

Fiche de lecture

L'âge du jeu de Jean Allain Jutteau

Jean Alain Jutteau :

Après une carrière de manager et de consultant auprès d'entreprises internationales, Jean-Alain Jutteau, ingénieur, ancien élève de l'École polytechnique et diplômé de Harvard, mène une double activité de chercheur indépendant et d'entrepreneur. C'est en ingénieur que Jean-Alain Jutteau aborde les émotions et leurs mécanismes. Une large expérience internationale de manager et de consultant a convaincu cet ancien élève de l'École Polytechnique de la nécessité d'une meilleure prise en compte de la personne humaine dans les outils de management. Fortement marqué par le pragmatisme anglo-saxon et par les sociologues de l'école de Chicago, il a entrepris il y a une dizaine d'années de réduire la fracture entre le qualitatif et le quantitatif en développant des outils opérationnels d'aide à la décision. Inventeur de la Fonction gamma® et du Gammascan®, il se bat aujourd'hui pour fonder une économie du sens qui reconnaisse la prévalence de la personne humaine dans tous les champs de la vie sociale.

Gamma/ Gammascan

Une approche scientifique de l'Intelligence émotionnelle

L'innovation qui permet l'application de l'intelligence émotionnelle au plus profond de la vie des gens comprend trois volets :

- *Un modèle fonctionnel qui restitue la façon dont chacun mobilise ses émotions dans ses motivations à agir : c'est La fonction gamma®.*
- *Des techniques spécifiques d'expérimentation qui mesurent les paramètres des fonctions gamma® individuelles, dans toutes les circonstances de la vie des gens : c'est le système Gammascan®.*

Des méthodes de travail et des algorithmes qui produisent des résultats utilisables par les décideurs : ce sont des logiciels qui déterminent les profils de motivations des individus et des groupes et évaluent le consensus qui existe entre eux. Ces logiciels sont accessibles sur un portail spécial dédié aux décideurs : www.beservices.fr.

Je ne connaissais pas cet auteur et les seuls renseignements sur lui viennent d'une simple recherche sur google.

L'Age du jeu

Au commencement du livre l'auteur réaffirme les hypothèses, les réflexions sur le jeu qui ont eu lieu au cours de l'histoire.

En même temps il développe l'importance du jeu, le rôle fondamental qu'il occupe dans notre société où les supports de jeu sont très variés. Il ne nie pas la difficulté au cours des temps de

classer ce jeu et la complexité de le définir. Il rapproche la méconnaissance de la place du jeu avec la crise de civilisation que nous vivons. Il fait référence à l'économiste Américain Jerémy Rifkin et à l'anthropologue Française, Roberte Hamayon dont voilà quelques extraits de leurs travaux que j'ai trouvé intéressants de joindre :

« D'une part, les jeunes semblent de moins en moins obsédés par l'idée de posséder, d'être propriétaires...

...Le second changement, c'est que, demain, dans une société d'abondance, le capital social deviendra beaucoup plus important que le capital économique ou financier. Et cette mutation radicale commencera dès le plus jeune âge. Prenez les jouets. Aujourd'hui, ils représentent le premier contact de l'être humain avec la propriété, donc avec le capitalisme. Ce jouet que ses parents lui ont offert, l'enfant découvre que c'est le sien, pas celui de son petit copain. Et personne ne le lui conteste. Mais demain – et en fait aujourd'hui déjà dans de nombreuses familles – les parents emprunteront des jouets pour leurs enfants sur un site internet dédié ; l'enfant l'utilisera pendant quelques semaines ou quelques mois en sachant pertinemment qu'il n'en est pas le propriétaire ; et quand il s'en lassera ses parents renverront le jouet au site web pour que d'autres l'utilisent. A quoi bon garder des dizaines de jouets au grenier, n'est-ce pas ?

Mais le grand bouleversement à l'œuvre dans cet exemple tout simple, ce n'est pas tant que l'enfant pourra, pendant toute sa jeunesse, profiter d'autres jouets mieux adaptés à son âge : c'est le changement qui se produit dans sa tête par rapport à ce que les générations qui l'ont précédé ont connu. Il apprend en effet « naturellement » que les jouets ne sont pas des objets que l'on possède mais des expériences auxquelles on accède pour un temps donné, et que l'on partage avec les autres. Il se prépare en fait, dès son plus jeune âge, à l'économie du partage qui l'attend. C'est une mutation complète de la société. J'ai presque 70 ans et je n'avais jamais, jamais anticipé qu'une chose pareille se produirait».

