

COMPTE RENDU NON THÉMATIQUE



BONENFANT Maude, 2015, *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal, Éditions Liber, 150 p., bibliogr. (Alban Thomas)

Professeure au département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal et directrice du groupe de recherche Homo Ludens sur les pratiques du jeu et la communication dans les mondes numériques, Maude Bonenfant signe le livre *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, dans lequel elle tente de donner une définition complète du jeu. En effectuant un tour d'horizon des grands auteurs du domaine tels que Johan Huizinga, Colas Duflot, Eugen Fink, Jacques Henriot ou Eric Zimmermann, Bonenfant pose de façon claire les bases de ses réflexions, et ce, utilisant un style abordable. Ainsi, son livre se veut accessible au plus grand nombre.

Se fixant comme objectif de définir le jeu de façon la plus rigoureuse possible, M. Bonenfant concentre ses recherches autour des interactions entre le jeu et les joueurs. Pour commencer, le jeu ne peut exclusivement se définir d'une manière « immanente » où les règles poseraient le cadre strict et précis de la définition. L'expérience ludique dépasse presque toujours ce cadre et il existe pour le joueur un « espace de liberté interprétative des règles » (p. 11). En jouant, le joueur est propulsé dans un ensemble de règles qui, au premier abord, ont l'air contraignantes, mais qui lui laissent un espace de liberté et d'expression. C'est la subjectivité du joueur et sa façon de s'approprier les règles qui vont influencer les choix qu'il va effectuer au cours du jeu. Cet espace de liberté interprétative va venir former le concept central « d'espace d'appropriation », un concept que M. Bonenfant définit plus clairement comme « l'espace de liberté nécessaire pour le joueur afin de s'approprier le jeu, le faire sien et devenir alors le créateur de sa propre expérience ludique » (p. 81).

Pour nuancer ce concept, M. Bonenfant fait remarquer que les jeux ne sont pas égaux dans leurs espaces de libertés. Cette différence peut s'expliquer de plusieurs façons. Les règles vont être le premier déterminant dans la taille de l'espace de liberté mais le joueur peut aussi s'exercer au jeu et ainsi apprendre comment utiliser le plein potentiel de l'espace de liberté fourni. L'auteure va alors créer un continuum des jeux, faisant la distinction entre deux manières de jouer : *Paida* et *Ludus* ; ces termes étant empruntés au vocabulaire théorique de Roger Caillois : « Le pôle *ludus* serait un jeu tellement régulé qu'il ne laisserait plus de place à la liberté du jeu et l'atteinte du pôle *paidia* désagrègerait le jeu pour en faire une forme chaotique insignifiante » (p. 71).

Dans ce livre, l'auteure expose ses constructions théoriques en les agrémentant pour ancrer sa pensée dans la réalité pratique. En effet, à la fin de chaque chapitre, elle prend soin de donner un exemple concret illustrant parfaitement les concepts qui viennent d'être exposés. Des faits sur les jeux de sociétés, les jeux vidéo, sur des films ou encore des livres, les exemples sont variés et permettent une meilleure compréhension des thèmes discutés, rendant le livre abordable pour un large public.

Cet ouvrage, qui se veut aussi un tour d'horizon et une mise à plat des grandes théories sur le jeu tout en restant court et accessible, constitue une véritable mine d'informations et

de références qui ne demandent qu'à être exploitées. Citant un très grand nombre d'auteurs, M. Bonenfant encourage le lecteur à découvrir et à explorer la littérature existante. Petit bémol, la bibliographie en fin de livre, bien que conséquente, n'est pas exhaustive : beaucoup de petites références sont absentes de la bibliographie, et plusieurs auteurs sont cités sans que ne soit utilisé un de leurs ouvrages.

M. Bonenfant parvient dans cette courte monographie à transformer notre vision du jeu. Valorisant l'appropriation, la liberté de choix et le renversement des règles, elle met en lumière une autre facette du jeu en usant d'une quantité assez importante de références. On peut regretter cependant que certaines théories ne soient pas plus développées par l'auteure, qui présente ses réflexions sous le spectre d'autres ouvrages. *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique* est un livre dont la lecture est pertinente pour des chercheurs de disciplines variées grâce à sa conception du jeu qui renverse les définitions habituelles, et pour un public plus large.

Alban Thomas
Département de sociologie
Université de Montréal, Montréal (Québec), Canada