

Le jeu révèle le moi, à la Cité des sciences et de l'industrie

Les activités ludiques peuvent mettre en lumière des compétences insoupçonnées

CERTAINS y voient une façon bien compliquée de s'ennuyer à plusieurs. Mais les jeux de société sont le plus souvent prisés pour leur capacité à projeter leurs adeptes hors du temps et de tout enjeu irrémédiable. Chacun est intuitivement persuadé que sa personnalité peut transparaître à cette occasion et tente d'éviter de passer pour un mauvais joueur.

Les jeux font aussi intervenir des compétences variées, souvent à l'insu des joueurs. C'est ce phénomène qu'une nouvelle exposition de la Cité des sciences et de l'industrie à La Villette (Paris), intitulée « Jeux sur je », propose d'explorer, à travers une quinzaine de jeux. « *J'ai fait le pari que, tout en jouant, les gens vont découvrir des choses sur eux-mêmes* », indique Orna Cohen, la commissaire de l'exposition, qui avoue avoir eu du mal à imposer cette idée à la Cité des sciences, adepte d'une muséographie s'appuyant souvent sur la technique. Ici, aucun écran ni dispositif informatique. Si interaction il y a, elle intervient entre joueurs.

DÉVOILER DES CAPACITÉS CACHÉES

« *J'appelle ça le laboratoire social*, poursuit Orna Cohen, dont la démarche s'appuie sur la conviction qu'au XXI^e siècle, outre l'étude du vivant, la question essentielle sera celle du « vivre ensemble » : « *Il me semblait intéressant de mettre en situation d'expérimenter et d'apprendre sur soi, sans se retrou-*

ver, comme trop souvent dans la vie, en position d'être sanctionné. »

Les psychologues ont, de longue date, identifié cette puissance révélatrice du jeu, utilisée dans certains de leurs tests psychométriques. Le sociologue Roger Caillois a tenté de les classer en compétition, chance, simulacre ou vertige. Les formateurs les emploient prosaïquement dans les entreprises pour faire passer un message, intégrer de nouveaux éléments ou réorienter des carrières.

À La Villette, les jeux dévoileront de façon indolore des capacités ignorées. Pour chacun, un mobilier et un dispositif précis ont été imaginés. Là, on fait basculer des boules sur un plateau, ici, on tire à deux sur des ficelles pour guider une boule. Là encore, on lance des dés dont les faces commandent des actions particulières quand, ailleurs, on improvise sur un thème donné ou on imagine une solution inédite à un problème donné.

Certains jeux sont des classiques – comme celui du dictionnaire –, d'autres de simples transpositions

de versions commerciales ou des variantes de ceux employés par des formateurs. Tous sont issus d'une sélection rigoureuse, pour leur capacité à solliciter des compétences particulières, clairement identifiées par un verbe : transmettre, anticiper, discerner...

« *Le jeu est un moyen d'apprentissage tout à fait valide. Il plonge l'individu dans un état de concentration détendue* », soutient Chantal Barthélémy-Ruiz, conseillère scientifique de l'exposition, créatrice de jeux et enseignante à Paris-XIII en DESS de science du jeu. Ses étudiants suivront les visiteurs pour voir s'ils apprennent des leçons sur eux-mêmes. Mais la capacité que montrent certains, les plus petits en tête, à contourner les règles risque de compliquer l'analyse.

Hervé Morin

★ « Jeux sur je », jusqu'au 4 janvier 2004 à la Cité des sciences et de l'industrie. Tél. : 01-40-05-80-00, www.cite-sciences.fr. Animations du 15 au 27 avril.