



HAL
open science

Appréhender la dichotomie “ Play ” et “ Game ”

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

Julian Alvarez. Appréhender la dichotomie “ Play ” et “ Game ”. Études de communication - Langages, information, médiations, 2021, 57, pp.205-224. <10.4000/edc.13264>. <hal-03996312>

HAL Id: hal-03996312

<https://hal.science/hal-03996312v1>

Submitted on 16 Dec 2024

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 - Attribution - Non-commercial use - ShareAlike - International License

Appréhender la dichotomie « Play » et « Game »

Understanding the Language of Game Studies: Beyond the Dichotomy of « game » and « play »

Julian Alvarez

EA 2445 – DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France, Valenciennes, France
julian@ludoscience.com

RÉSUMÉ – ABSTRACT

La littérature anglophone domine actuellement les sciences du jeu (*game and play studies*). Les chercheurs francophones doivent nécessairement lire et écrire en anglais pour étudier le jeu. Au premier chapitre d'une telle démarche, il est souvent évoqué que « *play* » renvoie à la notion d'activité de jeu et « *game* » à l'artefact de jeu. Mais il existe des subtilités qui mettent rapidement à mal une telle dichotomie. Dans cet article, nous proposons un tableau de mise en correspondance entre 18 items pour aider les chercheurs francophones à mieux appréhender des notions anglophones en lien avec l'étude du jeu.

Mots-clés : jeu, jouer, activité, artefact, game, play, traduction

English-speaking literature currently dominates game and play studies. French-speaking researchers must necessarily read and write in English to study them. In the first chapter of such an approach, it is often mentioned that "play" refers to activity and "game" to the artefact. But there are subtleties that quickly undermine such a dichotomy. In this article, we propose a correspondence table between 18 items to help French-speaking researchers better understand English-speaking notions related to game and play studies.

Key words: game studies, game, play, activity, artefact, gameplay, translation

Dans son exploration étymologique, le chercheur néerlandais Johan Huizinga explique que certaines langues mortes ou vivantes disposent de vocables spécifiques pour désigner les jeux dédiés aux enfants, aux adultes voire aux animaux, alors que d'autres utilisent le même vocable pour regrouper les jeux de compétitions et les combats militaires (Huizinga, 2017/1951, 51-73).

Si nous restreignons à présent notre propos à l'étude des jeux (*game and play studies*), et notamment des jeux vidéo, que Bernard Perron nomme les « *video game studies* » (Perron, 2013, paragr. 17), elles sont à date majoritairement anglophones (paragr. 4). Cela implique pour les chercheurs non anglophones de bien cerner les nuances de la langue anglaise qui propose deux mots pour désigner la notion de « jeu » : « *play* » et « *game* » (Brougère, 2005, 133-134).

Bien les appréhender en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC) est un enjeu important. En effet, plusieurs acteurs convoquent les *game studies* pour étudier les phénomènes de ludicisation ou de ludification (Genvo, 2013), de médiation par le jeu (Bonfils *et al.*, 2017) ou le jeu sérieux (Alvarez, 2019 ; Lavigne, 2020). Ces exemples non exhaustifs illustrent la nécessité pour notre communauté de maîtriser cette dimension interculturelle pour étudier le jeu.

Pour contribuer à répondre à ce besoin, la présente étude se propose de construire une grille de correspondance entre vocables anglophones et francophones dans le registre du jeu. L'idée est de mieux appréhender la richesse des subtilités associées à « *play* », « *game* » et des vocables connexes. En effet, il est souvent de mise que « *play* » est associé à l'activité de jeu et « *game* » à l'artefact de jeu comme nous l'exposerons pour commencer. Mais cette dichotomie demande à être vérifiée. Pour ce faire, nous allons consulter et confronter des écrits issus de différents documents : dictionnaires, articles et ouvrages scientifiques liés à l'étude du jeu et notices de règles de jeux. Cette sélection d'une cinquantaine de documents répartis sur une période courant de 1945 à 2020, rédigés en langues anglaise et française, vise à nous permettre de recenser des emplois diversifiés et le plus exhaustif possible des mots-clés étudiés. Puis, nous analyserons les écrits anglophones par une analyse interprétative pour déterminer si l'emploi de « *play* » et « *game* » vérifient ou non la dichotomie évoquée. Nous mobiliserons les écrits francophones pour

guider ou éprouver nos interprétations. Ces analyses nous amèneront à recenser des appropriations francophones qui font évoluer les sens associés à « *play* » et « *game* » conduisant à des écarts interprétatifs. En parallèle, nous expliciterons des vocables connexes s'inscrivant dans le champ lexical de « *play* » et « *game* ». L'ensemble de cette démarche devrait nous permettre de renseigner la grille à construire.

1. Correspondances entre « *play* » et « *game* » au regard de la langue anglaise

1.1. La dichotomie « *play* » et « *game* »

La langue anglaise propose deux mots pour désigner la notion de « jeu » : « *play* » et « *game* ». Cela ne nous surprendra pas puisque selon les langues, le nombre de mots rattachés à la notion de « jeu » varie (Huizinga, 2017/1951, 52). « *Play* » et « *game* » sont ainsi détaillés par Jacques Henriot : « [...] on peut sans doute reprocher de ne pas distinguer plus explicitement le jeu (*game*) à quoi jouent les joueurs, du jeu (*play*) qu'ils jouent lorsqu'ils s'engagent dans l'aventure. » (Henriot, 1983/1969, 29). Cette même approche dichotomique se retrouve chez des auteurs récents comme Brice Roy : « D'un côté, le mot *game* permet de désigner le cadre au sein duquel l'activité ludique a lieu, ou encore cela avec quoi l'on joue. De l'autre, le mot *play* désigne cela qui dans un jeu est fait, ou encore cela qui est vécu (*playful*) » (Roy, 2019, paragr. 19). Ainsi, « *play* » nous renverrait à l'activité de jeu ou à l'amusement ressenti (*playful*). De son côté, « *game* » renverrait à « cela avec quoi l'on joue ». Ce que nous pouvons désigner par « artefact ».

