AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4
Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10
http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php
http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm

UNIVERSITÉ DE LORRAINE

École doctorale Fernand-Braudel (ED 411)

Centre de recherche sur les médiations (ÉA 3476)

LUDOLOGIE :
JEU, DISCOURS, COMPLEXITÉ

Thèse pour le doctorat
en sciences de l'information et de la communication

présentée et soutenue publiquement le 19 octobre 2015
par
Boris Solinski

Jury

M. Jacques Arènes, Professeur à l'université catholique de Lille, examinateur
Mme Maude Bonenfant, Professeure à l'université du Québec à Montréal, rapporteure
M. Jean-Jacques Boutaud, Professeur à l'université de Bourgogne, rapporteur & président
M. Sébastien Genvo, Professeur à l'université de Lorraine, co-directeur de thèse
M. Jacques Walter, Professeur à l'université de Lorraine, directeur de thèse

La gravure en couverture est de Maurits Cornelis Escher, 1956, *Prentententoonstelling* [*Print gallery / Exposition de gravures*]. Il s'agit de la seule de ses lithogravures que le graveur s'est révélé incapable d'achever. Voir De Smit B., Lenstra H. W., 2003, « The Mathematical Structure of Escher's Print Gallery », *Notices of the AMS*, vol. 50 n°4, pp. 446-457.

« *Si des choses les plus insignifiantes un chemin mène toujours à la philosophie, il est permis de s'attendre à ce qu'une méditation sur le jeu, cette sottise des enfants, puisse bien ébranler un jour le savoir si sûr de lui des adultes.* »[1]

[1] Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 18.

Remerciements

Je remercie en premier lieu mes maîtres de recherche, M. le professeur Jacques Walter et M. le professeur Sébastien Genvo, pour leur bienveillance et leur confiance indéfectibles au cours de toutes ces années de recherche ainsi que pour leur direction éclairée.

Je remercie les membres du jury d'avoir accepté de relire mon travail et de me faire l'honneur de leur évaluation, de leurs critiques et de leur présence à ma soutenance.

Je remercie le *Centre de Recherche sur les Médiations* et l'école doctorale *Fernand-Braudel* de l'université de Lorraine de m'avoir accordé leur créance, en particulier à travers la délivrance de reports au regard de ma situation personnelle et professionnelle.

Je remercie ma mère d'avoir relu avec attention, diligence et encouragements les présentes pages, ainsi que de m'avoir donné, il y a longtemps, le goût du jeu.

Je remercie enfin toutes celles et ceux qui ont explicitement ou implicitement contribué, directement ou indirectement, à rendre possible mon travail, à l'enrichir et à l'amender, et à faire de lui ce qu'il est aujourd'hui.

Sommaire

Remerciements 4
Index des figures 8
Avant-propos : un art inachevé 11
Introduction générale 13
1. Origine du questionnement 13
2. Comment questionner le jeu ? 14
3. Contextualisation de la recherche 17
4. L'approche ludologique 20
5. Spécificité de la démarche 22
6. Problématique et organisation de l'étude 25
Première partie : *I. Discours & valeurs du jeu* 29
Introduction de la première partie 31
I.A - Petite mythologie ludique 37
1. Pour une mythologie du jeu 37
2. Le mythe du minotaure 41
3. Les éléments ludiques du mythe 46
4. La valeur mythique du jeu 54
I.B - Le roman du jeu 65
0. L'alpha de l'oméga 69
1. Le cercle magique 70
2. Un phénomène transitionnel 75
3. « Faire comme si » 79
4. L'exercice du possible 84
5. Se prendre au jeu 90
6. Briser le jeu 93
7. Etre au jeu 98
8. L'invention d'une liberté 101
0. L'oméga de l'alpha 106
I.C - Abécédaire ludique 111
1. A comme Action 114
2. B comme Branloire pérenne 115
3. C comme Créativité 117
4. D comme Dilemme 119
5. E comme Expérience 121
6. F comme Futilité 123
7. G comme Génie 125
8. H comme Hasard 127
9. I comme Illusion 129
10. J comme Jeton 131
11. K comme Krishna 133
12. L comme Lutte 136

13. M comme Mort 138
14. N comme Nœud 140
15. O comme Ordre 141
16. P comme Performatif 144
17. Q comme Quarante-deux 146
18. R comme Rire 148
19. S comme Stratégie 150
20. T comme Triche 153
21. U comme Ubiquité 156
22. V comme Victoire 158
23. W comme Wargame 160
24. X comme Xochiquetzal / Xochipilli 162
25. Y comme Yoyo 163
26. Z comme Zéro 165

I.D - Pourquoi jouons-nous ? 171
1. Jouer pour s'amuser 172
2. Le jeu : activité utile ? 173
3. La spécificité du jeu humain 175
4. Comment le plaisir vient au jeu 176
5. Que se passe-t-il quand on joue ? 178
6. Du plaisir à l'action 179
7. Origine et fin du jeu humain 182

Conclusion de la première partie 185

Deuxième partie : *II. Organisation d'une ludologie complexe* 189

Introduction de la deuxième partie 191

II.A - Le concept oublié 197
1. Circonscrire ou clore ? 198
2. L'invention de la ludologie : domaine ou méthode ? 203
3. Une science mort-née ? 211
4. Réconcilier le jeu par la complexité 215

II.B - Donner du jeu 221
1. Le jeu en mouvement 222
2. Fin et renouveau du jeu 225
3. Jeu de la conscience et conscience de jouer 228
4. Le mouvement du jeu 231
5. Le ludique : pensée projective 235

II.C - La branloire pérenne 241
1. Le jeu poétique 243
2. Théorie des jeux ou théorie du jeu ? 247
3. Le paradigme de complexité 253
4. Complexité du discours ludique 262

II.D - Le dilemme ludique 271
1. Jouer c'est choisir 272

2. Complexité du choix ludique 276
3. L'équilibre du choix complexe 280
4. Un choix sans solution 285
5. Choix, stratégie, tactique 291
Conclusion de la deuxième partie 293

Troisième partie : *III. La ludologie à l'épreuve de la potentialité* 297
Introduction de la troisième partie 299
III.A - Le jeu dans tous ses états 305
1. Récapitulation de l'homme par le jeu 306
2. Rétroaction du jeu sur la narration 310
3. Ambivalence du mythe et du conte 318
4. Récursivité potentielle des modèles du plaisir 323
III.B - Le jeu du jeu 333
1. D'entrée de jeu : la partie sous conditions 335
2. Les dés sont jetés : le développement des potentialités 342
3. Jouer avec le feu : la tension ludique 348
4. Pour la beauté du jeu : le spectacle ludique 355
III.C - Jouer l'impensable 365
1. L'invention du hasard 366
2. L'approche ludique du hasard 374
3. Expérimenter l'incertain 379
4. Les potentialités de la ludologie 385
III.D - Le langage ludologique 393
1. La promesse du jeu 395
2. Le jeu du tricheur 399
3. La magie du jeu : l'exemple de *Magic: The Gathering* 407
4. La parabole du « jeu du petit paquet » 414
Conclusion de la troisième partie 419

Conclusion générale 425
1. Questionner la potentialité 426
2. Jouer sa partie 429
3. Le jeu du monde 432
4. Le discours ludique 434
5. L'expérience du potentiel 436
6. Quelles perspectives pour une ludologie ? 437
Annexe 1. Eléments d'analyse de deux corpus 441
Annexe 2. L'expression du jeu 447
Annexe 3. Court lexique du jeu comme potentialité 463
Bibliographie & ludographie 465
Résumé scientifique 485
Scientific abstract 486

Index des figures

Figure 1. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 1/15 12
Figure 2. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 2/15 36
Figure 3. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 3/15 64
Figure 4. Les fonctions ludiques d'une partie de jeu 109
Figure 5. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 4/15 110
Figure 6. [Charles Schulz] Le jouet appelle l'action qui le transforme en jeu. 114
Figure 7. [Philippe Geluck] L'équilibre ludique est fondé sur la réciprocité. 115
Figure 8. [Jim Davis] La créativité est l'art de déjouer les règles. 117
Figure 9. [Tronchet] Un choix est une possibilité générant de nouvelles possibilités. 119
Figure 10. [Scott McCloud] L'expérience est l'épreuve de la potentialité. 121
Figure 11. [Bill Watterson] La futilité décharge le joueur de la responsabilité de ses actes. 123
Figure 12. [Charles Schulz] Le bon joueur élève la compétence ludique au rang d'art. 125
Figure 13. [Oubapo] L'indétermination est l'une des conditions minimales du jeu. 127
Figure 14. [Jean-Jacques Sempé] L'illusion c'est quand le jeu devient réalité..... 129
Figure 15. [Jim Davis] L'engagement est la mesure du plaisir ludique. 131
Figure 16. [René Magritte] Le jeu naît de l'interstice entre symbolique et réalité, voire de leur interaction qui est une transgression..... 133
Figure 17. [Bill Watterson] L'enjeu dessine une opposition entre joueurs mais aussi avec le jeu. 136
Figure 18. [Pieter Bruegel] Le jeu échappe à l'emprise de la mort par l'oubli qu'il procure. 138
Figure 19. [Bill Watterson] Le défi ludique développe le potentiel du joueur en lui imposant des contraintes. 140
Figure 20. [Jim Davis] La règle est une contrainte du jeu qui l'ouvre à la potentialité. 141
Figure 21. [René Magritte] La parole crée la distance nécessaire au jeu. 144
Figure 22. [M. C. Escher] Le jeu tient tout entier dans l'esprit du joueur qui se prend à lui. 146
Figure 23. [Jean-Jacques Sempé] Le plaisir est au jeu ce que le jeu est à l'enfance. 148
Figure 24. [Charles Schulz] La stratégie est le reflet de la compétence ludique..... 151
Figure 25. [Scott McCloud] Le jeu est transgression car, ni représentation ni dénotation, il est leur interaction. 153
Figure 26. [M. C. Escher] Le jeu n'est jamais complètement réel ni irréel, mais tient des deux. 156
Figure 27. [Tronchet] Le départage des joueurs à travers l'enjeu est la finalité de leur engagement dans la partie et de leur compétition. 158
Figure 28. [Charles Schulz] La compétence ludique repose sur l'apprentissage et l'entraînement. .. 160
Figure 29. [Jérôme Bosch] Le plaisir excessif induit par la passion du jeu est associé à celui de la chair. 162
Figure 30. [Jean-Jacques Sempé] L'interaction ludique a lieu entre les partenaires de jeu comme entre symbolique et réalité. 163
Figure 31. Jacques Rouxel] Parce que l'échec est sans conséquence, le jeu est un éternel recommencement. 165
Figure 32. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 5/15 170
Figure 33. Modèle circomplexe des émotions (d'après James Russell) 176
Figure 34. Diagramme de flux d'après Csikszentmihalyi, Massimi & Carli..... 177