« Symétriquement, tous les auteurs qui se sont intéressés au jeu ont relevé sa dimension rituelle et ont interrogé les relations entre jeu et rite. Le matériau que nous fournit Roberte Hamayon permet de formuler les choses ainsi : de même que l'échange représente la part utilitaire du don, et le don la part non ou anti-utilitaire de l'échange, de même le rituel représente et met en scène la dimension d'obligation propre au jeu, et le jouer la part de liberté et de créativité du rituel. Il joue à la fois avec et contre le rituel. Contr'avec. Il en est l'opposé complémentaire. Vu, maintenant, du point de vue du don, le rituel incarne sa dimension, d'obligation là encore. Il représente le don institué, la part de dû du don, et le jeu incarne sa part de liberté. Mais le moment du jeu est aussi le contraire de celui de l'utilité fonctionnelle qui anime l'échange. D'où sa caractérisation habituelle par le non sérieux, le plaisir ou la frivolité. Pourtant, comme le montre bien Roberte Hayon, il peut être tout autant l'occasion des plus grands efforts ou des plus grandes souffrances. Et le joueur qui veut progresser, que ce soit dans la danse, au théâtre, au tennis, aux échecs ou au football, ne peut pas le faire sans y travailler intensément. Avec plus ou moins de plaisir. De manière plus ou moins ludique. Il entre donc du travail et de l'utilitaire dans le jouer. Mais, symétriquement, là encore, et ce point qui n'est pas l'objet du présent livre même s'il ouvre de nombreuses pistes pour l'aborder, est essentiel, symétriquement, il importe de comprendre qu'il n'y a

d'efficacité possible dans le monde du travail de l'entreprise ou des organisations que pour autant qu'il y est ménagé une part de jeu. Une modalité de l'action, « une manière de faire les choses », comme l'observe si justement Roberte Hamayon, qui permet de faire les choses en faisant autre chose.

« Faire autre chose », voilà sans doute l'essence ultime du jouer. Dont on ne pourra plus discuter désormais sans prendre en compte tout ce que nous apporte Roberte Hamayon. Avec qui j'ai essayé de jouer le jeu d'une préface pour en dégager tout le sérieux ».

Même si Jean Alain Jutteau cite beaucoup de références au cours de son livre, il insiste sur le fait qu'il y a peu d'ouvrage de sciences humaines consacrés au jeu, paradoxe selon lui avec le développement de la pratique actuelle des jeux vidéo et l'intérêt pour les jeux télévisés et la profusion de connections qui permettent de jouer avec des joueurs du monde entier.

L'auteur parle du changement dans nos sociétés occidentales caractérisé par le temps de travail réduit et par conséquent l'extension du temps libre. Et même si l'homme a du mal à concevoir le sérieux du jeu il occupe pourtant bien « une fonction centrale dans l'adaptation des espèces sociales à leur environnement ».

Il évoque le jeu sur le plan du rituel, du code de communication, du savoir-faire, du symbole de créativité, inventivité mais aussi de la néoténie, « rétention de jeunesse ». Une référence à Thomas More évoquée par l'auteur qui nous explique que le jeu serait la résilience nécessaire et persistante tout au long de l'existence de l'être humain pour pallier à ses angoisses qui démarrent à sa naissance à cause de sa conscience d'incomplétude. Cette résilience serait la raison d'être du jeu et le fait de ne pas reconnaître la valeur du jeu nuirait à l'épanouissement de l'espèce humaine. Selon l'auteur, soit les humains croiraient en une maîtrise totale du fait de leurs progrès technologiques et ils pourraient être orientés vers une uniformisation : « Une course de vitesse semble engagée entre deux tendances contradictoires soit la mutation digitale favorise l'émergence de nouvelle forme de totalitarisme dans un monde où le *big data* et les *big brothers* alièneront la diversité cognitive et comportementale des individus » soit « l'humanité invente de nouveaux jeux pour dépasser l'antagonisme croissant entre désirs individuels et l'intérêt général entre les personnes et les collectifs, entre les peuples et les pouvoirs ».

Pour revenir au livre dans « L'âge du jeu » l'auteur est optimiste car il s'aperçoit des initiatives qui émergent face à un monde rationalisé et il croit aux valeurs complexes et singulières de chaque individu.

Tout au long du livre il explore les aspects de jeu en passant par son intérêt, les limites du jeu et du non-jeu, la réalité seconde du jeu, l'accès par le jeu, la nature des jeux, le statut des joueurs, le jeu comme moteur culturel, la science encensée des mathématiques, les fonctions du jeu, le jeu dans l'ère digitale et bien sûr la notion de résilience par le jeu.

Il prend l'exemple du jeu face à une machine (jouer aux échecs ou au go) : Si on crie victoire de la machine face à un joueur humain c'est parce qu'on oublie que cette machine a été fabriquée par plusieurs hommes sur plusieurs années et que cette machine a ingurgité des mémoires, des parties de jeux hypothétiques face à un homme qui possède une seule mémoire à un temps T de jeu mais que face à la machine il aura toujours l'expérience intérieure que la machine n'aura jamais.

J.A Jutteau rappelle que le jeu est décrit par l'objet, l'activité, ses fonctions, par sa nature, par son cadre, par l'action, et que l'intérêt du jeu est la base de la qualification qu'on lui attribue : le plaisir, le gain, le hasard, l'imaginaire, le public... L'auteur donne son avis en exprimant « qu'on ne joue pas pour gagner ni pour s'amuser. Activité en apparence semblable à une autre, les jeux poursuivent une finalité qui n'est pas directement visible. Leur véritable intérêt se situe dans leur réalité seconde (réalité qui est dans la tête de chacun, projection, simulation, émotion et qui est différente pour tous) qui se manifeste dans le temps long. Le jeu se situe entre l'expérience intérieure des joueurs et la réalité extérieure ».