1.2. Notion d'artefact

« Artefact » peut s'entendre au sens d'un « produit ayant subi une transformation, même minimale, par l'homme et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel » (Larroche, 2018, 24) ou également comme un « instrument conçu et construit par d'autres » (Balpe, 2001, 13).

Ces citations peuvent laisser penser que l'artefact est nécessairement matériel. Mais, il peut aussi être de nature « immatériel » et « symbolique ». Si les cailloux sont issus d'un phénomène naturel, ils peuvent symboliser des pions pour un jeu de dames. En parallèle, il existe des jeux sans support physique comme un jeu de devinette par exemple, ce que Huizinga nomme « immatériel » (Huizinga, 2017/1951, 16).

Ainsi, pour Pierre Rabardel, l'artefact s'entend comme matériel, immatériel ou symbolique. L'idée est surtout de se focaliser sur l'usage ou l'instrumentalisation qui peuvent être faits de l'objet (Rabardel, 1995, 49).

1.3. Artefacts et jeux hybrides

Si l'on peut appréhender le jeu comme artefact matériel, immatériel ou symbolique, le jeu peut se « jouer » rapidement de nous en s'inscrivant dans plusieurs registres à la fois. Prenons le cas du jeu de société *Monopoly* (Charles Darrow, 1935). Un tel jeu recense dans sa version originale des dés, des cartes, des pions en bois ou métal, des billets en papier et un plateau de jeu en carton. Il s'agit d'un artefact « matériel ». Néanmoins, des versions plus récentes de ce jeu proposent d'associer une application sur tablette pour arbitrer la partie. Cela hybride le jeu et rend l'artefact à la fois matériel et immatériel. Il est aussi possible d'hybrider un jeu matériel en proposant des épreuves qui se jouent mentalement : comme des devinettes. Si les devinettes convoquent des symboles, alors nous hybridons au sein d'un même jeu les trois types d'artefacts.

1.4. Les correspondances associées à « play » et « game »

La notion d'artefact précisée, revenons aux vocables « play » et « game ». Henriot nous propose des correspondances et nous invite à les appréhender tous deux pour étudier le jeu : « Il faut donc, si l'on veut appréhender le phénomène « jeu » dans sa totalité, discerner la part de jouer (*play*) qui entre dans l'accomplissement d'un jeu (*game*) » (Henriot, 1983/1969, 51). Cela nous renvoie à la phrase anglophone suivante : « *To play a game* ». Cela signifie « Jouer à un jeu ». Ici, « play » est associé à l'activité, et ce via le verbe « *to play* » dont l'existence est confirmée par Roy : « le mot *play* désigne cela qui dans un jeu est fait » (Roy, 2019, paragr. 19). Approche que l'on retrouve chez des prédécesseurs comme Donald Winnicott : « Jouer c'est faire » (Winnicott, 1975, 90) soit « *Playing is doing*¹ » (Winnicott, 1991/1971, 41) ou encore dans ceux de Henriot, avec une petite nuance : « Bien jouer, c'est bien faire » (Henriot, 1989, 201). Dans ces exemples « play » et le gérondif « *playing* » seraient ainsi reliés au faire, à l'activité.

« *Game* » renvoie de son côté à la notion de jeu comme artefact avec des règles et des objectifs précis : « avec quoi l'on joue » selon Roy. « *Game* » peut faire référence à un jeu de société comme le *Monopoly*. Faire correspondre « *game* » à un artefact est confirmé par le fait qu'il

1. — Nous reviendrons sur cette idée de « jouant » un peu plus loin avec les écrits de Jacques Henriot (1983/1969 ; 1989) et de Patrick Schmoll (2013).

puisse s'effacer pour désigner le jeu mis en présence : « *To play cards* », soit « Jouer aux cartes ». Cela s'applique aussi au sport : « *To play football* ». « *Game* » désigne de manière générique ces artefacts que l'on peut relier à du jeu associant des règles et objectifs fixés au préalable pour l'ensemble des participants.

Ainsi « *To play a game* » traduit bien cette dichotomie entre « *play* » : l'activité et « *game* » : l'artefact. Devons-nous pour autant nous arrêter à cette dichotomie : « *play* = jouer » et « *game* = artefact » ?

1.5. « *Game* = activité » et « *play* = nom »

Cette dichotomie est remise en question avec le verbe « *to game* ». Selon le dictionnaire anglophone *Lexico.com*, co-édité par l'Université d'Oxford², ce verbe peut désigner le fait de jouer à un jeu d'argent ou bien de jouer spécifiquement à du jeu vidéo³. Cela est attesté par Antonius J. van Rooij avec les questions « *Do you game because you are feeling down⁴?* » et « *Do you game to forget about problems⁵?* » (van Rooij *et al.*, 2012, 2). Nous pourrions tout à fait remplacer « *to game* » par « *to play video game* » comme le proposent Manju Singh et Sunita Mishra via la question « *Do you play video game?* » (Singh et Mishra, 2016, 2100). Précisons que le vocable « *video game* » se traduit par « jeu vidéo » en français et désigne généralement un dispositif de jeu informatique ou électronique se jouant sur écran.