Figure 35. Symétrie des modèles narratif, ludique et émotionnel 180
Figure 36. Cercle des besoins ludiques d'après Abraham Maslow 181
Figure 37. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 6/15 196
Figure 38. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 7/15 220
Figure 39. [M. C. Escher] Le joueur, tout à la fois, joue et se regarde jouer, héros et spectateur de son œuvre..... 227
Figure 40. Modèle ludique de la connaissance 236
Figure 41. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 8/15 240
Figure 42. [Juan Gris] La diffraction des différents plans évoque le damier et la table, et de la distance entre l'image et la réalité nait la dynamique du tableau. 244
Figure 43. Matrice d'exemple de la théorie des jeux..... 248
Figure 44. [San Marco] Chaque joueur à son tour choisit la répartition des cartes entre les joueurs..... 250
Figure 45. Matrice du dilemme du prisonnier 251
Figure 46. [M. C. Escher] Le jeu homothétique : l'univers ludique n'existe que dans l'esprit du joueur qui est partie prenante du jeu du monde. 257
Figure 47. [M. C. Escher] L'énergie ludique : l'acte de jeu s'auto-entretient par l'effort qu'il nécessite et qui donne son prix à l'enjeu, conditionnant le jeu autant qu'il en constitue la finalité. 258
Figure 48. [M. C. Escher] L'ambiguïté du jeu est une transgression qui permet au joueur de se jouer de lui-même en se prenant à son propre jeu. 260
Figure 49. [M. C. Escher] La circularité ludique permet au joueur d'expérimenter son potentiel pour se dépasser afin de se retrouver en s'affirmant plus que jamais lui-même. 261
Figure 50. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 9/15 270
Figure 51. Modèle complexe du jeu..... 279
Figure 52. Un choix intransitif 281
Figure 53. Le balancier ludique 281
Figure 54. Le jeu du canon 282
Figure 55. Les 4 formes de l'action ludique 288
Figure 56. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 10/15 304
Figure 57. Schéma narratif canonique de A.J. Greimas vs les Ressorts du jeu de R. Caillois 312
Figure 58. Modèle ludologique du jeu 315
Figure 59. Application du modèle ludologique aux étapes du conte de V. Propp..... 316
Figure 60. Application du modèle ludologique au Voyage du héros de J. Campbell 318
Figure 61. Modèle des profils de joueurs d'après Richard Bartle 325
Figure 62. Modèle circomplexe des émotions (d'après James Russell)..... 328
Figure 63. Diagramme de flux d'après Csikszentmihalyi, Massimi & Carli..... 329
Figure 64. Récapitulatif des modèles applicables à l'action ludique 331
Figure 65. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 11/15 332
Figure 66. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 12/15 364
Figure 67. L'art et la manière d'aborder son chef de service, exposé par organigramme 371
Figure 68. Gains à la roulette et leurs probabilités selon la place de la mise sur le tapis..... 381
Figure 69. Reconstitution de la partie du jeu des 12 lignes disputée par Zénon en 480 388
Figure 70. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 13/15 392

Figure 71. Les genres télévisuels situés selon leurs modes d'énonciation (Jost 1997)..... 396
Figure 72. Genres visuels de la bande-dessinée selon leur langage pictural (McCloud 1993) 397
Figure 73. La promesse du discours ludique 398
Figure 74. Le tricheur à l'as de carreau (v. 1635) 400
Figure 75. Le tricheur à l'as de trèfle (v. 1630)..... 401
Figure 76. La diseuse de bonne aventure (1630) 402
Figure 77. Les joueurs de dés (v. 1650-51)..... 404
Figure 78. Le reniement de saint Pierre (v. 1650) 405
Figure 79. Vue du jeu à un moment quelconque de la partie..... 407
Figure 80. Une carte de Magic 408
Figure 81. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 14/15 424
Figure 82. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 15/15 440
Figure 83. Corpus littéraire et poétique présentant au moins un motif ludique..... 442
Figure 84. Répartition chronologique des jeux cités..... 444
Figure 85. Répartition du corpus ludique par typologie de jeux..... 444

Avant-propos : un art inachevé

> « *N'est-ce pas aussi une science, un art, ou quelque chose qui, comme le cercueil de Mahomet entre ciel et terre, est suspendu entre l'un et l'autre, et qui réunit un nombre incroyable de contraires ? L'origine s'en perd dans la nuit des temps, et cependant il est toujours nouveau, sa marche est mécanique, mais elle n'a de résultats que grâce à l'imagination ; il est étroitement limité dans un espace géométrique fixe, et pourtant ses combinaisons sont illimitées. Il poursuit un développement continuel, mais il reste stérile ; c'est une pensée qui ne mène à rien, une mathématique qui n'établit rien, un art qui ne laisse pas d'œuvre…* »
>
> Stefan Zweig[2]

A l'heure de prendre de la distance avec son étude, comme le joueur qui voit son jeu prendre fin, on ne peut qu'être déçu du résultat. Que ce soit parce que la promesse de l'enjeu vaut toujours mieux que l'enjeu, ou simplement parce que le joueur, qui vient d'achever une partie dans laquelle il a tout donné, ne peut que s'apercevoir qu'elle n'est en fin de compte qu'une partie parmi toutes celles possibles, et que tout ce qui faisait l'excitation du jeu vient de prendre fin avec lui.

Mais que le titre de l'avant-propos n'induise personne en erreur : ici l'on trouvera moins d'art que d'inachèvement. Et des règles qui président à la forme ludique, nous ne dévoilerons guère plus qu'un « dilemme ludique »[3], mécanique de son inachèvement. Et de cette belle description du jeu qu'en fait Stefan Zweig, nous retiendrons que la recherche est, à l'image du jeu, une promesse qui ne s'accomplit jamais qu'à hauteur de l'appropriation, c'est-à-dire de la transgression qu'en réalise le joueur. Nous faisons donc appel autant à la compétence ludique du lecteur, pour pallier nos propres insuffisances, qu'à son indulgence. Car, à la différence de *L'art invisible* de Scott McCloud[4], l'étude que vous avez entre les mains n'est pas plus artistique – et c'est plus embêtant – que ludique. Du jeu ne subsiste finalement que la tension que nous avons investie dans le défi de la recherche, et le plaisir (notre guide) que nous avons glané à balayer un thème qui reste pour toujours associé au souvenir de l'enfance, plaisir que nous espérons avoir rendu palpable. Nous aurons alors rendu un peu de ce dont nous sommes depuis toujours tributaires, quand bien même nous n'avons fait que comprendre le jeu sans jamais chercher à le défendre.

Demeurent essentiellement les questionnements qui pointent nos limites en soulignant l'importance de ce qu'il reste à explorer. Mais que notre étude, une fois refermée, donne envie de la poursuivre et de jouer à son tour sa propre partie avec le jeu, et nous considérerons avoir fait œuvre utile. Car n'est-ce pas finalement le rôle *ludologique* de la recherche que de stimuler la réflexion d'autres chercheurs qui, en trahissant notre pensée et en la contredisant, la féconderont, enrichissant notre questionnement d'un infini de potentialités ? Il n'y a pas de partie sans partenaires (adversaires ?) et la plus belle est toujours à venir.

[2] Zweig S., 2008 [1943], *Le joueur d'échecs*, Paris, Nathan, pp. 27-28.
[3] Voir le chapitre II.D *Le dilemme ludique* de la présente étude.
[4] Le titre de notre préface est aussi un hommage à McCloud S., 2007 [1993], *L'art invisible*, Paris, Guy Delcourt.

Figure 1. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 1/15[5]

[5] Nous avons fait le choix de ne pas discourir sur le jeu sans lui confier un peu de ce discours dont nous sommes tributaire. Nous ne commenterons donc pas cette partie, entre le lecteur et nous, qui court sur les quinze vignettes disséminées tout au long de cette étude dont la lecture devrait fournir en filigrane les « règles » nécessaires pour en reconstituer la signification. Les références à l'œuvre originale sont données au bas de la quinzième et dernière vignette.

Introduction générale

> *« Les livres qu'on a envie d'écrire sont sans doute ceux qui nous ont manqué, ceux qu'on aurait bien aimé lire et qu'on n'a pas trouvés, soit parce qu'il n'existait aucun texte concernant ce qui nous intéressait, soit, plus fréquemment, parce que tous ceux qui avaient un lien avec nos préoccupations nous laissaient sur un vague sentiment d'insatisfaction. Comme si, à une question pas même encore posée de manière explicite, il manquait déjà une réponse. Tel fut pour nous le cas du jeu.* »
>
> Colas Duflo, *Jouer et philosopher*[6]

1. Origine du questionnement

On ne choisit pas un sujet de recherche, c'est lui qui nous choisit. En effet les préoccupations qui nous hantent et s'imposent à nous font naître, à postériori, un questionnement qui leur donne un sens et qui, parce qu'il est particulier, nous appartient en propre, lié qu'il est à notre histoire personnelle. Cette quête inconsciente éclaire ainsi singulièrement, car subjectivement, un sujet rebattu. Oscar Wilde écrivait déjà à propos des *Effets de brouillards sur la Tamise* de William Turner : « *Là où l'homme cultivé saisit un effet, l'homme d'esprit inculte attrape un rhume.* »[7] Si le peintre anglais a su représenter la lumière d'un brouillard c'est d'abord parce qu'il était seul à savoir la regarder, à déceler l'art derrière la nature. Il appartient donc à chacun de cultiver son jardin en arpentant les terrains dont il croit pressentir les secrets, affrontant les difficultés qu'il se sent légitime à surmonter, guidé par cet objet tacite et implicite sur lequel il veut mettre le doigt, sinon la main.

