

Le jeu

Cet article n'a pas l'ambition d'épuiser un sujet aussi vaste mais simplement d'en aborder certaines facettes.

Depuis l'antiquité plaisir de jouer et plaisir de gagner ont toujours été liés.

Le jeu provoque une excitation. Cette excitation provoquée par le premier coup de dés, lancé en Inde 2000 ans avant J.C. nous trouble-t-il encore ? Depuis le temps que la partie est commencée, l'on pourrait croire la passion pour le jeu émoussée. Que les écrans ont chassé les pistes de dés et que l'excitation de gagner a blasé le joueur. Il n'en est rien.

Au fil des siècles les jeux ont toujours été le reflet de notre vie en société et les témoins des avancées techniques.

Le jeu est incontestablement une façon de lire le monde, de décrypter notre société. Il en dit souvent davantage sur nous et sur nos modes de vie que les études les plus sérieuses. Il canalise nos émotions, exprime nos rêves individuels ou collectifs.

Avant tout le jeu procure plaisir et divertissement.

Et si le jeu, plus encore que le rire, était le propre de l'homme ?

Le jeu nous permet de vivre des émotions qui se font souvent rares aujourd'hui comme le rêve, parce qu'il nous révèle aussi la place que nous donnons à des notions fondamentales comme le respect des règles et l'égalité des chances, des valeurs et un rôle de jeu qui se partagent dans tous les moments de notre vie, dans la pratique du sport, au travail, en famille... et se transmettent d'une génération à l'autre.

Le jeu met aussi à l'honneur des valeurs justes, comme le respect des règles, la solidarité entre les joueurs et la collectivité.

Puisque le jeu parle de tout et de tous il faut savoir écouter ceux qui jouent. Il faut savoir écouter pour mieux répondre, il faut savoir assurer pour mieux accompagner, et, s'il le faut, tempérer.

Jouer peut sembler futile, et pourtant, le jeu doit être pris au sérieux.

Pourquoi joue-t-on ?

Il n'existe ni pensée unique ni réponse unique mais une combinaison de motivations et une part de mystère.

On joue pour se distraire, pour se confronter à soi-même ou aux autres pour l'intelligence de la tactique ou l'excitation engendrée par le hasard, pour le frisson du risque et la fierté de gagner. Les motivations des joueurs sont multiples.

L'enjeu du jeu est toujours clair et la certitude de la victoire ou de la défaite est absolue.

Tout jeu est avant tout une action libre. C'est un acte personnel et volontaire. Le jeu commandé n'est plus du jeu.

A la source du jeu réside une liberté première, un besoin de détente et tous ensembles distraction et fantaisie.

Liberté, hasard, excitation, plaisir, victoire, reconnaissance... les motivations du jeu ne sont pas sans rappeler celles de la passion amoureuse.

Qui dit jeu dit complicité et convivialité.

Le jeu vaut entrée dans une communauté dès l'enfance et utilise un langage universel. Il s'agit majoritairement d'une activité partagée, un moyen de communiquer avec les autres et de créer des liens différents des relations sociales « classiques » liées au travail.

Les jeux ne trouvent généralement leur plénitude qu'au moment où ils suscitent une résonance complice. La plupart d'entre eux apparaissent en effet sous forme de demande et de réponse, de défi et de riposte, de provocation et contagion, d'effervescence ou tension partagée. Ils ont besoin de présence attentive et sympathique.

Le jeu permet de se faire des amis, de trouver sa place dans une communauté ou encore de garder un lien intergénérationnel.

Le jeu est un moment de convivialité où on peut lâcher prise et s'adonner à des choses apparemment futiles mais absolument essentielles pour la sociabilité.

Pas besoin de parler la même langue, le jeu est un langage en soit, sinon universel, tout au moins compatible entre de nombreuses nations.

Bernard HILD, novembre 2014