En poursuivant l'analyse du verbe « *to game* », nous découvrons qu'il peut aussi signifier « manigancer » ou « manipuler ». Ainsi « *to game a system* » signifie que l'on détourne un système à son avantage : « on se joue d'un système ». Expression que l'on retrouve dans le domaine de l'économie ou dans l'usage d'Internet. Nous pourrions être tentés de l'appliquer à un artefact de jeu : « *to game a game* » pour désigner l'idée de détourner les règles ou les objectifs d'un jeu pour tricher ou bien pirater le fonctionnement d'un jeu afin d'en comprendre les mécanismes ou les limites. Mais les verbes appropriés seraient dans ce cas « *to cheat* » (tricher⁶) ou « *to hack a game* » (pirater un jeu), notions qui s'opposent

2. — Définition de « *play* » sur le site *Lexico.com* : <https://www.lexico.com/en/definition/play>.

3. — Définition de « *game* » sur le site *Lexico.com* : <https://www.lexico.com/definition/game>.

4. — « Jouez-vous aux jeux vidéo parce que vous vous sentez déprimé ? » (traduction de l'auteur).

5. — « Jouez-vous aux jeux vidéo pour oublier vos soucis ? » (traduction de l'auteur).

6. — Pour aller un peu plus loin : un « *cheat mode* » désigne l'idée de jouer à un jeu vidéo en mode triche. Dans ce cas, on a par exemple des vies infinies. Pour activer un tel mode, il convient d'activer un « *cheat code* », littéralement un « code de triche ». Dans ce registre, « tricher » et « pirater » sont des notions très proches.

à celle de « *to play a game* » où l'on joue à un jeu plutôt de manière « conventionnelle ».

Si « *game* » peut correspondre soit à un nom, soit à un verbe, il en est de même pour « *play* » comme le confirme Huizinga : « L'anglais *play*, *to play* est spécialement remarquable du point de vue sémantique. Il provient d'un *plega, plegan* anglo-saxon, qui déjà signifie principalement jeu, jouer et accessoirement aussi mouvement rapide, geste, serrement de main, applaudissement, jouer d'un instrument de musique, donc toutes actions concrètes » (Huizinga, 2017/1951, 65). De son côté, le dictionnaire *Lexico.com* associe à « *play* » en tant que nom, les significations suivantes : la performance artistique, la diffusion d'un film, les jeux de lumière, etc. Ces différentes définitions démontrent que la dichotomie entre « *play* » et « *game* » est fragile.

1.6. « *Play* » et « *game* » interchangeables dans le registre des règles du jeu

Nous pouvons vérifier la fragilité de la dichotomie entre « *game* » et « *play* » dans les notices dédiées aux règles du jeu soit « *Rules of the game* ». Cette traduction se retrouve dans le cadre d'articles scientifiques comme par exemple *The Rules of the Game: Experiencing Global Capitalism on a Monopoly Board* (Darr et Cohen, 2016). Mais, on peut aussi recenser « *Game instructions* » qui correspondent à « la notice du jeu » ou « *The play* » dans le cas de *The Book of Card Games* (Arnold, 1995/1988) ou encore « *Play* » tout court dans l'ouvrage *Card Games for Smart Kids* (Golick, 1998). Ainsi « *play* » et « *The play* » peuvent aussi se traduire en français par « Règles du jeu ». Notons au passage que « *Play!* » peut aussi désigner la forme impérative du verbe « *to play* » qui correspond à « Jouez ! » : ordre donné par un arbitre dans le registre sportif, au tennis par exemple, pour que les joueurs démarrent la partie.

Pourquoi autant de nominations différentes pour désigner les règles du jeu ? La nuance pourrait se situer dans l'idée que « *Play* » ou « *The play* » indiqueraient non seulement les règles du jeu à suivre, mais potentiellement les postures à adopter en tant que joueur. Ce que nous pouvons confirmer avec la possibilité de présenter les règles du jeu par : « *How to play* » proposée par l'ouvrage *The Ultimate Book of Family Card Games* (Ho, 2013). Dans la langue française, nous retrouvons également cette approche en posant notamment la question « Comment jouer ? ». Cette question peut concerner l'idée de connaître les règles d'un nouveau jeu mais aussi pour parfaire son attitude de joueur : en demandant « Comment jouer au poker ? », cela peut autant signifier « Je souhaite connaître

les règles du jeu » qu'une demande de conseils : « Je souhaite connaître les astuces pour espérer gagner ».

Une telle question peut aussi concerner le support technique lorsqu'il s'agit d'un jeu vidéo. Ainsi « Comment jouer à ce jeu vidéo sur console ? » est différent de « Comment jouer à ce jeu vidéo sur ordinateur ? ». Ces deux questions concernent tant l'installation du ludiciel sur une machine que des aspects ergonomiques en lien avec les modes de commandes : jouer à la manette ou au clavier. Ces deux questions se distinguent de « Comment jouer à ce jeu vidéo ? » où l'on supposera que la question invite à expliquer les règles d'un titre précis à un joueur novice.

En explorant ces différentes manières de questionner un jeu, nous pouvons recenser une dichotomie entre « *play* » et « *game* » au niveau de l'activité : d'un côté expliquer les postures qui siéent au joueur (*play*), de l'autre expliquer comment jouer avec l'artefact (*game*). Pouvons-nous entrevoir d'autres dichotomies avec des vocables afférents ?

