



HAL
open science

Des jeux d'animaux aux jeux vidéo : une matrice des jeux inter-espèces

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

Julian Alvarez. Des jeux d'animaux aux jeux vidéo : une matrice des jeux inter-espèces. CIGE 2023, May 2023, Paris, France. hal-04683998

HAL Id: hal-04683998

<https://hal.science/hal-04683998v1>

Submitted on 2 Sep 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 Attribution 4.0 International License



7^e Colloque International Game Evolution

Des jeux d'animaux aux jeux vidéo :
une matrice des jeux inter-espèces

Julian Alvarez

Université de Lille, CRISAL-NOCE (UMR 9189) / INSPE,
59655, Villeneuve d'Ascq, France

Université Polytechnique Hauts-de-France, DEVISU (EA 2445),
59300, Valenciennes, France

Immersive Factory, France

julian.alvarez@univ-lille.fr

Résumé :

L'objectif de ce poster est de présenter des matrices de jeux inter-espèces issues d'une analyse hypothéticodéductive croisant des lectures issues de la biologie et des sciences humaines. Une telle démarche s'inscrit dans un cadre plus large visant à étudier les fonctions du jeu chez les animaux non humains et vérifier si des transpositions peuvent être opérées chez l'Homme. De là, nous souhaitons étudier si le jeu sérieux se retrouve également dans le règne animal ou s'il s'agit d'une invention humaine.

Mots-clefs :

Jeu, Animaux, Biologie, Jouer, Génétique, Épigénétique

1 MATRICES DE JEUX INTER-ESPECES

Si nous mettons de côté les comparaisons distinctives au profit de ce qui est commun, le jeu inter-espèce semble partager des trames communes. Il y a tout d'abord les 3 stades de Jean Piaget et de Claude Bensch qui semblent suivre une même logique de maturation : aller du jeu sensori-moteur et auto-centré vers du jeu avec règles et allo-centré (cf. Tableau 1).

Sujet humain	Sujet animal	Manières de jouer (Caillois)	Stades de Piaget	Stades de Bensch	Type de jeu	Focalisation du sujet joueur	Schémes
0 à 2 ans	Immature	Paidia	Jeux sensori-moteurs	Eopaidie	Solo play	Auto-centré (corps du sujet)	Jeux instinctifs basés sur les schèmes innés (génétique)
2 à 4 ans	Pubertaire		Jeux symboliques	Mésopaidie			
A partir de 5/6 ans	Adulte	Ludus	Jeux avec règles	Néopaidie	Social play	Allo-centré (l'Autre, le groupe, l'environnement)	Jeux basés sur les schèmes d'expériences vécues (épigénétique)

Tableau 1 : Mise en correspondance des stades de développement du jeu chez l'Homme et les espèces animales non humaines pouvant jouer seules ou à plusieurs.

Ce qui se traduit par des manières de jouer qui vont de la paidia vers le ludus, du solo play (jeu solo) vers le social play (jeu social). En parallèle, nous constatons pour l'Homme et les animaux un enrichissement des schèmes de jeu, qui vont initialement se baser sur un registre instinctif pour intégrer au cours du temps le registre expérientiel. Enfin, nous pouvons associer la notion « d'attitude ludique » qui se traduit concrètement par la mobilisation de différents types de schèmes moteurs (se nourrir, combattre, faire sa toilette...) puis, avec le temps, d'expériences vécues pour les détourner ou leur donner un caractère inachevé (une attaque n'allant pas jusqu'à blesser l'Autre). Cela s'accompagne également d'une traduction corporelle (play facing) renforçant l'idée que l'activité en cours s'écarte du quotidien, c'est « pour de faux ». La conscientisation de ses actes amène aussi le sujet à s'auto-réguler (éviter de se blesser ou de blesser l'Autre...) et à maintenir le jeu au regard d'un ensemble de vouloir-faire, pouvoir-faire et savoir-faire. Dans le cadre de jeux avec règles, elles peuvent s'apparenter à des rites. Bien entendu, le sujet est libre d'innover en modifiant les règles ou en créant de nouvelles. Si le jeu est de type social, l'Autre, ou le groupe doit cependant être en mesure de vouloir, pouvoir et savoir répondre à la demande. Le jeu se maintient alors tant que possible. Lorsque ce n'est plus le cas, le jeu se termine, « l'attitude ludique » n'est plus de mise. Le ou les sujets qui souhaitent rompre le jeu peuvent en informer le ou les partenaires par des signaux de type « play breakdown » (arrêt de jeu). Si nous reprenons ces séquences pour les associer aux trois grands stades de développement du jeu, nous obtenons trois matrices de jeux qui peuvent s'appliquer à l'Homme et aux animaux en capacité de jouer seuls ou à plusieurs. Ces matrices appliquées aux jeux sensori-moteur ou épaidie, aux jeux symboliques ou mésopaidie et enfin jeux avec règles ou néopaidie sont illustrées par les figures 1, 2 et 3.

