

Jouer aux dominos

Christian Jacob (CNRS / EHESS)

L'application Les Dominos, développée dans le cadre du CéSor, invite d'abord à réfléchir à ce qu'est la recherche en SHS (mais il pourrait s'agir aussi des sciences de l'ingénieur, des sciences "dures", voire de la recherche et développement en entreprise ou encore des apprentissages en milieu scolaire). Comment générer de la pensée, de la réflexion ? Et comment articuler des idées, des intuitions, des interprétations et des connaissances ?

Ces questions sont à la base du travail intellectuel individuel, mais aussi collectif, dans des équipes, des collectifs de pensée ou d'apprentissage, où la dimension interactive de la réflexion et de la recherche est un puissant auxiliaire de créativité : penser les uns par rapport aux autres, imbriquer, prolonger, articuler, expliciter, associer ses idées à celles des autres. La réflexion collective est un art de la digression, du raccord, de l'analogie, de l'antithèse : bref, un jeu de déplacements et de positions. Comment avancer ? Comment changer de direction ? Et comment contribuer à un cheminement de pensée qui fasse sens, dans le détail de ses étapes comme dans la continuité de son déroulement ?

Le travail collectif se matérialise le plus souvent dans des ateliers ou colloques, par le biais de la parole vive. Ou encore dans des ouvrages collectifs ou des livraisons de revues, par le biais de l'écriture. Mais comment l'inscrire dans le quotidien, dans la vie d'un centre ou d'une équipe de recherche, sur la durée ? Dominos apporte une réponse à cette question sur le mode d'un jeu sérieux, qui est aussi un travail ludique. Il s'agit de prendre le temps de penser les uns avec les autres, de se situer dans un collectif de pensée et de recherche. Lorsqu'on pratique l'exercice dans une équipe de recherche comme le CéSor, le jeu construit, dans sa progression et son interactivité, un *snapshot* de la vie du laboratoire, de ses compétences, de ses objets intellectuels, de ses savoir-faire, de ses individualités comme des intérêts partagés qui en font l'unité dans la diversité.

Le dispositif génère de nouvelles pratiques savantes, liées d'abord à la

temporalité de l'exercice — lire, réfléchir, articuler et écrire une contribution, sous forme de texte, d'image, de fichier multimédia, puis aux nouvelles formes d'oralité qui en découlent, en termes d'explicitation, de commentaire, de dialogue dans le cercle des intervenants et à l'intention des spectateurs de la partie.

La dimension ludique du processus, enfin, n'est pas sans rappeler les formes de pensée rusées et braconnières, liées à l'imprévisibilité et à l'inventivité des tactiques personnelles, analysées naguère par Michel de Certeau dans *L'Invention du quotidien* ou par Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant dans *Les ruses de l'intelligence, la métis des Grecs*.

La première version du jeu Dominos suggère le potentiel et les prolongements possibles du dispositif, et je voudrais partager quelques pistes de développement.

- il serait intéressant d'utiliser une palette de couleurs pour distinguer les différents statuts des dominos : complément, association, controverse, digression, etc

- on pourrait aussi imaginer, pour une prochaine étape, l'ajout d'une troisième dimension, qui permettrait à certains dominos de corrélérer, associer, surplomber d'une manière critique ou herméneutique un choix de dominos situés au niveau inférieur. On passerait ainsi d'un itinéraire linéaire bidimensionnel à un dispositif en 3D.

- il serait intéressant de rendre les écarts entre les dominos signifiants, voire de varier leurs dimensions, éventuellement par le biais d'algorithmes qui pondéreraient leur importance et leur position, à un instant t , dans la partie en cours.

- le jeu gagnerait sans doute en interactivité et en évolutivité si on pouvait déplacer les dominos en cours de partie, ou suggérer leurs déplacements, pour mettre en lumière de nouvelles associations intellectuelles. De même, il faudrait pouvoir intercaler des dominos dans un alignement déjà constitué.

- On pourrait aussi imaginer une part de hasard ou de contraintes qui

inviterait à réorienter le jeu dans de nouvelles directions. On pourrait introduire pour cela des dominos “jokers” ou “carrefours”, qui inviteraient à une réorientation très ouverte de la partie, par exemple sous la forme d’un nom géographique (Byzance, Ethiopie), d’un nom propre (Foucault) ou d’une date.

Ces pions jokers pourraient être générés de manière aléatoire au cours de la partie par le logiciel, de manière à orienter le jeu dans de nouvelles directions.

— une déclinaison possible du jeu serait de permettre des variations d’échelles dans le statut et la longueur des contributions : par exemple une image, une citation, une référence bibliographique, ce qui pourrait aussi faire varier la temporalité des parties.

— On pourrait imaginer que le jeu comporte plusieurs niveaux (de difficulté, de complexité et d’interactions), de manière à faciliter son appropriation par différentes communautés de joueurs, voire à permettre la poursuite d’une partie d’un niveau à l’autre, en introduisant de nouveaux paramètres et de nouvelles contraintes.

— il conviendrait aussi de réfléchir à la finalité et aux usages des configurations ainsi construites. La topographie de dominos est-elle un dispositif ouvert ou fermé ? Quand une partie est-elle terminée ? Peut-on corrélér, articuler différentes parties (cela rejoint nos remarques sur une évolution en 3D) ? Une partie close peut-elle être réouverte par de nouveaux joueurs ?

— Les questions précédentes soulignent l’intérêt d’une réflexion approfondie sur les règles du jeu, et les marges de manœuvre de joueurs, qui pourraient par exemple disposer de plus de latitude en fonction de leurs contributions (et d’ailleurs, il ne faudrait pas limiter le nombre de contributions des joueurs).

— Cette réflexion conduit à une dernière question : Dominos est-il un dispositif heuristique, une forme ludique permettant une certaine maïeutique intellectuelle dans le cadre d’une communauté de chercheurs ? Ou l’objectif est-il de générer des formes exportables, pouvant circuler et

être consultées indépendamment du jeu ; par exemple une livraison de revue, un ebook, ou un wiki ?