1.7. Les cas de « *playful* » et « *gameful* »

En écrivant « *It is a play* » nous pouvons sous-tendre l'idée que « C'est un jeu » au sens d'une activité (Fromberg, 1999, 27). Mais une telle phrase pourrait aussi s'entendre par « C'est un amusement ». Cela renvoie à la notion de « *playful* » convoquée par Roy. Précisons que « *playful* » est un adjectif selon *Lexico.com*⁷. Ce dernier peut donc se traduire par « amusant », « espiègle » ou encore par « ludique ». Tout comme « *playful* » s'inscrit dans le champ lexical de « *play* », peut-on identifier un vocable du même ordre qui se rattacherait à celui de « *game* » ? Effectivement, on peut recenser l'adjectif « *gameful* ». Selon *urbandictionary.com*⁸, cet adjectif est très proche de « *playful* », mais s'oriente davantage vers l'idée d'aimer relever des défis et d'essayer plusieurs stratégies pour parvenir à atteindre les objectifs. L'équivalent français serait « esprit de compétition ». La dichotomie est assez légère entre « *playful* » et « *gameful* ». Mais on notera que le premier définit des personnes orientées vers la recherche d'amusement alors que le second définit plutôt des personnes orientées vers des buts à atteindre.

1.8. Gâcher le match

Explorer les sens anglophones associés à « *play* » et « *game* » permet à présent de réinterroger des traductions francophones. Prenons cette citation de Huizinga : « *Le jeu exige un ordre absolu. La plus légère dérogation*

7. — <https://www.lexico.com/definition/playful>.

8. — <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=gameful>.

à cet ordre gâte le jeu, lui enlève son caractère et sa valeur » (Huizinga, 2017/1951, 27). De quoi parle-t-on ? Le « jeu » comme artefact ou comme activité ? La traduction anglophone nous éclaire : « *Play demands order absolute and supreme. The least deviation from it "spoils the game", robs it of its character, and makes it worthless* » (Huizinga, 2003/1949, 10). Elle fait apparaître ici que le « jouer » (*play*) représente l'ordre à respecter faute de quoi on peut « gâter », ou « gâcher », le jeu (*spoils the game*). Mais, comment peut-on « gâcher » un artefact de jeu (*game*) ? Cela n'a pas réellement de sens, à moins d'estimer que « *game* » puisse aussi être considéré comme une activité.

Et c'est effectivement le cas. Comme vu précédemment, il existe le verbe « *to game* ». Mais, la notion d'activité associée à « *game* » en tant que nom existe aussi : par exemple « *to watch a hockey game* ». En premier lieu, la notion de match renvoie au « *cadre au sein duquel l'activité ludique a lieu* » comme nous l'expose Roy (Roy, 2019, parag. 19). Dans ce cas, « *game* » désigne non seulement l'artefact, mais spécifie le contexte : c'est un match. À cela se rajoute une idée de durée. Le match a été émaillé d'événements. De ce fait, « *game* » englobe également tout le déroulement d'une partie. Cela correspond à la contemplation d'une activité de jeu, soit le match de hockey. Si nous traduisons « *spoils the game* » comme « gâcher le match » ou encore « gâcher la partie de jeu », nous comprenons mieux sa signification du point de vue francophone.

Notons que dans le cas de matchs sportifs ou de parties de jeux (*games*), « *play* » peut s'inviter à plusieurs niveaux : le fait que les joueurs jouent le match, la décision de l'arbitre de laisser ou non la partie se jouer, la manière dont les joueurs décident de jouer, jusqu'à du pur amusement qui peut s'exprimer au travers de petites chorégraphies que peuvent exécuter certains joueurs après avoir marqué au score durant la partie. Ainsi présenté, le jeu au sens de « *game* » peut être vu comme une activité globale de jeu (match, une partie de jeu) pouvant inclure des micro-activités de jeu au sens de « *play* ».

Et c'est probablement à la lumière de cette approche que l'on pourra venir questionner la traduction francophone de cette autre citation de Huizinga : « Le jeu commence et, à un certain moment, est "fini". Il "se joue jusqu'au bout". Aussi longtemps qu'il est en train, il présente mouvement, allées et venues, péripéties, alternance, enchaînements et détournements » (Huizinga, 2017/1951, 26-27). En effet, dans une telle citation, « Le jeu » pourrait très bien être remplacé par « Le match » ou « La partie de jeu ».

Si « *Play* » est employé⁹, « *A game* » aurait également pu être utilisé. Un élément pour appuyer la chose se trouve à l'intérieur même de la citation anglophone : « *Play begins, and then at a certain moment it is "over"* ». De manière contractée, cela donnerait « *Play is over* ». Les amateurs de jeux vidéo verront ici la correspondance avec « *Game over* » pour signifier précisément que la partie est terminée.

2. Correspondances de « *play* » et « *game* » avec la langue française

Nous avons abordé les significations de « *play* » et « *game* » dans la langue anglaise et avons noté des permutations possibles dans leur emploi. Voyons à présent comment la langue française fait évoluer leurs significations.

2.1. « *Play* », « *game* », « *paidiá* » et « *ludus* »

« *Play* » et « *game* » peuvent tous deux concerner l'activité. Peut-on dire qu'il s'agit finalement de synonymes sur ce plan ? Gonzalo Frasca nous explique : « *Paidea and ludus could be associated with the English terms "play" and "game", respectively* » (Frasca, 2001, 6). Soit : « *Paidea et ludus* peuvent être rapprochés respectivement des termes anglais "*play*" et "*game*" ». Pour Roger Caillois, la « *paidiá* » correspond à la « puissance primaire d'improvisation et d'allégresse », le « *ludus* » au « goût de la difficulté gratuite » (Caillois, 1992/1958, 75).