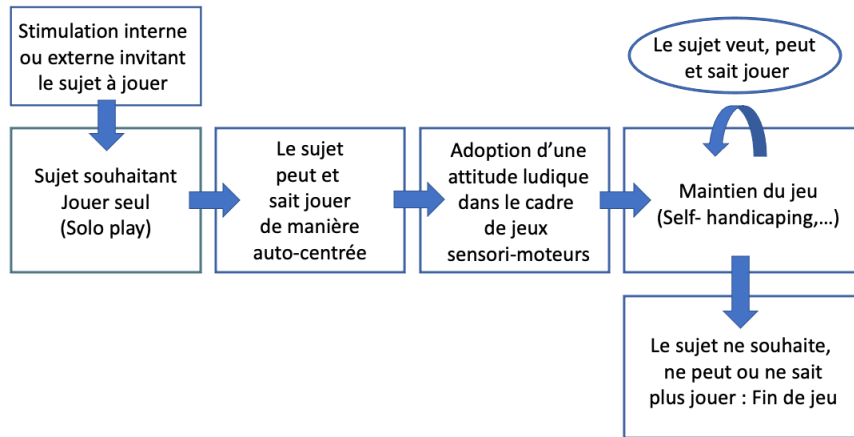


Figure 1 : Matrice de jeux sensori-moteurs / éopaidie

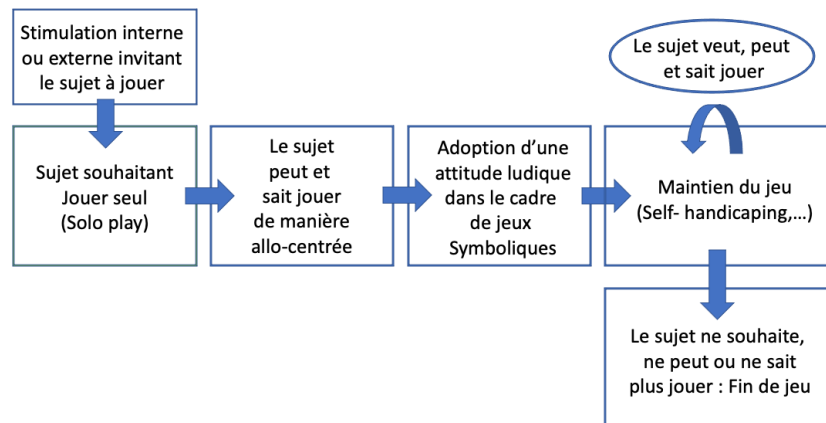


Figure 2 : Matrice de jeux symboliques / mésopaidie

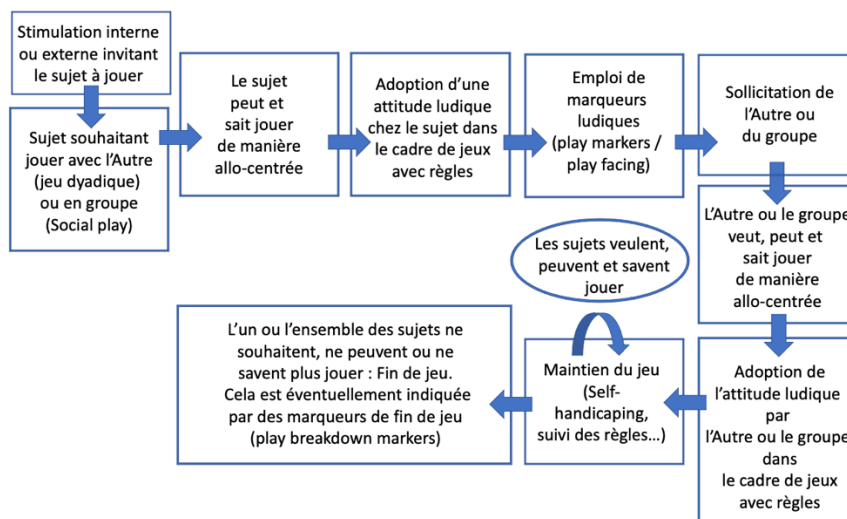


Figure 3 : Matrice de jeux avec règles / Néopaidie

Références

Article de revue

Aarseth, E. (2004). « Genre trouble: narrativism and the art of simulation », in Harrington P. et Wardrip-Fruin N. (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge MA, MIT Press, pp. 45-55

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, USA

Genvo, S. (2014). « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique », *Thèse d'habilitation à diriger des recherches*, Université de Lorraine, France

Kellner, C. (2000). « La médiation parle cédérom « ludo-éducatif » : Approche communicationnelle », Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, *Université de Metz école doctorale « Pratiques interculturelles : écrits, médias, espaces, sociétés »*, Centre de Recherche sur les Médias, METZ, (FRANCE).

Piaget, J. (1978/1945). « La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation », *Delachaux et Niestlé*, NEUCHATEL, (SUISSE), http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45_FdS_chap5.pdf, (consulté le 10 septembre 2019).

Schmoll, P. (2013). « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu [En ligne]*, 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 22 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/271> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.271>

Ouvrage

Bensch, C. (2000). « Jeux de velus », *éditions Odile Jacob*, France

Brougere, G. (2005). « Jouer/Apprendre », *Economica/Anthropos*, France

Caillois, R., (1992/1958), « Les jeux et les hommes », *Gallimard*, France

Henriot, J. (1969). « Le Jeu », *PUF*, France

Henriot, J. (1989). « Sous couleur de jouer », José Corti, France

Huizinga, J. (1988/1938). « Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu », *Gallimard*, France

Lahire, B. (2001). « L'Homme pluriel », *Nathan*, coll. « *Essais & recherches* », France

Leleu-merviel, S. (2017). « La traque informationnelle », *ISTE Editions*, UK

Rabardel, P. (1995). « Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains ». *Armand Colin*, France

Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). « Rules of play », *MIT Press*, USA