Or, si cette façon de procéder tombe sous le sens pour la recherche fondamentale, qui consacre à partir de l'intuition la pose d'une hypothèse que l'on vérifie en mettant en place un protocole d'expérimentation, cette même méthodologie, difficile à mettre en place concernant l'humain, est souvent sciemment écartée par la recherche en sciences sociales. En effet, quelle différence objective faire entre l'intuition du chercheur et le biais qui conduit à considérer toute situation comme un clou dès lors que nous souhaitons inventer le marteau ? La recherche n'est pas une enquête policière, qui découvrirait, seulement dans les cinq dernières minutes, le nom du coupable. Le paléontologue Michel Brunet, suite à sa découverte en 2002 de Toumaï, un nouvel ancêtre de l'humanité, dans le désert du Tchad qu'il avait ratissé en vain pendant des années, questionné par un journaliste sous-entendant qu'il fallait de la chance pour découvrir un crâne dans cette mer de sable, trancha : « *La chance, ça se mérite.* »[8]. Si le paléontologue n'était pas intimement persuadé de la possibilité de trouver les traces d'un hominidé à cet endroit du désert, les aurait-il seulement cherchées ? Peut-on parler pour autant de biais ? Certainement pas, car comment trouver ce que l'on ne cherche pas, ou simplement voir ce que l'on ne regarde pas ? Mais en sciences humaines et sociales on se méfie systématiquement des recherches qui trouvent ce qu'elles annonçaient chercher.

Alors on fait mine de découvrir par surprise, voire par effraction, ce que l'on savait pertinemment trouver, renversant par la magie de l'écriture scientifique la production de la preuve et du résultat. Au contraire, Pierre Soulages, qualifiant sa démarche artistique, déclare

[6] Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, p. 1.

[7] Wilde O., 2000 [1891], *Le déclin du mensonge*, Paris, Librairie Générale Française, p. 77.

[8] Citation de Michel Brunet extraite du documentaire *Toumaï, un nouvel ancêtre*, diffusé le 14 mars 2006 sur France 2. Citation qui n'est pas sans faire écho à celle de Thomas Jefferson : « *Je crois beaucoup à la chance, et j'ai remarqué que plus je travaillais, plus j'en avais.* »

volontiers : « *C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche*. »[9] Si toute question contient, au moins en germe, sa réponse, la réciprocité est loin d'être vraie, et un fait peut répondre en soi à une infinité de questions. La tentation est donc grande de renverser la sentence de Colas Duflo et d'affirmer plutôt « *Comme si, à une réponse pas même encore posée de manière explicite, il manquait déjà une question. Tel fut pour nous le cas du jeu.* » La passion du jeu a été pour nous cet élément déclencheur, puisqu'elle était là, présente en nous, et qu'il fallait la comprendre. Bien sûr, on cherche d'abord, maladroitement, des explications alors que ce sont bien les questions qui font défaut. On sait abriter l'oiseau bleu mais nous allons le chercher au loin, afin de prendre le recul nécessaire à une approche scientifique.

Si entreprendre le jeu par le plaisir revient à l'approcher subjectivement, cette subjectivtié que recouvre l'expérience ludique est commune à tous les êtres humains alors même que les langues s'accordent pour faire du plaisir l'origine et la fin du jeu[10]. C'est pourquoi notre plaisir personnel peut servir de modèle, au même titre que n'importe quel autre, puisque c'est seulement l'idée de jeu que nous cherchons à élucider. Et cette découverte, selon la formule d'Albert Szent-Györgyi, « *consiste à voir ce que tout le monde à vu, et à penser ce que personne n'a pensé.* »[11] Or, comme le souligne Edgar Morin dans son commentaire : « *En fait, ''voir ce que tout le monde a vu'' nécessite la conception nouvelle (''penser ce que personne n'a pensé''), laquelle déclenche l'intégration dans la perception, et par là sa modification, de ce qui auparavant était invisible, bien que ''vu''. (…) Ainsi, toute découverte, à commencer par celle d'une chose visible par tous, est une conquête cognitive qui comporte invention et création.* »[12] La subjectivité devient ainsi, pour Edgar Morin, le fondement de la connaissance en ce qu'elle est la condition de toute découverte, alors même qu'elle est le complément naturel de l'objectivité, seule à même de la susciter (et non son impossibilité) : « *- la connaissance objective se produit dans la sphère subjective, laquelle se situe dans le monde objectif ; - le sujet est présent dans tous les objets qu'il connaît et les principes d'objectivation sont présents dans le sujet ; notre esprit est toujours présent dans le monde que nous connaissons, et le monde est d'une certaine façon présent dans notre esprit.* »[13].

2. Comment questionner le jeu ?

> « *J'admire avec méfiance et scepticisme l'auteur qui, au terme d'un ouvrage, le clôt d'une conclusion comme un cadenas et livre le volume avec son mode d'emploi, aussi précis que celui d'un comprimé pharmaceutique. Prenez et lisez, disent-ils, et vous serez guéris de votre soif ; vous accéderez aux secrets de l'homme et du monde, vous posséderez la clef mirifique du beau savoir. Ici, dans ce domaine des jeux, je ne peux dire rien de tel. Le jeu irrigue toutes les activités de la vie, et l'on ne sait s'il faut le comparer au sang, à l'oxygène ou aux deux ensemble.* »
>
> Jean-Marie Lhôte, *Le symbolisme des jeux*[14]

[9] Voir l'interview de Pierre Soulages sur le site du *Point* : http://www.lepoint.fr/actualites-exposition/soulages-je-ne-depeins-pas-je-peins-je-ne-represente-pas-je/1039/0/386133. Lien consulté le 02/07/2011.
[10] En français mais aussi dans les principales langues européennes, le latin (*ludus*, *jocus*) comme le gaélique (*ga-mann*) et le norrois (*spil*), faisant du plaisir la racine du mot jeu, et donc sa finalité première.
[11] Morin E., 1986, *La méthode : 3. La connaissance de la connaissance*, Paris, Seuil, p. 188.
[12] *Ibid.*, pp. 188-189.
[13] *Ibid.*, p. 211.
[14] Lhôte J.-M., 1976, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, p. 211.

La passion ne saurait cependant suffire, et notre démarche ne peut faire l'économie d'une analyse de la pensée ludique. De l'épistémologie du jeu comme terrain d'étude, nous dégagerions trois périodes[15] : la première, que l'on pourrait appeler l'âge éthique[16] est une ère de défiance qui s'étend de l'époque antique jusqu'à la seconde moitié du XIXe siècle, condamnant sans appel le jeu, synonyme de débauche et de perdition, et mettant l'homme en garde contre ses dangers. Lui succède alors, en réaction, une approche purement analytique, où l'objet jeu est étudié indépendamment de la réalité dans laquelle il s'inscrit, afin d'échapper précisément à tout jugement de valeur : c'est ce que l'on pourrait définir comme l'âge logique, ère de compréhension rationnelle. Ouverte par les écrits historiques ou psychologiques comme ceux de Louis Becq de Fouquières[17] et de Karl Groos[18], cette période a connu son apogée entre l'essai de Johann Huizinga[19], repris par Roger Caillois[20], et celui de Colas Duflo[21], en passant par ceux de Jacques Henriot[22], qui cherchent tous à définir et à catégoriser le jeu. Aujourd'hui, depuis le début du XXIe siècle, avec la parution des ouvrages de François Pingaud[23] et de Jean-Louis Harter[24], s'ouvre une troisième période où, en réaction contre ce jeu objectif et désincarné, l'accent est mis sur l'expérience ludique et le joueur. Cette posture sensible, qui vise la réhabilitation du jeu, annonce l'âge esthétique, où le jeu, désormais considéré comme indéfinissable, est appréhendé davantage dans sa signification. Si nous nous inscrivons dans ce dernier courant, notre démarche ne saurait avoir de sens sans prendre en compte l'héritage laissé par les périodes précédentes.

Il ne fait pas de doute que l'on verrait mal, désormais, une recherche s'excuser de s'intéresser « *à cette sottise des enfants* »[25], comme Eugen Fink a pu le faire en son temps ; à

[15] Leurs dénominations sont inspirées de la classification des savoirs introduite par Platon puis complétée par Aristote qui dégagent trois types de connaissances : éthiques, logiques, esthétiques. Pour un approfondissement de cette approche voir la figure 40 au sous-chapitre *II.B.5 Le ludique : pensée projective* de la présente étude.

[16] Au sens où l'éthique « *traite des principes régulateurs de l'action et de la morale* » (article *éthiqu*e dans le *Trésor de la langue française*. A noter que l'appellation des différents âges fait référence à la distinction classique (inspirée de Platon et d'Aristote : *Topiques*, I, 14, 105 b 20) des modalités de la connaissance : éthique ou bien, logique ou vrai, esthétique ou beau.

[17] Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Les jeux des anciens : leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Charleston, Nabu Press. L'auteur dresse un catalogue historique des jeux privés antiques qu'il clôt par une méthode originale de reconstitution des règles perdues du jeu des douze lignes, ancêtre du backgammon (tric-trac) et du jeu des latroncules.