L'écrivain rappelle les différents philosophes, sociologues qui ont mis en avant les différents aspects et nature du jeu, libre, fictif, réglé, incertain, séparé et sa nature évolue en fonction de l'âge du joueur, sa relation au jeu.

Il distingue les jeux de conditionnement, jeu de forme symbolique technologique, jeux de relation de réflexion ou de rite. Après avoir énumérer quelques types de jeu il évoque que le jeu fait partie du modèle culturel de l'homme si on considère que « chaque jeu constitue dans sa théorie, ses symboles, ses règles et dans ses critères de performance un modèle de l'environnement qui l'a produit ». Il me semble important de relater et d'expliquer la signification des jeux de formes par rapport au jeu de conditionnement. Il précise au début que les jeux de formes, sous-entendu de forme symboliques, sont les jeux qui utilisent des représentations symboliques de l'expérience puisée dans une dimension spatiale et temporelle considérable et dans un langage sophistiqué de l'espèce humaine. Ces jeux arrivent souvent après le jeu de conditionnement selon l'auteur, lequel est similaire dans le monde des animaux et des humains car il relève de l'action/réaction observée et de la répétition.

Après avoir défendu le jeu dans sa fonction centrale dans le développement humain, le dernier chapitre est consacré au devenir du jeu dans le nouveau contexte digital, après les bouleversements de la faune la flore et aussi de la communication : « Après l'âge de la transmission orale, de la tradition écrite, la diffusion quantitative voilà les verrous de l'écrit matérialisé qui sautent, la numérisation de l'information et l'ouverture des réseaux... »

Cet ouvrage l'amène à conclure sur le titre « l'âge du jeu » et sur sa qualification restrictive de divertissement et de la notion enfantine qu'on lui prête souvent. Le jeu serait selon lui une solution pour surmonter le « tsunami digital » que nous vivons. Il s'attarde sur les différentes résiliences en distinguant le jeu processus de résilience créative pour dépasser son traumatisme natal et le jeu processus de résilience collective « le jeu du gagnant- gagnant qui

a créé des réseaux sur toute la planète permettant une spécialisation compétitive des acteurs au profit de la prospérité générale, pour terminer par la résilience par la résilience collective dans les temps modernes où les jeux de formes idéologiques, éthiques et technologiques qui s'y jouent se traduisent dans la quasi-totalité des cas par la concentration des pouvoirs entre les mains d'une minorité d'acteurs... Le moteur qui anime cette organisation pyramidale est celui de la dominance. Elle prend forme de jeu de pouvoir, par lesquels les humains appliquent à eux-mêmes leur ingéniosité à exploiter les ressources de l'environnement... » et il continue plus loin « La théorie défendue dans cet ouvrage sur le rôle des jeux de formes peut fournir un début de réponse à cette question cruciale : Les jeux de résilience collective organisent, sinon la servitude ou la soumission, du moins l'adhésion des personnes aux pouvoirs collectifs dont ils dépendent ». Mais là encore l'auteur garde un optimisme en affirmant que « ...l'histoire montre que ...les jeux de formes qui maintiennent les puissants dans leurs avantages sont ceux-là mêmes qui accroissent la prise de conscience de l'oppression la capacité des assujettis à se rebeller ».

Ces accès à la connaissance et aux informations par tous dans ce monde connecté remet en cause les rapports de force et l'auteur croit en une vraie opportunité pour mettre l'intelligence collective au service du développement individuel et de mettre l'intelligence artificielle face à l'intelligence émotionnelle en offrant des réseaux relationnels libérés. L'auteur voit aussi dans cette mutation digitale une vraie révolution ludique avec une communication déployée et une créativité qui promet d'être débordante et favorable à une « quatrième naissance de l'humanité.

Ce livre et ma recherche :

J'ai été attiré par ce livre de par son titre et par le parcours professionnel de l'auteur associé au jeu. Actuellement et de plus en plus j'entends ou je vois des reportages sur des grandes entreprises qui mettent en place des méthodes « ludiques » au niveau du management et des ressources humaines. Je suis curieuse de connaître la réalité de ces nouveaux procédés et les réflexions en amont et en aval de ces alternatives mis en œuvre, des statuts des référents, des ressentis des destinataires et des finalités. Avec ce livre j'ai découvert la recherche, l'opinion et les motivations d'un homme qui a fait une certaine analyse sur le jeu et pas seulement au sein de l'entreprise. J'ai trouvé la recherche et l'ouvrage documenté sur le jeu et son histoire. Cette lecture m'a motivé pour m'entretenir avec une personne faisant partie du personnel d'une entreprise qui utilise le jeu car j'ai un sentiment de crainte vis-à-vis de ces approches et des utilisations du jeu qui n'est peut-être pas fondé. Donc je poursuis mon chemin avec un recours à l'entraînement mental qui devrait m'aider.