Tâchons de comprendre ce que sous-tendent ces deux termes : Caillois illustre la « *paidiá* » en lui associant les exemples de jeux suivants : « le nourrisson qui rit à son hochet », « faire s'écrouler un assemblage », « tirer la langue, faire des grimaces » (Caillois, 1992/1958, 77-78). Ces exemples représentent des jeux de jeunes enfants. Ordonnés de la sorte, ils semblent marquer une évolution dans les jeux qui se complexifient sur le plan psychomoteur. Cela traduirait ainsi, chez Caillois, l'intention de montrer un lien entre la maturation de l'enfant et les jeux pratiqués. Cela renvoie aux travaux de Jean Piaget qui a notamment classifié les jeux en fonction du développement de l'enfant en trois catégories : sensori-moteurs, symboliques, et avec règles (Piaget, 1978/1945, 110-153). La première correspondrait au développement de l'enfant lorsqu'il s'attacherait essentiellement à observer, retrouver puis manipuler des objets. La seconde, à l'étape où

9. — « *Play begins, and then at a certain moment it is "over". It plays itself to an end. While it is in progress all is movement, change, alternation, succession, association, separation.* » (Huizinga, 2003/1949, 9).

l'enfant rattacherait aux objets une dimension symbolique : par exemple, une boîte en carton représentant une maison. Enfin, la dernière serait associée à la période où l'enfant introduit des règles dans ses jeux. Cela correspond chez Caillois à l'introduction du *ludus*. Si l'enfant paraît ici relié prioritairement à la *paidiá*, soulignons, comme le précise Catherine Kellner, que cela ne constitue pas pour autant un apanage : la *paidiá* « désigne ce qui appartient à l'enfant, mais ne se limite pas pour autant au jeu des enfants. Ce terme ainsi que ses dérivés, désignent le jeu en général jusqu'à celui le plus noble, et le plus saint » (Kellner, 2000, 66). Caillois illustre le *ludus* en donnant les exemples de jeux suivants : le bilboquet, le colin-maillard, le jeu du solitaire, les mots croisés, les échecs, etc. (Caillois, 1992/1958, 80-81). Ces jeux fixent un but au joueur, un défi à relever. Cette distinction entre *paidiá* et *ludus* nous renvoie aux notions de « *playful* » et « *gameful* » abordées précédemment. Ainsi, « *playful* » définissant des personnes orientées vers la recherche d'amusement, renvoie à *paidiá* alors que « *gameful* » qui définit les personnes orientées vers des buts à atteindre, renvoie au *ludus*.

Précisons enfin que Caillois propose de classer les jeux selon quatre catégories : l'*agôn* pour les jeux de compétition (tennis) (Caillois, 1992/1958, 50) ; l'*aléa* pour les jeux de hasard (jeu de dé) (56) ; la *mimicry* regroupe les jeux de simulacre, ou faire semblant (jouer à la maman ou au cowboy) (64) ; enfin l'*illinx* pour les jeux liés aux sensations corporelles, telle la recherche de vertige (toboggan ou balançoire) (68-70). Pour chacune de ces quatre catégories, Caillois répartit dans un tableau les différents jeux en fonction de la prégnance de la *paidiá* et du *ludus*. Ces derniers correspondant à deux pôles : pour la *mimicry*, au niveau du pôle de la *paidiá*, nous trouverons, par exemple, les imitations enfantines ; au niveau du *ludus* se situent le théâtre et les arts du spectacle en général (Caillois, 1992/1958, 92). Ainsi, nous comprenons que si « *play* » et « *game* » peuvent renvoyer tous deux à des activités, leurs correspondances respectives avec *paidiá* et *ludus* les distinguent au niveau de leurs natures.

2.2. « *Playing* », « *gaming* » et « jouant »

Côté francophone, entre les sens associés à « *game* » et « *play* », Henriot entrevoit une notion : « le jouant ». Patrick Schmoll expose cette notion : « La plupart des auteurs n'introduisent une distinction qu'entre les deux premiers niveaux, le jeu et le jouer [...]. Le troisième niveau qu'introduit Jacques Henriot permet de déplier plus finement la description et l'explication des situations ludiques [...]. Ce niveau du « jouant » identifie le positionnement subjectif du joueur, il se déduit

de l'impossibilité de définir le jeu à partir des seules caractéristiques objectives qui seraient celles observables à partir des deux premiers niveaux » (Schmoll, 2013, paragr. 4). Ainsi dans le cas du jeu du poker par exemple, pour espérer duper ses adversaires, le joueur doit adopter des attitudes spécifiques à l'instar du « *pokerface* », un affichage facial neutre. En parallèle, il doit sans cesse analyser les adversaires durant la partie. Il est ainsi à la fois dans le jeu tout en étant conscient de sa posture de joueur. Cela représente une attitude ludique que nous décrit Schmoll : « L'attitude ludique est pour Jacques Henriot une disposition humaine liée à la disjonction qui s'opère dans l'humain entre le Je et le Moi et qui l'oblige à "exister" au sens de Sartre, c'est-à-dire à être en représentation, toujours à la fois agent de ce qu'il fait et observateur de lui-même en train de le faire » (Schmoll, 2013, paragr. 4).

Ce participe présent « jouant » nous ramène au gérondif « *playing* » abordé avec Winnicott : « *Playing is doing* ». La tentation est alors grande de faire correspondre le « jouant » de Henriot et le « *playing* » de Winnicott, notamment au regard des travaux de ce dernier sur le jeu comme « aire intermédiaire d'expérience » qui mobilise à la fois « le dehors » et « le dedans » (Winnicott, 1975, 29). Mais il conviendrait de le vérifier. C'est un chantier qui dépasse le cadre de la présente étude.