[18] Groos K., 1902 [1896], *Les jeux des animaux*, Paris, Alcan. En dépit du titre, Karl Groos examine le jeu pour lui-même et son étude chez les animaux est un prétexte pour en déduire ses caractéristiques primordiales.

[19] Huizinga J., 1951 [1938], *Homo ludens*, Paris, Gallimard. Dans cet essai qui fit date, l'éminent historien hollandais de *L'Automne du Moyen Âge* fait œuvre d'anthropologue et commence son livre où celui de Karl Groos s'arrête, faisant du jeu l'origine de la culture et en propose une définition qui fait référence. La seconde partie de l'ouvrage, où l'auteur traque le jeu dans toutes les activités sociales, pose la question de la dimension ludique de l'existence humaine.

[20] Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard. Roger Caillois recherche les caractéristiques fondamentales du jeu et propose de le découper en quatre genres.

[21] Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France. A partir de l'observation du jeu humain, Colas Duflo reprend à son compte le problème de la définition du jeu, se livrant à une incursion originale dans la pensée philosophique et littéraire.

[22] Henriot J., 1969, *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France. S'intéressant au jeu en acte et en pensée, il y voit une illusion volontaire qui passe par trois phases : l'irréalisme, le réalisme et le surréalisme.

[23] Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet*, Montpellier, Groupe d'Etudes Ludopédagogiques. Polytechnicien, François Pingaud s'intéresse au jeu comme une école du savoir-être qui fait du jeu un espace de choix, au double sens du terme, puisque qu'entre incertitude et contraintes le joueur doit trancher, c'est-à-dire décider.

[24] Harter J.-L., 2002, *Le jeu : essai de déstructuration*, Paris, L'Harmattan. Jean-Louis Harter fait du joueur l'origine du jeu, et de celui-ci une métaphore de l'existence ou, entre prédateur et proie, le joueur seul est à même de trouver son équilibre en réunissant par son jeu les paradoxes de l'existence.

[25] Fink E., (1960) 1966, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 18. Voir note 1.

l'inverse, il paraît désormais téméraire, comme s'y est risqué Colas Duflo, de prétendre pouvoir circonscrire « *tout le défini et rien que le défini* » ludique[26]. Car si chaque période prend le contrepied de la précédente dans sa façon d'aborder l'objet ludique, ***comment bâtir une approche du jeu qui tienne compte des apports de chacun, comment bâtir un langage ludique commun où tous auraient leur place ?*** Il ne fait pas de doute qu'une telle ludologie[27], c'est-à-dire une théorie compréhensive[28] des jeux, ne devrait pas être une théorie nouvelle, une de plus, mais proposer une articulation des différents modèles ludiques à travers une approche interdisciplinaire, qui s'enrichisse des éclairages et du questionnement de chaque science. Il ne s'agit pas de juger laquelle l'emporte sur les autres, mais bien de comprendre ce qui les rend toutes complémentaires.

S'il est possible d'analyser le jeu à partir des différentes sciences humaines, celles-ci ont tendance à ramener tout à elles, abordant sinon le jeu comme terrain du moins comme un moyen d'enrichir leur discipline ou de l'étendre. Ainsi une analyse sociologique recherchera les déterminants sociaux qui poussent à jouer, une analyse anthropologique dégagera les permanents humains derrière l'activité du joueur, une analyse psychologique pointera les angoisses que masquent le jeu. Le jeu ne sert finalement qu'à démontrer la validité des fondements scientifiques de la discipline qui sert à l'ausculter. Si l'on veut comprendre le jeu pour lui-même, c'est-à-dire ce qu'est l'attitude ludique et ce qu'elle apporte à l'homme, il faut considérer le jeu non seulement comme un terrain mais plus encore comme une manière de comprendre le monde, autrement dit comme une approche autonome. Or les sciences de l'information, autant que celles de la documentation, ont précisément pour rôle de comprendre les véhicules de notre culture que sont « *les processus, les productions et les usages* » autant que « *les représentations, les significations et les pratiques associées* »[29] desquelles le jeu participe. Car comprendre le jeu pour lui-même c'est tenter d'élaborer une synthèse interdisciplinaire des discours de spécialistes pour lesquelles les sciences de l'information sont particulièrement légitimes, un cadre dont les spécialistes du jeu, quelle que soit leur discipline d'origine, pourront user. L'étape suivante consiste à établir le discours du ludique qu'est la ludologie : ***un langage commun à même d'enrichir les sciences humaines et sociales en rassemblant, articulant et créant des principes de compréhension du ludique.***

Si les approches précédentes ne sont pas si éloignées de la nôtre dans leur volonté de circonscrire le jeu, elles cherchent toutes une réponse : qui une définition, qui des catégories, qui la nature du jeu. Mais, sitôt fixé, le jeu se dérobe invariablement, chaque définition produisant ses limites : mettant en lumière ce que la précédente étude tenait dans l'ombre, occultant ce qui jusqu'alors était mis en avant. Comment donc aborder la fluctuation ludique sinon en considérant que les différentes approches produites sont valides, ne serait-ce que parce qu'elles sont utilisées indépendamment du système de pensée qui les a produites ? En effet, il n'est pas indispensable que certaines soient fausses pour que d'autres puissent être vraies.[30] Si le jeu ne se laisse pas enfermer c'est peut-être simplement parce qu'il est un concept, et en tant que tel, n'a d'existence que dans l'esprit de celui qui le pense ou le joue.

[26] Duflo C., 1997, *Op. cit.*, p. 57.

[27] Voir le chapitre *II.A Le concept oublié* de la présente étude.

[28] C'est-à-dire au quadruple sens d'explicite, synthétique, générale et extensive.

[29] Cette description est celle du champ des Sciences de l'information et de la communication par le Conseil National des Universités (CNU). Voir http://www.cpcnu.fr/web/section-71 (lien consulté le 13/01/2013).

[30] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, pp. 294-295 : « *On ne quitte à aucun moment le plan de l'hypothèse. En tout état de cause l'hypothèse contraire demeure plausible. L'homme ne joue peut-être pas plus qu'un engrenage ou le bois d'un meuble. (…) Nous voilà revenus au point de départ. Le jouer n'est identifiable que par le moyen de l'idée de jeu. Cette idée constitue le sceau que l'on appose sur la chose dont on parle et qui, seul, permet de l'authentifier.* »

Un concept changeant, puisque le fait même de se rendre compte que l'on joue détruit l'illusion (*in lusio* = pris au jeu) ludique, paradoxal même, puisque l'on ne joue plus dès lors que l'on oublie qu'il ne s'agit que d'un jeu.

Le jeu semble ainsi détenir les clefs de sa propre compréhension. Que fait le joueur sinon utiliser au mieux les règles ludiques pour construire sa stratégie ? Cherche-t-il à résoudre le jeu ? Ce serait absurde puisque chaque partie est différente, tissant un réseau inextricable de décisions et d'actions qui s'influencent les unes les autres pour rendre chaque partie unique. Il ne faut pas chercher à réduire le jeu à l'un de ses aspects mais à ***comprendre comment « donner du jeu », celui qui est indispensable pour que se produise ce miracle ludique qui permet à chacun de s'illusionner*** avec ce qu'il sait pourtant être fictif. Il s'agit donc moins de chercher le « quoi », que le « pourquoi » ou le « comment », moins la nature que la fonction du jeu. Puisque le jeu n'existe pas, si l'on s'en tient à sa réalité objective,[31] il est la manifestation de la pensée ludique,[32] et c'est elle que nous souhaitons circonscrire. Notre objectif est d'accepter les règles posées par nos prédécesseurs et suivre une stratégie, qui, d'obstacle en alternative, nous conduise au plus près de l'enjeu, celui de comprendre le jeu, pour lui-même, en fondant une ludologie, donc des cadres de recherche qui lui sont spécifiques. Car la ludologie ne peut résoudre un jeu, autrement dit le dissoudre, puisqu'elle sert justement à le comprendre, à le saisir dans son entièreté, précisément dans ce qui le rend irréductible aux approches traditionnelles. Questionner le jeu en faisant écho à sa spécificité, celle de mettre à l'épreuve notre jugement, de stimuler notre intelligence, de bousculer nos certitudes.

3. Contextualisation de la recherche

> « *Qu'est-ce donc que le temps ? Si personne ne me demande, je le sais ; mais que je veuille l'expliquer quand on me demande, et je ne sais plus.* »[33]
>
> Augustin d'Hippone, *Les Confessions*

Plus qu'un objet d'étude, le jeu doit être pour nous prétexte à élaboration d'une méthode d'analyse qui rende justice à son caractère insaisissable. Karl Groos a abordé le jeu en se fondant sur l'observation du jeu animal[34], Huizinga en le traquant dans l'histoire humaine[35], Colas Duflo en l'observant directement chez les hommes[36]. Si la démarche d'observation peut sembler tomber sous le sens et rendre justice au jeu en acte, l'observation directe se limite de fait à observer un objet défini arbitrairement par avance comme celui devant l'être, alors même que le jeu n'existe que dans l'esprit de ceux qui s'y livrent, échappant par là-même à celui qui l'observe. Un moyen de contourner cette double difficulté est de nous intéresser aux représentations du jeu, où nous le reconnaissons spontanément, et en extraire les valeurs et la signification, puisque le jeu est une idée. Le jeu tel qu'il se

[31] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, p. 16 : « *Le jeu c'est l'idée du jeu. Dire qu'il y a jeu quelque part, dans le monde, en quelqu'un, ce n'est pas effectuer le constat de la présence effective d'une réalité qui serait observable et dont le sens tomberait sous le sens : c'est émettre une hypothèse…* »

[32] *Ibid.*, p. 12 : « *Le seul moyen d'aborder la question du jeu de façon objective est de la prendre tel qu'il se donne : sur le plan du langage et par conséquent de la pensée. Le jeu, c'est d'abord la pensée du jeu.* »

[33] Cité dans Wittgenstein L., 1961 [1953], *Tractatus logico-philosophicus suivi de Investigations philosophiques*, p. 159, § 89 : « *Quid est ergo tempus ? Si nemo ex me quaerat, scio ; si quaerenti explicare uelim, nescio.* » (Augustin d'Hippone, *Les Confessions*, XI, 14).

