

POUR INTRODUIRE

LE « PLAYSIR »

pourquoi les appareils numériques
sont « ludogènes »

STÉPHANE VIAL

www.stephane-vial.net

docteur en philosophie (PhD) / spécialité design et numérique
chercheur et enseignant / université paris I sorbonne

[@svial](#) #JJN

PARIS, 8 DÉCEMBRE 2012 COLLOQUE « JEU ET JOUABILITÉ À L'ÈRE NUMÉRIQUE »

www.ludogene.net



U - PANTHÉON - SORBONNE -
UNIVERSITÉ PARIS 1

institut
acte

S multimédia
sorbonne

OMNISHI

i designers
interactifs

LA TRANSCENDANCE DU LUDIQUE

Pourquoi la dimension ludique des objets numériques transcende-t-elle les jeux vidéo ? Pourquoi il existe du ludique dans le numérique en-dehors du vidéoludique ? Pourquoi, dans les appareils numériques, y a-t-il du *play* en-dehors des *games* ? Qu'est-ce qui se noue et se joue entre le numérique et le jeu ?

I.

INTRODUCTION

La problématique ludique

LE CONCEPT DE JEU

le jeu comme **fonction du sujet**

l'activité ludique en elle-même
avec ou sans support matériel

point de vue internaliste

le jeu comme **spécialisation de l'objet**

le matériel ludique formalisé
qui sert à stimuler cette activité

point de vue externaliste

2 REGISTRES, 2 CAUSALITÉS

le jeu comme **fonction du sujet**
repose sur des *processus d'interaction*
qui sont d'origine psychique
(PLAY)

le jeu comme **spécialisation de l'objet**
repose sur des *marqueurs de jouabilité*
qui sont d'origine sociale
(GAME)

LA DIMENSION LUDIQUE

le jeu comme fonction du sujet

possède une dimension ludique naturelle forte

« Attention, Monsieur, vous marchez dans notre jeu ! »

le jeu comme spécialisation de l'objet

doit convaincre le sujet qu'il possède une dimension ludique (qui peut être faible)

LA PROBLÉMATIQUE LUDIQUE

comment la dimension ludique du sujet
rencontre-t-elle la dimension ludique de l'objet ?
quelle est la nature de cette rencontre ?
en quoi les technologies numériques
favorisent-elles cette rencontre ?

2.

AUX ORIGINES DE LA DIMENSION LUDIQUE

Pourquoi jouons-nous ?
et qu'est-ce que cela signifie ?

JOUER N'EST PAS JOUER

Le jeu n'est pas d'abord un jeu. Le jeu est d'abord un processus fondamental de **la vie psychique.**

TOUT JEU EST UN JEU SÉRIEUX

Freud (1908e) : l'enfant « prend son jeu très au sérieux, il y engage de grandes quantités d'affect. L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais... la réalité. L'enfant distingue très bien son monde ludique, en dépit de tout son investissement affectif, de la réalité, et il aime étayer ses objets et ses situations imaginés sur des choses palpables et visibles du monde réel. Ce n'est rien d'autre que cet étayage qui distingue encore le "jeu" de l'enfant de la "fantaisie". »

LA LEÇON DE FREUD

Le jeu est la forme originale de la **rencontre** (**étayage**) entre le monde **interne** du sujet et le monde **externe** des objets. Cette rencontre est chose très sérieuse car elle engage beaucoup d'affects de **plaisir**. Un plaisir non-négociable qui justifie bien des caprices.

LE JEU EST UN BESOIN

Winnicott (1971) : au début de la vie psychique, la réalité externe n'existe pas ; le jeu est une « *aire intermédiaire d'expérience* » au cours de laquelle le bébé (gazouillis) ou l'enfant s'attache (affects) à des « *objets transitionnels* » (peluche, doudou) ; cet attachement permet d'apprendre à faire la différence entre *réalité interne* et *réalité externe* grâce à des expériences d'*interaction avec l'environnement* (rencontre sujet/objets)

LA LEÇON DE WINNICOTT

Le jeu ne s'oppose pas à la réalité : il est nécessaire pour *acquérir le sens de la réalité (externe)*. Il est un rempart contre la folie sans lequel le sujet se noie dans sa réalité interne. C'est pour cela qu'il est si difficile pour un enfant de s'arrêter de jouer.

HEGEL, *Esthétique*, Introduction, III :

« Ce besoin de modifier les choses extérieures est déjà inscrit dans les premiers penchants de l'enfant ; le petit garçon qui jette des pierres dans le torrent et admire les ronds qui se forment dans l'eau, admire en fait une œuvre où il bénéficie du spectacle de sa propre activité. Ce besoin revêt des formes multiples, jusqu'à ce qu'il arrive à cette manière de se manifester soi-même dans les choses extérieures, que l'on trouve dans l'œuvre artistique. »

JOUER, C'EST JOUIR DES INTERACTIONS AVEC LA RÉALITÉ EXTERNE

Cette jouissance est immense car c'est un besoin. À l'âge adulte, le jeu prend la forme du travail, du sport, du sexe, de l'art, de l'activité scientifique, de la politique, etc.

LE PLAYSIR

Le jeu est l'intervalle temporel pendant lequel la rencontre entre la réalité interne du sujet et la réalité externe des objets prend la forme d'un **plaisir transcendant** (qui nous dépasse). Ce plaisir est transcendant parce qu'il provient de notre besoin de **nous appareiller à des objets** (externes) [*étant donné la faiblesse de notre corps*] en vue d'**augmenter nos possibles** (internes). Je l'appelle « **playsir** ».

3. LE NUMÉRIQUE EST LUDOGÈNE

« *ludo-gène* » : qui engendre
la dimension ludique

DÉFINITION

est *ludogène* tout ce qui stimule spontanément une humeur ou attitude ludique et provoque une *expérience de « plaisir »*

la *ludogénéité*, c'est donc la capacité d'un dispositif technique (qui relève du monde de l'objet) à engendrer une attitude ludique (qui relève du monde du sujet), c'est-à-dire *la capacité à stimuler l'attitude ludique dans un psychisme.*

THÈSE

Les appareils numériques stimulent plus le
« plaisir » que tous les autres artefacts

Ils sont nativement *ludogènes* au sens
où ils possèdent comme un *gameplay* interne
qui les rend naturellement *jouables*.

C'est ce que j'appelle la
ludogénéité numérique intrinsèque.

Elle dérive directement des propriétés
particulières et inédites de la *matière calculée* et
de « l'ontophanie numérique » associée.

L'ONTOPHANIE NUMÉRIQUE

*L'ontophanie numérique est **la manière dont les êtres numériques manifestent leur être**. Celle-ci peut être décrite à travers 11 catégories phénoménologiques :*

1. Nouménalité (noumène)
2. Idéauté (programme)
3. **Interactivité (interaction) ***
4. Virtualité (simulation)
5. Versatilité (instabilité)
6. Réticularité (autrui-phanie)
7. Reproductibilité instantanée (copie)
8. **Réversibilité (annulation) ***
9. Destructibilité (néantisation)
10. Fluidité (thaumaturgie)
11. Ludogénéité (jouabilité)

3 EXEMPLES

D'où le succès chez l'enfant de toutes les interfaces numériques quelles qu'elles soient : ordinateurs, consoles, tablettes, smartphones...

De là provient que, sur le Web et les réseaux sociaux, s'est durablement installée une « culture du cool », où règnent l'humour et le mot d'esprit

De là provient que les chats jouent avec des iPad

< MERCI />

 contact@stephane-vial.net

 facebook.com/stephane.vial

 twitter.com/svial