En attendant, s'il existe le verbe « *to game* », nous trouvons aussi le gérondif « *gaming* » qui est à considérer comme la fonction d'un nom et qui désigne plusieurs notions d'après *Lexico.com* : soit le fait de s'adonner à des jeux d'argent (*gambling*), soit l'action de jouer au jeu vidéo ou soit encore la pratique du jeu vidéo (*the action or practice of playing video games*¹⁰). Notons aussi une autre approche proposée par *Dictionary.com* qui associe « *gaming* » au fait de jouer à des jeux spécialement conçus pour apprendre ou pour résoudre des problèmes¹¹ que nous pourrions rapprocher de la pratique du *serious game*. Cette dernière définition semble pour autant assez marginale.

2.3. Notion de « *gameplay* »

Dans la langue anglaise et dans le cadre du discours sur le jeu vidéo, on identifie le vocable « *gameplay* » concaténant « *game* » et « *play* ». Ce que nous confirme Gilles Brougère : « cette notion de *gameplay* est particulièrement intéressante en ce qu'elle associe deux dimensions du jeu que la distinction de l'anglais entre *game* et *play* met en évidence, alors qu'elle ne s'impose pas dans une langue qui, comme le français, ne

10. — <https://www.lexico.com/en/definition/gaming>.

11. — <https://www.dictionary.com/browse/gaming>.

connaît pas cette discrimination » (Brougère, 2005, 133-134). Mais peut-on limiter la notion de « *gameplay* » à une interprétation qui cumulerait les notions d'activité et d'artefact ? Explorons l'origine de ce vocable pour obtenir des éléments de réponse.

Selon Julien Croain, le vocable « *gameplay* » que nous recensons couramment dans la sphère culturelle vidéoludique trouverait son origine dans la mention « *How the game plays?* » que les premières bornes d'arcade auraient affiché (Croain, 2009, 8). Précisons que « bornes d'arcades » représente « un meuble avec lequel on joue aux jeux vidéo » (Saucy, 2019, 2). Nous resterons cependant prudents quant à cette affirmation car Croain ne cite aucune source. Quoi qu'il en soit, nous pouvons traduire « *How the game plays?* » par « Comment jouer à ce jeu ? » ou encore « Comment le jeu se joue ? ». « *Plays* » avec un « s » ne laisse aucun doute quant au fait qu'il s'agisse là du verbe « *to play* » conjugué. « *Game* » en tant que nom désigne le dispositif vidéoludique mis en présence. Nous retrouvons donc ici la fameuse dichotomie entre « *play* = activité » et « *game* = artefact » abordée précédemment.

Nous notons dans une telle expression que « *game* » et « *plays* » sont séparés. Aussi, il est intéressant de préciser qu'il est tout à fait possible de recenser le vocable « *gameplay* » écrit en deux mots (Kirkpatrick, 2015). Ainsi, nous pouvons émettre l'hypothèse que « *gameplay* » a pu dériver de « *game plays* » en passant par le vocable intermédiaire « *game play* » (en deux mots). Tout cela demanderait bien entendu à être vérifié dans le cadre de travaux qui dépassent la présente étude.

En attendant, quels sens peut-on associer à « *gameplay* » ou « *game play* » dans le cadre anglophone ? Le parcours de manuels de bornes d'arcades met en lumière plusieurs significations possibles :

- Dans ce manuel technique dédié à la borne d'arcade *Computer Space* (Nutting Associates, 1971, 1), nous pouvons lire : « *Sound (beeps, missile scream, rocket thrust, and explosions) is on only during game play* », soit : « Le son (bips, sifflement des missiles, la propulsion de la fusée et les explosions) s'entend uniquement durant la partie ». Le vocable « *game play* » renvoie à la notion de « partie de jeu ».
- Pour le manuel de *Super Breakout* (Atari, 1977a), le vocable « *Game play* » sert de titre à tout le chapitre dédié à l'énoncé du principe de jeu, ses règles, ses modes de commande et la description de l'interface (Atari, 1977a, 2-4).
- Pour *Subs* (Atari, 1977b), nous trouvons : « *The MPU, at location C2/3, controls the game play* » (Atari, 1977b, 4-6), soit : « Le

processeur (MPU), à l'emplacement C2/3, contrôle le fonctionnement du jeu ». Ainsi, « *game play* » peut signifier le « jeu ».

- Pour *Ultra Tank* (Kee Games/Atari, 1978), nous recensons : « *To be less technical, when the MPU gets reset by the watchdog, the results are the same as turning the game power off, and then on. All game play stops, and credits are lost* » (Kee Games/Atari, 1978, 24), soit : « Pour être moins technique, lorsque le processeur (MPU) est réinitialisé via le bouton de sécurité, le résultat est identique au fait d'éteindre puis de rallumer le jeu. Tout le jeu s'arrête et les crédits sont perdus ». Ici « *game play* » signifie « dispositif de jeu ».

Ce passage en revue de manuels techniques de bornes d'arcades des années 1970 démontre que « *game play* » est polysémique : partie de jeu, jeu, dispositif de jeu, modes de commande, interface de jeu, règles de jeu, principe de jeu. Cependant, ces différentes significations sont centrées sur l'artefact au détriment de l'activité. Ainsi, « *game* » au sens d'artefact prédomine au regard du « *play* » en tant qu'activité en quelque sorte. En parallèle, le vocable « *game play* » vient aussi nous questionner pour l'expression « *Game Over* » (la partie est finie). Pourquoi proposer « *game play* » pour désigner une partie, alors que « *game* » tout court peut aussi véhiculer cette signification ?

Pour savoir si nous retrouvons cette polysémie côté francophone, référons-nous à Jean-Noël Portugal, *game designer* de jeux sérieux français. Pour lui, la notion de *gameplay* est bien polysémique et concernerait les 5 points suivants :

1. un ensemble de règles : règles du jeu, buts généraux et locaux attribués au joueur, les moyens d'action et de liberté concédés à l'utilisateur dans l'univers virtuel ;
2. des modes de commandes ;
3. l'organisation spatiale ;
4. l'organisation temporelle ;
5. l'organisation dramaturgique » (Portugal, 2006).