[34] Groos K., 1902 [1896]*, Op. cit.*, préface.

[35] Huizinga J., 1951 [1938 *Op. cit.*, pp. 20 *et sq.*

[36] Duflo C., 1997, *Op. cit.*, p. 8.

présente dans les fictions est donc idéal pour notre étude, puisque son auteur choisit ce motif, parmi une multitude d'autres, dans un imaginaire collectif, pour sa dimension symbolique potentiellement universelle, au-delà de son pouvoir d'évocation, puisque le sens est implicitement partagé par le lecteur. Enfin nous élargirons notre étude aux jugements et analyses portés sur le jeu en tant que témoignages d'une pensée ludique explicite, à la fois épistémologique et complémentaire de la précédente. Notre objectif est ainsi de bâtir une théorie qui puisse rendre compte de la richesse symbolique du jeu, la fiction ludique n'existant que par ce qu'elle signifie et nous fait éprouver.

A la suite de Ludwig Wittgenstein citant Augustin d'Hippone, nous constatons qu'il en est du jeu comme du temps : nous savons le reconnaître sans pouvoir le définir[37]. Le temps n'a d'autre réalité que la conscience que nous en avons, il n'existe pas par lui-même. Dès lors pourquoi confier à l'observation ce qui par essence lui échappe ? Si la philosophie, dans le sillon ouvert par la psychologie, est l'une des premières disciplines à avoir rendu justice au jeu[38], c'est que sa méthode réflexive et ses préoccupations métaphysiques le lui faisaient considérer comme un objet naturel. Pourtant, si les théories se sont succédé, c'est que le jeu résiste à la conceptualisation nécessaire à la progression de la pensée philosophique. Cette constatation est pour nous un point de départ vers une nouvelle voie : et si l'intangibilité du jeu était qualité essentielle, d'où la question « comment penser l'impensable ? ». Pour répondre à cette problématique, les sciences de l'information et de la communication ont au moins quatre atouts :

- Le premier est de penser ses objets, ici le jeu, moins comme un concept (= idée) que comme une information, c'est-à-dire autant un contenu qu'un contenant.[39]
- Le deuxième est de s'ouvrir volontiers à l'interdisciplinarité pour penser son objet de façon complexe[40],
- Le troisième est de proposer une distanciation critique non seulement avec ses objets mais aussi le discours sur ses objets[41],
- Le quatrième de proposer une remise en question permanente de ses méthodes et d'autoriser ainsi l'innovation[42].

En effet notre hypothèse est que, si le jeu est insaisissable, c'est parce qu'il est un concept gigogne qui, à la manière de poupées russes qui peuvent toujours être contenues dans une poupée plus grande ou en renfermer une de taille inférieure, n'a ni début ni fin. Il ne faut donc pas chercher à le démêler mais plutôt à comprendre le mouvement d'emmêlement,

---

[37] Wittgenstein L., 1961 [1953], *Op. cit.*, p. 159, § 89 : « *Il est plutôt essentiel pour notre investigation que nous ne cherchions à apprendre rien de nouveau pour elle. Nous cherchons à comprendre quelque chose dont l'évidence saute aux yeux. Car c'est là ce qu'en un certain sens nous ne semblons pas comprendre. (…) Cela même que l'on sait, lorsque nul ne nous interroge à son sujet, mais que l'on cesse de savoir aussitôt que l'on veut l'expliquer, c'est quelque chose dont il faut se souvenir.* »

[38] Fink E., 1966 [1960], *Op. cit.* ; Henriot J., 1969, *Op. cit.* ; Duflo C., 1997, *Op. cit.* ; Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

[39] Présentation des sciences de l'information et de la communication par le Conseil National des Universités (CNU) : « *L'étude de l'information, de son contenu, de ses systèmes sous l'angle des représentations, des significations…* » (http://www.cpcnu.fr/web/section-71, point D).

[40] *Ibid.* : « *Le champ de la section est résolument interdisciplinaire. Les méthodes mises en œuvre par les études qui en relèvent peuvent être diverses…* ».

[41] *Ibid.*, point A : « *Les études sur les notions d'information et de communication, sur leurs relations, sur la nature des phénomènes et des pratiques ainsi désignés, de même que les différentes approches scientifiques qui s'y appliquent.* »

[42] Mattelart A. & M., 1995, *Histoire des théories de la communication*, Paris, La découverte, p. 4 : « *…cet ouvrage (…) entend insister sur la circularité des problématiques de recherches. De vieux débats sur des objets et des stratégies d'études, que longtemps on a cru résolus et révolus, tout à coup rebondissent, mettant en question des modes d'intelligibilité, des régimes de vérité, hégémoniques durant des décennies.* »

voire son origine. Les sciences de l'information et de la communication, parce qu'elles s'intéressent plus à l'objet qu'au contenu (le livre plutôt que la littérature) dégagent la sémantique de la signification (ce qui fait sens plutôt que le sens lui-même), nous permettant de dépasser la problématique structurale (relative à la nature du jeu), pour la situer dans une perspective phénoménologique (relative à la fonction du jeu).

En usant des sciences de l'information et de la communication qui sont au carrefour des différentes sciences humaines et sociales passées au filtre des sciences de la nature avec une portée épistémologique[43], nous ne privilégions pas une approche au détriment d'une autre, mais nous utilisons tour à tour les avancées respectives de chacune de ces disciplines. En effet mettre au point une ludologie suppose d'articuler les différentes théories les unes avec les autres, en mettant en avant la cohérence et la complémentarité des approches. Or, jusqu'à présent, le cloisonnement des recherches empêche souvent les unes de connaître les réponses apportées par des études appartenant à un autre champ disciplinaire, les conduisant malgré elles à ignorer la richesse des questionnements que leurs approches distinctes sous-tendent.

Pour comprendre ces différentes approches, nous les replacerons dans leur contexte en nous intéressant à leur méthodologie d'élaboration, comme aux discours qu'elles portent. Cependant c'est en exégètes plutôt qu'en juges que nous en userons, mettant l'accent sur leurs points de convergence, donc sur leurs caractères essentiels, afin de proposer une ludologie qui, à défaut de pouvoir prétendre à la vérité, par essence inaccessible, repose sur la cohérence, c'est-à-dire sur la capacité à offrir une grille de lecture commode du jeu et de ses manifestations. Il s'agit donc de mettre au point une théorie compréhensive, au sens qu'elle devrait pouvoir comprendre toutes les autres en les articulant un peu à la manière d'un tableau périodique des éléments[44], fournissant aux théories passées, présentes et à venir, un système d'interprétation, voire un socle d'élaboration.

Pour cela, nous ne pourrons nous contenter du consensus synthétique, mais nous devrons mettre au point une méthode spécifique qui rende justice à la spécificité du jeu comme objet de recherche. Parce que, selon le théorème de Kurt Gödel, la justification de tout système se trouve hors de lui ; parce que les travaux de nos prédécesseurs nous incitent à penser le jeu autrement, afin d'appréhender l'insaisissable à la fois comme un questionnement et une projection de nous-mêmes ; parce que, après tout, aborder le jeu comme un discours devrait être à même de produire sa propre méthodologie. Nous nous garderons cependant de réduire la pensée du jeu à l'ontologie d'un classement, en nous attachant à révéler derrière le jeu sa dynamique et, plus encore, l'homme qui lui donne sa cohérence et établit des relations entre ses composants, voire ce que le jeu, en tant qu'objet

---

[43] Mattelart A. & M., 1995, *Op. cit.*, p. 3 : « *Situées au carrefour de plusieurs disciplines, les processus de communication ont suscité l'intérêt de sciences aussi diverses que la philosophie, l'histoire, la géographie, la psychologie, la sociologie, l'ethnologie, l'économie, les sciences politiques, la biologie, la cybernétique ou les sciences cognitives. Au cours de sa construction, ce champ particulier des sciences sociales a part ailleurs été constamment hanté par la question de sa légitimité scientifique. Cela l'a conduit à rechercher des modèles de scientificité, en adoptant des schémas appartenant aux sciences de la nature adaptés à travers des analogies.* » A mettre en relation avec la définition donnée par le Conseil National des Universités : http://www.cpcnu.fr/web/section-71.

[44] Il s'agit moins de trouver l'alpha et l'oméga du jeu, que d'enrichir l'approche inductive d'une approche hypotico-déductive, afin de proposer un système global de compréhension, à l'instar de ce que propose Edgar Morin : « *Ainsi, Mendeleïev procède par induction en pensant que les trous de son tableau devraient être occupés par des corps ignorés, mais, une fois son tableau établi, il procède par déduction. Dans le cours inductif/déductif, la procédure inductive stimule l'observation, la recherche des corrélations, l'établissement des relations, et la procédure déductive assure la cohérence théorique.* » Cité in Morin E., 1991, *La méthode : 4. Les idées : leur habitat, leur vie, leurs mœurs, leur organisation*, Paris, Seuil, p. 260.

de recherche, peut apporter aux sciences humaines et sociales, et comment il peut modifier en retour notre regard sur elles.

4. L'approche ludologique

> « *Nous avons un besoin inné de classer les choses. Je n'oublierai jamais lorsque je m'en suis rendu compte pour la première fois. Je regardais un très petit, mais vraiment tout jeune enfant sur la plage. L'enfant jouait avec des pierres, les disposant en alignements. Alors je me suis dit en moi-même : voilà l'homme ! C'est l'origine de la pensée, l'origine des mathématiques, l'origine de la philosophie, de l'art, de toute représentation ! Cet enfant me montrait ce que c'était qu'être humain.* »[45]
>
> Alex Randolph[46]

Quand nous jouons, nous nous posons les problèmes que nous estimons pouvoir résoudre, et cela nous amuse car nous choisissons le problème qui nous convient en particulier : sa nature, sa difficulté, sa forme, au moment que nous jugeons adéquat, dans les conditions que nous avons décidées. Nous construisons le défi qui nous tiendra en haleine l'heure et demie que nous sommes prêts à lui consacrer et au terme de laquelle nous devrions nous rendre maîtres de l'épreuve que nous nous sommes imposée. Ce faisant, nous mobilisons toutes nos capacités, et en les mettant en jeu, nous nous jouons de ce défi dont nous sommes l'instigateur et le destinataire, le sujet et l'objet. Ce jeu est un sport qui nous détend tout en nous exerçant, nous rassurant sur nos capacités en étendant notre potentiel tout en activant nos fonctions essentielles, nous faisant nous sentir vivants et maîtres de nos facultés, sûrs de nous, fin prêts à affronter l'angoissante réalité. Nous nous sommes récréés, au double sens du terme, et nous en éprouvons une sensation de bien être, du plaisir tout simplement.

Fondement de la connaissance pour Alex Randolph, pourquoi ne pourrions-nous envisager la recherche sur le jeu comme son homothétie, c'est-à-dire une épreuve dont nous choisissons la nature disciplinaire et le terrain, la difficulté que nous nous sentons d'affronter ? À l'instar du jeu, il ne s'agit pas de résoudre quoi que ce soit, chaque chercheur redéfinissant le terrain sitôt qu'il entre dans la partie, et chacun proposant une stratégie qui lui est propre pour venir à bout de la configuration qu'il a choisi d'explorer. Ainsi envisagé, c'est moins le point auquel est parvenu le chercheur qui importe que la pertinence de son parcours, moins la voie poursuivie que la richesse du questionnement initié, moins ce que celui-ci a révélé que les perspectives que son exploration a mises au jour et les promesses de ce qu'il reste à découvrir. Et, même si nous n'oublions pas que les parties exemplaires sont des modèles pour tout joueur, notre contribution à la recherche dépendra avant tout de notre capacité à stimuler la réflexion.

---

[45] "*We have an inner need to classify things. I will never forget when I realized this for the first time. I saw a very small, a really tiny child on the beach. The child was playing with stones, placing them in rows. Then I said to myself: That is a human! This is the beginning of mankind, this is the beginning of mathematics, the beginning of philosophy, of art, of all the aesthetics! The child showed me what it is to be a human*." Extrait d'une interview de l'auteur de jeux américain Alex Randolph dans *Die Pöppel-Revue* (1988). Disponible en ligne sur : http://brettboard.dk/lib/talks/alex1.htm.

[46] Alex Randolph, théoricien du jeu et historien du jeu de cartes, est en outre l'auteur de dizaines de jeux de société dont *Twixt* (1962, 3M), l'un des 24 jeux de société à appartenir au *Hall of Fame* du magazine américain *Games,* qui consacre les jeux commercialisés les plus vendus au monde.

Si donc le jeu suppose une mise en œuvre qui est l'interaction d'une structure ludique et de la subjectivité d'un joueur (une performance dans le double sens du terme), la recherche ne pourrait-elle être envisagée comme un ensemble de règles que le chercheur réinterprète pour leur donner une dimension nouvelle, non seulement parce qu'il investit un terrain qu'il est potentiellement le premier à fouler, puisque toute recherche fonde son objet, mais aussi parce qu'il réinterprète les méthodes aussitôt qu'il les utilise ? Si l'anthropologie du jeu a déjà fait la part belle à l'observation participante[47], où le chercheur analyse du dehors, au moyen d'outils objectifs, sa propre expérience subjective, ne pourrait-on imaginer une approche ludique, sinon ludologique, qui à l'instar d'un joueur qui participe à l'élaboration commune d'une partie de jeu à partir d'une stratégie qui n'est que la projection de son esprit vers l'enjeu, projetterait[48] sur l'objet fictionnel de sa recherche les cadres de pensée qui permettent à son esprit de le concevoir, ouvrant du même coup des perspectives à l'analyse co-constructiviste initiée par Edgar Morin, évoquant « *la collaboration du monde extérieur et de notre esprit pour bâtir la réalité.* »[49] Dès lors, puisque le jeu est un reflet qui n'existe que dans notre esprit,[50] ne serait-il pas possible de considérer cette collaboration sur un pied d'égalité, initiée par l'esprit qui conçoit en fonction de ce qu'il observe intérieurement – l'intuition au sens premier du terme – puis qui examine à la lumière de la réalité les perspectives compréhensives ouvertes par ses constructions, donnant tout son sens à la sentence de Pierre Soulages : « *C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche.* »[9] ?

A l'inverse de la méthodologie qui part de l'observation de la réalité pour aboutir à la conceptualisation de celle-ci, notre démarche implique que nous partions de l'effet subjectif que le jeu produit sur nous pour comprendre la réalité objective qui l'illustre. Dans cette perspective, nous n'opposerons pas notre subjectivité à d'autres dans la mesure où chacune est un avatar possible d'une subjectivité collective, et où, d'un point de vue complexe, la multiplicité est nécessaire à la cohérence, à la différence de la logique qui fonde la vérité et qui impose que d'autres aient tort pour qu'il soit possible d'avoir raison. De même, puisque nous privilégions une approche du jeu par son discours, nous ne faisons pas de hiérarchie entre les créations d'auteurs de jeux, leur discours sur leur jeu et les analyses académiques[51]. Au contraire, les formes contradictoires d'une même réalité doivent nous permettre d'éprouver la pertinence de nos conjectures comme la malléabilité de la ludologie que nous nous proposons de mettre en place. Il ne s'agit pas d'affirmer que tout se vaut mais bien d'articuler les discours contradictoires sur le jeu autant que ceux du jeu lui-même pour en dégager sa dynamique générale. Nous prenons en outre le parti de ne pas débattre avec nos prédécesseurs, d'une part parce c'est notre subjectivité qui est le point de départ de notre réflexion, d'autre part parce que les contradictions, qui sont telles parce qu'envisagées selon des perspectives éparses, sont nécessaires à l'élaboration d'une ludologie complexe qui les dépasse en les articulant au sein d'un ensemble plus vaste, comme autant d'engrenages qui tournent en opposition et qui contribuent pourtant à la dynamique générale du système. Notre thèse fait donc le pari de partir du plaisir subjectif que nous avons pris à jouer pour

[47] Dans le domaine ludique, l'observation participante a déjà été utilisée, par exemple, pour analyser le jeu d'échecs par Thierry Wendling, (2002*, Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF) et le jeu vidéo par Sébastien Genvo (2009, *Le jeu à son ère numérique*, Paris, L'Harmattan).

[48] C'est le jeu-projet tel qu'énoncé par François Pingaud dans Pingaud F., 2001, *Op. cit.*, pp. 60-61.

[49] Bougnoux D., Engelbach B., 2008, « *Entretien avec Edgar Morin (2) : Science et philosophie* », *nonfiction.fr*, 10 avril, http://www.nonfiction.fr/article-960-entretien_avec_edgar_morin__2__science_et_philosophie.htm.

[50] En tant que signifiant imaginaire, selon les mots de Christian Metz dans Metz C., 1977, *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois.

[51] Nous ne faisons en cela que suivre, en autres, l'exemple d'Umberto Eco qui consacre la moitié de son *œuvre ouverte* a l'analyse d'*Ulysse* et de *Finnegans Wake* de James Joyce, invoquant les propres commentaires de l'auteur en renfort de ses arguments. Voir Eco U., 1965 [1962], *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, pp. 169-304.

questionner les fonctions de l'acte ludique en les articulant, transformant ses contradictions en autant de potentialités à même de contribuer à élaborer son discours qu'est la ludologie.

Cela nous impose, autant par symétrie avec notre objet, le jeu, que parce que celui-ci doit être saisi dans sa réalité première et symbolique, de réintroduire une part nécessaire de créativité dans notre recherche. Son lien nécessaire avec la subjectivité pose immédiatement la question du biais idéologique : comment distinguer une recherche où l'intuition éclaire la démarche scientifique de celle qui lui fait faire fausse route ? Si le jeu n'existe que dans notre esprit, celui-ci possède la clef du jeu, et si nous savons reconnaître le jeu, alors nous avons tous les éléments pour le comprendre. Nous privilégions une approche sémiotiques du jeu, dont le caractère insaisissable de ce dernier doit aiguiller notre subjectivité, par les contradictions que l'acte de jouer suscite en nous. Ce faisant, notre étude cherchera à fonder le cadre de questionnements qui fassent écho à la potentialité ludique. Ainsi, au fur et à mesure de leur articulation, un signifiant ludique en émergera nous permettant de fonder une approche compréhensive du ludique, ouverte sur ses propres potentialités, qui cherche moins à résoudre le jeu qu'à reprendre et rendre compte de son mode opératoire. L'application de ce cadre théorique à la compréhension des différentes facettes du ludique, tel qu'il paraît se manifester à chacun d'entre nous, devrait permettre de lever le biais de la subjectivité et de valider enfin notre démarche. C'est donc autant la réalité du jeu que vise notre démarche, puisque celle-ci existe d'abord pour le joueur (que nous sommes chacun à notre tour), que les cadres de pensée qui conditionnent l'acte ludique et qui doivent nous permettre de poser une ludologie, c'est-à-dire un regard ludique sur le monde. Car jouer, c'est tout à la fois l'investir, le manipuler, le désarticuler et le comprendre.