Entre l'approche anglophone et francophone de « *gameplay* », nous percevons des significations très proches et toutes axées sur l'artefact. L'appropriation francophone est donc relativement fidèle à l'original.

2.4. « *Gameplay* », « *playability* » et « jouabilité »

Trouver un vocable francophone équivalent à « *gameplay* » est complexe. Ainsi, le grand dictionnaire terminologique de l'Office québécois

de la langue française propose de traduire « *gameplay* » par « jouabilité ». Mais, « *playability* » peut aussi correspondre à « jouabilité ». Kirkpatrick confirme la proximité entre « *gameplay* » et « *playability* » au début des années 1980, mais pour les voir peu à peu prendre des significations propres avec le temps (Kirkpatrick, 2015, 58). Sébastien Genvo pointe aussi des limites dans la correspondance entre « *gameplay* » et « jouabilité » (Genvo, 2013, 62-64).

En parallèle, la langue française évolue et contribue à éloigner la correspondance entre « *playability* » et « jouabilité ». En effet, Henriot fait évoluer la notion de « jouabilité » pour établir une correspondance avec le concept de « situation de "jeu potentiel" » associé à un « coefficient de jouabilité » pour « définir "l'usage ludique que l'on peut faire d'un objet quelconque" » (cité par Gratiot-Alphandéry, 1991). Or, cette approche de la jouabilité proposée par Henriot n'a sans doute pas été embrassée par la grande majorité des auteurs anglophones car ne disposant pas de traductions de ses travaux (Perron, 2013, paragr. 4).

3. Conclusion

Dans le cadre de cet article, et notamment au regard des SIC, il nous a semblé nécessaire d'explorer plus finement « *play* » et « *game* » pour aider les chercheurs francophones à mieux appréhender les subtilités de la langue anglaise quant à l'interprétation et l'emploi de « *play* » et « *game* » ainsi que des vocables connexes. Via nos analyses interprétatives basées sur un corpus de documents composés de textes anglophones et francophones issus de dictionnaires, notices de jeux et écrits scientifiques, nous avons démontré que la dichotomie « *play* = activité » et « *game* = artefact » n'était pas si tranchée. Cette dernière peut néanmoins être identifiée au niveau de l'activité où « *play* » renvoie plutôt aux postures qui siéent au joueur, et « *game* » aux explications pour jouer avec l'artefact (*Game*). Nous avons aussi appréhendé des nuances au niveau des adjectifs « *playful* » qui renvoient plutôt à la *paidiá* et « *gameful* » au *ludus*.

En parallèle, nos analyses interprétatives ont permis d'observer que la langue française pouvait influencer sur la signification de « *play* » et « *game* » via des appropriations opérées par certains chercheurs comme Henriot par exemple.

Bien entendu, le travail mené présente des limites. Tout d'abord, le corpus que nous avons constitué compte une cinquantaine de documents sur une période de 1945 à 2020. C'est assez réduit si l'on souhaite être représentatif et significatif statistiquement pour une période de 75 ans. En outre, la ventilation des documents n'est pas homogène car les

années 2010 sont surreprésentées au regard des autres décennies. Ainsi, augmenter la quantité de documents, en la multipliant par dix voire par cent, avec un souci d'en homogénéiser les nombres selon les différentes décennies couvertes, permettrait peut-être d'identifier d'autres emplois possibles de « *play* » et « *game* » via une étude lexicométrique notamment. Il conviendrait de le vérifier. Nous devons aussi être prudents quant à nos analyses interprétatives. Ainsi certaines d'entre elles peuvent potentiellement présenter le biais consistant à faire d'une exception une règle. C'est peut-être le cas de « *the play* » qui a été identifié dans les notices de jeu et qui pourrait correspondre à un effet de style et qui serait de ce fait non représentatif de la langue anglaise. Il conviendrait de le vérifier.

En parallèle de ces limites, nous avons observé que la mise en correspondance entre « *playing* » et « jouer » d'une part et l'étude de l'origine du vocable « *gameplay* » d'autre part, nous ont ouvert de nouvelles perspectives. Nous tâcherons d'étudier tous ces aspects prochainement.

En attendant, nous avons pu construire la grille évoquée en introduction. Elle est illustrée par le Tableau 1 qui recense les 16 correspondances abordées dans le cadre de la présente étude. Nous espérons que cette itération permettra d'aider les chercheurs francophones en lien avec les *game studies* à appréhender et manier plus finement « *play* » et « *game* » et les vocables connexes.

Expression anglophone	Correspondances francophones
<i>Game</i> (nom)	Un artefact de jeu avec règle / un verbe (manipuler) / une activité (un match) / un cadre (un match).
<i>Gameful</i> (adjectif)	Esprit de challenge.
<i>Gameplay</i> ou <i>Gameplay</i> (nom)	Partie de jeu, description de jeu, principe de jeu, modes de commande d'un jeu, dispositif de jeu, interface de jeu (vocabulaire essentiellement associé aux jeux vidéo).
<i>Gaming</i> (gérondif)	Jeu d'argent / action de jouer au jeu vidéo / pratique du jeu vidéo / pratique d'un <i>serious game</i> .
<i>Play</i> (nom)	Une activité / de l'amusement / règles du jeu (jeu analogique).
<i>Play Design</i> (nom)	Conception d'activité de jeu.
<i>Playability</i> (nom)	Jouabilité.
<i>Playful</i> (adjectif)	Amusant / ludique / espiègle.
<i>Playing</i> (gérondif)	Jouer / jouant (selon les cas).
<i>To cheat</i> (verbe)	Tricher.
<i>To game</i> (verbe)	Jouer à des jeux d'argent, jouer ou pratiquer du jeu vidéo.
<i>To game</i> + complément (verbe)	Manipuler, manigancer (dans le sens de se jouer de quelque chose) / Se jouer d'un système (<i>To game a system</i>).
<i>To hack a game</i> (verbe)	Pirater un jeu.
<i>To play</i> (verbe)	Jouer (dans le sens de jouer à quelque chose).
<i>To play a game</i> (verbe)	Jouer à un jeu.
<i>Video game</i> (nom)	Jeu vidéo.