5. Spécificité de la démarche

> « *Ecrire sur le jeu, c'est philosophique. Ecrire un livre pour expliquer le jeu, c'est paradoxal ! Jusqu'à présent, nous n'avons pu trouver aucun livre sur le jeu qui soit conforme aux caractéristiques du jeu, c'est-à-dire qui soit divertissant et amusant à lire, comme il peut être amusant de jouer.* »
>
> Nicole de Grandmont, *Pédagogie du jeu*[52]

S'il aurait été bien tentant d'écrire une étude qui, en hommage à son objet, le jeu, procure un plaisir équivalent, car ce que l'on éprouve l'emporte toujours sur une quelconque explication, nous devons avouer nous en sentir incapable. Mais ne renonçons pas complètement à nous laisser guider par l'homothétie avec le jeu, à montrer que le jeu n'est pas seulement un objet, un terrain de recherche, mais, comme l'a pressenti Sartre[53], une façon d'être au monde et d'entrer en rapport avec lui. Ainsi, si l'esprit doit pouvoir embrasser l'ensemble des règles d'un jeu pour en jouer et s'en jouer, et que le jeu est une modélisation du monde, un univers en réduction dont on ne retient que ce qui fait sens pour les joueurs, alors il doit être possible de proposer une vision ludologique du monde, à même d'exprimer l'essence ludique du quotidien autant que d'interpréter à travers le filtre du jeu la culture et les activités humaines. En effet, puisqu'il existe plusieurs disciplines connexes consacrées au travail, posé traditionnellement comme le contraire du jeu : l'économie, la gestion, la finance, l'ergonomie… alors pourquoi, à l'inverse, ne pourrait-on imaginer que l'activité antinomique et complémentaire du travail ne puisse également être érigée sinon en science, du moins en prisme pertinent pour comprendre la société humaine ?

[52] De Grandmont N., 1997, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, De Boeck, p. 5.
[53] Sartre J.P., 1943, *L'être et le néant*, Paris, Gallimard, pp. 89-95.

Cette théorie compréhensive devrait pouvoir proposer une approche différente et complémentaire des autres sciences humaines et sociales, et, pour faire justice à son objet, donner la part belle à l'imaginaire et à la créativité. Mais, très vite, notre ambition se heurte au réel : comment faire la preuve de la validité d'une démarche dont le mode opératoire repose sur la fiction ? D'une part, d'un point de vue logique, l'étude d'un objet fictif, qui ne dépend que de l'imaginaire du joueur et n'a pas d'existence autre que symbolique, devrait pourtant se prêter plus qu'une autre à ce type d'approche. D'autre part, en science, la démarche académique, qui part le plus souvent de l'observation empirique pour bâtir une théorie, repose principalement sur le raisonnement inductif, qui va du particulier au général. A l'inverse, puisque le jeu, considéré en tant qu'activité psychique, est plus difficilement observable, il paraît intéressant de partir d'une démarche déductive qui utilise les souvenirs de jeu tels qu'il se reconstituent dans notre esprit après de multiples parties, en les reliant pour y former l'idée du jeu. C'est en effet leur cohérence qui doit nous guider dans l'élaboration d'une théorie compréhensive, chaque nouveau principe, à l'instar de ce qui se produit au cours du processus créatif, devant entrer en résonance avec les précédents pour nous permettre de l'intégrer à l'ensemble ; la validation finale devant mesurer l'efficacité de la théorie globale par son aptitude à faire jaillir du sens de figures qui sans elles, auparavant, demeuraient muettes.

Enfin, Edgar Morin vient à notre secours[54] en proposant une troisième voie admissible : si nous utilisons la pensée complexe qu'il a fondée – pensée dont nous verrons toute la parenté avec le jeu – notre étude porte sa contradiction en elle-même. Dès lors, la réfuter n'a pas de sens puisqu'elle se place en-deça du vrai et du faux, dans un processus compréhensif qui ouvre des questionnements qui, en tant que tels, relèguent leur réponse, forcément plurielle et fragmentaire, à un jalon secondaire vers l'approfondissement de notre compréhension du monde, dans toute la richesse de sa contradiction et de sa subjectivité. Selon les mots mêmes d'Edgar Morin : « *La complexité réelle de la logique signifie que toute logique qui exclue l'ambiguïté, chasse l'incertitude, expulse la contradiction est insuffisante, et qu'il nous faut une logique souple ou faible au sein d'une conception métalogique (rationalité ouverte) et supra-logique (paradigme de complexité).* »[55] Edgar Morin lui donne le nom de dialogique car, écrit-il : « *La dialogique ne dépasse pas les contradictions radicales, elle les considère comme indépassables et vitales, elle les affronte et les intègre dans la pensée : ainsi la vie est une organisation énantiomorphe (*enontiosis*, opposition, contrariété), c'est-à-dire qu'elle inclut dans son unité ce qui à la fois menace et entretien cette unité.* »[56] Le biais de la subjectivité est ici non ignoré mais intégré à la théorie en tant que condition d'une pensée créatrice qui donne à voir une représentation imaginaire du jeu en tant que processus homothétique, c'est-à-dire illusoire. Lorsqu'un peintre ou un romancier montre la réalité telle qu'il l'imagine, il la réinvente, et tel un inventeur, lui donne corps en enrichissant la réalité de son propre fantasme. Il fait de son fantasme personnel une illusion collective. Les romanciers atteignent à l'universalité en puisant dans leur subjectivité, cette réalité à la fois extraordinaire et minuscule dont chacun se croit le détenteur privilégié et qui constitue pourtant l'expérience commune de notre humanité, ce qu'on appelle l'imaginaire collectif. Nous nous proposons d'accomplir ce cheminement de façon explicite et de l'ériger en méthode d'investigation.

[54] D'autres avant nous on recouru à Edgar Morin concernant la ludologie et la narratologie, voir par exemple : Marti M. & Baroni R., 2014, « De l'interactivité du récit au récit interactif », Cahiers de Narratologie, 27, décembre, p. 6. « *Cependant, l'opposition peut être largement dépassée si l'on pratique, dans un esprit interdisciplinaire tel que le préconisait Edgar Morin, la migration des concepts entre les disciplines et les méthodes.* »

[55] Morin E., 1991, *Op. cit.,* Paris, Seuil, p. 285.

[56] Morin E., *Ibid.*, p. 291.

Notre démarche est moins provocatrice qu'il pourrait y paraître puisque les principales théories proposées à ce jour, que ce soit la typologie de Roger Caillois ou les courbes de progression en usage dans le jeu vidéo, n'ont jamais vu leur modèle démontré. Elles ont pourtant empiriquement fait leurs preuves, permettant en quelques dizaines d'années d'établir un consensus, voire des principes communs de théorisation et de conception. Notre propos est donc moins de proposer une nouvelle théorie, que de montrer comment les théories précédemment proposées, et auquel le temps a donné toute leur ampleur, se complètent en dépit de discordances apparentes. Il ne s'agit donc pas de contredire nos prédécesseurs, dont nous sommes tributaires, pas plus que d'établir entre eux une hiérarchie, mais bien d'***articuler l'apport de chacun au sein d'un système qui, en leur donnant une cohérence nouvelle, mette en lumière les principes du jeu et, plus encore, la mécanique générale du ludique : une ludologie.*** Cette théorie est compréhensive car elle se veut ni figée ni définitive, mais extensive : à l'instar de toute mécanique ludique avec laquelle elle entretient un rapport d'homothétie, elle doit permettre de bâtir des principes et des méthodes cohérents d'évaluation et de conception. Cette démonstration ne saurait donc être complète sans montrer les applications possibles à la création et les perspectives ouvertes pour les sciences humaines et sociales. De telle sorte que, façonnée par notre objet, notre démarche, telle la serrure qui dicte la clef, utilise les moyens à même de le percer à jour.

Lorsqu'on entreprend une recherche aussi exigeante que celle d'une thèse, la question du pourquoi se pose très vite à tout interlocuteur. A nous, elle ne fut jamais posée explicitement, comme si le plaisir que procure le jeu était évident, et justifiait à lui seul un sujet si peu conventionnel, dans un premier temps tellement évident qu'il en est ridicule (on joue pour s'amuser, tout le monde le sait), puis, dans un second temps, tellement ambitieux (le jeu, quel jeu en particulier ?). Pourtant, si c'est effectivement le plaisir qui nous guide, c'est moins celui prétexte à jouer, qui n'a nul besoin de prétexte pour se concrétiser, que celui qui crée en nous un questionnement immense : « pourquoi avons-nous tant de plaisir à jouer » ? Or, fondement étymologique du jeu, du moins dans les principales langues européennes[57], c'est bien le plaisir qui est ainsi posé comme l'origine et la fin du jeu. Cependant, cette conception affronte la double difficulté d'être d'une part évidente, d'autre part définitive, et en tant que telle d'être ou vaine, l'évidence étant synonyme de vacuité, ou résolue, le plaisir étant érigé en vérité suffisante en ce qu'elle dirait tout ; ce qui revient finalement au même. Pour nous, au contraire, cette évidence suscite immédiatement le questionnement car rien n'explique que le jeu, illusion volontaire, provoque du plaisir sans que nous soyons dupes, et, inversement, le plaisir ne saurait constituer une réponse puisqu'il ne nous dit rien en soi, prenant une forme différente pour chacun. Guidée par cette obsession, tout au moins cette intuition, notre étude va donc s'effectuer à rebours et questionner d'abord le joueur que nous sommes pour prétendre ensuite approcher le jeu, qui n'existe que par lui. Partir de l'expérience ludique pour approcher la fonction du jeu, la mécanique ludique. Cette conception centrée sur le joueur doit nous garantir de garder le contact avec le jeu hédoniste, tel qu'on le joue couramment, afin que notre démarche déductive s'imprègne d'éléments

[57] Roberte Hamayon souligne également cette parenté en Mongol : « *Dans les dictionnaires, « jouer », naadaha (mongol naadah) a pour premier sens : « jouer, s'amuser, se divertir ». La plupart des exemples l'associent aussi bien à la danse, à la musique ou au théâtre (au sens de jouer un rôle) qu'à la lutte, aux échecs ou aux cartes. Ce verbe veut dire aussi « plaisante, se moquer », comme dans les langues occidentales. Il par ailleurs avoir pour sujet le vent, des étincelles ou des rayons ; il évoque alors un mouvement répété et rapide de faible ampleur. Il a enfin le sens de frayer pour les poissons et de faire la parade nuptiale pour les oiseaux...* » (Hamayon R., 2012, *Jouer : une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La découverte, p. 91.). Cette analogie entre plaisir et jeu existe dans de nombreuses langues, par exemple en hébreu : Tsachaq signifie faire un jeu, jouer, se jouer de, se moquer de, rire, plaisanter, (voir par exemple http://www.enseignemoi.com/bible/strong-biblique-hebreu-tsachaq-6711.html consulté le 26/01/2013).

inductifs en un va-et-vient fécond, et qu'elle trouve sa justification finale dans l'application à une réalité désormais enrichie de sa part d'imaginaire, de subjectivité. Donner à voir à tous le jeu par nos propres yeux.