Tableau 1 : Correspondances entre les expressions anglophones et les correspondances francophones

Bibliographie

- ALVAREZ, J. (2019). *Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux*. Thèse d'habilitation à diriger des recherches. Université polytechnique Hauts-de-France. <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02415027v2>.
- ARNOLD, P. (1995/1988). *The Book of Card Games*. Barnes & Noble Publishing.
- ATARI (1977a). *Super Breakout*. Atari Inc.
- ATARI (1977b). *SUBS*. Atari Inc.
- BALPE, J.-P. (2001). Le livre est tout le problème... *Document numérique*, 1(5), 9-15. <https://doi.org/10.3166/dn.5.1-2.9-15>.
- BONFILS, P., DUMAS, P. ET MASSOU, L. (2017). *Numérique et éducation. Dispositifs, jeux, enjeux, hors jeux*. PUN-Éditions universitaires de Lorraine, coll. Questions de communication/Actes.
- BROUGÈRE, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica/Anthropos.
- CAILLOIS, R. (1992/1958). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- CROAIN, J. (2009). *Les jeux en réalité alternées : pistes pour parfaire l'union d'énigmes, d'intrigues et de contrôles atypiques*. Mémoire de recherche, ITIN, Université Paris Seine. http://www.omnsh.org/sites/default/files/pdf_2009_memoire_julien_croain_-_les_jeux_en_realite_alternee.pdf.
- DARR, B. J. ET COHEN, A. H. (2016). *The Rules of the Game: Experiencing Global Capitalism on a Monopoly Board*. *Journal of Political Science Education*, 12(3), 268-281.
- FRASCA, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Thesis of Master of Information Design and Technology. School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology.
- FROMBERG, D. P. (1999). A review of research on play. C. SEEFELDT (dir.), *The early childhood curriculum: Current findings in theory and practice*. Third Edition. Teachers College Press, 27-53.
- GENVO, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Thèse d'habilitation à diriger des recherches. Université de Lorraine.
- GOLICK, M. (1998). *Card Games for Smart Kids*. Sterling Publishing.
- GRATIOT-ALPHANDÉRY, H. (1991). Notes de lecture : J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*. José CORTI, 1989. *Enfance*, 45(3), 257.
- HENRIOT, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. José CORTI.
- HENRIOT, J. (1983/1969). *Le jeu*. Synonyme.
- HUIZINGA, J. (2017/1951). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.
- HUIZINGA, J. (2003/1949). *Homo ludens: A study of the Play-Element in Culture*. Routledge.

- KEE GAMES/ATARI (1978). *Ultra Tank*. Kee Games.
- KELLNER, C. (2000). *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif » : Approche communicationnelle*. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication. Université de Metz.
- KIRKPATRICK, G. (2015). *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981-1995*. Springer.
- LARROCHE, V. (2018). *Le dispositif : un concept pour les sciences de l'information et de la communication*. ISTE éditions.
- LAVIGNE, M. (2020). *Les instrumentalisations du jeu numérique : Une approche critique de l'emploi contemporain de la notion de jeu au travers de ses manifestations numériques à vocation non distractives*. Thèse d'habilitation à diriger des recherches. Université de Limoges.
- NUTTING ASSOCIATES (1971). *Computer Space*. Nutting Associates.
- PERRON, B. (2013). L'attitude ludique de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1. <http://journals.openedition.org/sdj/216>.
- PIAGET, J. (1978/1945). *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Delachaux et Niestlé. http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45_FdS_TDM.pdf.
- PORTUGAL, J.-N. (2006, 4 décembre). *Le Gameplay*. Serious Games Summit Europe, 2^e édition, Lyon.
- RABARDEL, P. (1995). *Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains*. Armand Colin.
- ROY, B. (2019). Pour un dépassement des théories du game et du play. *Sciences du jeu*, 11. <http://doi.org/10.4000/sdj.1709>.
- SAUCY, F. (2019). *Construction d'une borne d'arcade*. Doctoral dissertation. Lycée cantonal Porrentruy. <https://www.apprendre-en-ligne.net/TM/console.pdf>.
- SCHMOLL, P. (2013). Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo. *Sciences du jeu*, 1. <http://doi.org/10.4000/sdj.271>.
- SINGH, M. ET MISHRA, S. (2016). The adjustment pattern of disabled children and normal children. *International Journal of Information Research and Review (IJIRR)*, 3(4), 2098-2101. <https://www.ijirr.com/sites/default/files/issues-pdf/0843.pdf>.
- VAN ROOIJ, A. J., SCHOENMAKERS, T. M., VAN DEN EIUNDEN, R. J., VERMULST, A. A. ET VANDE MHEEN, D. (2012). Video game addiction test: validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 507-511. <https://postprint.nivel.nl/PPpp5967.pdf>.
- WINNICOTT, D. W. (1975). *Jeu et réalité, l'espace potentiel* (C. MONOD et J.-B. PONTALIS, Trad.). Gallimard.
- WINNICOTT, D. W. (1991/1971). *Playing and Reality*. Routledge.