6. Problématique et organisation de l'étude

> « *Auparavant ils remplissaient les livres de mots, maintenant ils le font avec ce qu'ils appellent des faits ou des documents ; ce que je ne vois nulle part ce sont des idées.* »
>
> Miguel de Unamuno, *Le roman de Don Sandalio, joueur d'échecs* [58]

Considérer avec Jacques Henriot le jeu comme une idée[59], c'est admettre que le jeu s'observe moins qu'il ne se décrète. Or, parce que le jeu est un acte performatif, qui crée le jeu à partir du discours, il est plus aisé d'étudier de façon objective notre ressenti du jeu depuis l'« aire intermédiaire d'expérience »[60] qui est la capacité du joueur à se dédoubler, le rapport qu'il établit entre son jeu et lui-même. A la différence de l'observation participante, nous ne nous intéressons donc pas à une expérience particulière que nous avons vécue, pas plus qu'à notre expérience en particulier, mais, à l'instar de la démarche de Michel de Montaigne[61], précisément à ce que toute expérience comporte de quelconque et d'anodin : à notre expérience ludique en tant qu'individu et en tant que représentant lambda de l'espèce humaine, à l'idée même de jeu. Pour ce faire, il suffit de nous interroger, moins sur ce qui nous est arrivé en jouant que sur les possibilités de l'expérience ludique au cours d'une partie, non pas en tant que probabilités mais tant en que potentialités. En effet, notre problématique est de comprendre ***quel est le discours du jeu, c'est-à-dire comment agit le ludique sur l'attitude du joueur pour parvenir ensuite à comprendre comment mettre en place un*** **discours du ludique*****, donc une ludologie***, ***à même de rendre compte en retour du*** **discours ludique *qui la fonde.*** Cette démarche doit nous permettre de passer outre les difficultés d'identification du jeu, puisqu'il ne s'agit que de l'idée du jeu qui n'existe que par l'homme, pour donner la première place a ses fonctions, et plus encore à leur articulation, qui transforment l'homme en joueur. Nous faisons ainsi le pari qu'en prenant le chemin inverse de celui qui consiste à observer le jeu, c'est-à-dire en partant au contraire de l'idée que nous nous faisons de lui, nous pourrons arriver à exprimer le ludique qui n'est jamais qu'un discours de l'homme *sur le* jeu, établi en réaction et en interaction avec le discours implicite *du* jeu. De cette façon, la ludologie, discours organisant les différents discours du ludique, sera l'homothétique de son objet, nous éclairant enfin sur les difficultés que nous avons à penser et à dire le jeu.

Si devant cette difficulté Jesper Juul en vient à écrire : « *Un jeu est ce qui se prétend tel.* »[62], c'est que la forme du jeu, qui peut prendre toutes les formes, est sans importance comparée à sa fonction pour l'homme qui le reconnaît comme jeu. Autrement dit, le jeu n'est

---

[58] Unamuno M. de, 1997 [1933], *Le roman de Don Sandalio, joueur d'échecs*, Paris, Editions du Rocher, p. 51.

[59] Henriot J., 1969, *Op. cit.,* p. 17 : « *Avant d'être structure, le jeu est idée. Cela revient à dire que le jouer, qui est ce par quoi le jeu prend sens, n'a lui-même de sens que par référence à l'attitude adoptée par l'être qui joue.* »

[60] L'expression est du psychiatre anglais Donald Winnicott. Voir note 541.

[61] Montaigne M. de, 2009 [1580], *Les Essais en français moderne*, livre III, ch. II « Sur le repentir », Paris, Gallimard, p. 974 : « *Chaque homme porte la forme entière de la condition humaine. (…) Je me suis fais connaître, le premier, par mon essence universelle, en tant que Michel de Montaigne. (…) : c'est que je parle en homme ignorant et qui cherche. (…) Je n'enseigne pas, je raconte.* » Voir note 1032.

[62] Voir le billet *Notes on Running an Online World during 15 years* sur le blog en ligne de Jesper Juul : the ludologist (http://www.jesperjuul.net/ludologist/). La citation originale est : « *New game definition: A game is a piece of software that declares itself to be a game.* »

pas jeu par nature mais par fonction : si quoi que ce soit remplit ce rôle à nos yeux, alors il s'agit d'un jeu puisque celui-ci n'existe que dans l'esprit de ses joueurs. Cet imaginaire se présente d'abord par les croyances inscrites au fond de nous, le jeu légendaire puis les représentations ludiques de la fiction, mais aussi à travers les constructions collectives héritées de l'histoire, et enfin les travaux explicites le concernant : de l'inconscient vers le conscient, de l'implicite vers l'explicite, du subjectif vers l'objectif, du symbolique au réel. Notre démarche se propose donc de procéder depuis une analyse mythologique afin d'identifier les archétypes du jeu, le mythe portant une valeur intemporelle et universelle qu'elle emprunte, à l'instar du jeu, à la fiction, pour mettre l'accent sur la signification. Le mythe du minotaure, en tant que mythe grec, est aux racines de notre culture occidentale, tout en posant explicitement la question du jeu. De même, l'imaginaire collectif qui transparaît de la littérature qui a fait du jeu son thème central doit nous permettre de dégager les motifs ludiques en suivant le cheminement d'une partie idéale où nous les avons réintégrés. En effet, l'écrit littéraire est plus explicite que les autres formes artistiques pour interpréter le discours ludique et en dégager les principales fonctions. De ce point de vue, notre démarche s'inscrit à la suite de celle de Michel Picard, qui considère la lecture comme un jeu[63], mais aussi celle de Colas Duflo qui recherche les valeurs ludiques dans quelques grands classiques consacrés au jeu[64]. Il est alors possible d'élargir notre analyse à la culture où les sentences des principaux spécialistes sont le pendant explicite des précédentes, nous autorisant à extraire les éléments saillants du discours ludique sous forme d'abécédaire pour tenter de les faire dialoguer sans les hiérarchiser, puisque chaque entrée entretient des liens de réciprocité avec les autres. Le recoupement de ces fonctions ludiques doit enfin nous permettre de dévoiler les motivations qui poussent l'homme, tout au moins l'homme occidental, à jouer, de façon à replacer les fonctions du jeu dans la perspective anthropologique du plaisir qui le fonde, depuis le jeu animal jusqu'au jeu métaphysique, posant la question de la signification de l'acte ludique, tout en embrassant, en un seul mouvement de la pensée, l'origine et la finalité de l'acte de jouer.

Après avoir questionné le rapport de l'homme au jeu dans le discours que le premier tisse avec le second dans une première partie, s'ouvre la possibilité d'élaboration d'un cadre de pensée, c'est-à-dire l'organisation d'un discours cohérent à partir de l'acte de jeu qui fait du ludique un moyen de compréhension du monde. Cependant, à la différence d'Oskar Morgenstern et de John von Neumann qui cherchaient à réduire l'incertain ludique pour en extraire une algorithmique rationnelle[65], nous privilégions une vision ouverte du ludique qui, plutôt que de dissoudre son objet en cherchant à le résoudre, le féconde en le questionnant. Notre démarche s'inscrit à la suite de celle de Johann Huizinga qui, le premier, a montré l'importance du jeu[66], de Roger Caillois qui en a exploré les ressorts[67], de Jacques Henriot qui fait du jeu une idée et un fait de langage[68], de José Maria Lunazzi qui a appelé de ses vœux en 1951 la création d'une ludologie et de Michel Picard qui, trente-cinq ans plus tard, l'a fondé

[63] Picard M., 1986, *La lecture comme jeu*, Paris, Les éditions de Minuit.

[64] Colas Duflo cite dans l'ordre : *Le maître où le tournoi de Go* de Yasunari Kawabata (pp. 85-101), *Le joueur* de Fedor Dostoïevski, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* et *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig, *W le souvenir d'enfance* de Georges Perec*, La défense Loujine* de Vladimir Nabokov (pp. 184-202).

[65] Morgenstern O., Von Neumann J., 1944, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton university press. Il s'agit moins d'une critique, puisque leurs travaux nous sont d'un grand secours, que d'un changement de paradigme.

[66] Huizinga J., 1951, *Homo ludens,* Paris, Gallimard, avant-propos, p. 12 : « *De longue date, la conviction s'est affermie en moi, de façon croissante, que la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu. Dès 1903, on peut relever des traces de ce point de vue dans mes œuvres.* »

[67] Caillois R., 1955, « Structure et classification des jeux », *Diogène*, 12, p. 88. Voir note 1070.

[68] Voir note 59 mais aussi Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, p. 12 : « *Le jeu est d'abord un fait de langage*. »

sur le discours ludique[69], mais aussi Gonzalo Frasca[70], Jesper Juul[71] ou Sébastien Genvo[72] qui tentent de lui donner une réalité en jetant les bases de ce que pourrait être une potentielle science du jeu. En fondant la ludologie sur le discours intra et interpersonnel, entre réalité et fiction, entre les rôles d'acteur et de spectateur qu'endosse tour à tour le joueur, la ludologie est envisagée non comme une science qui fige mais au contraire dynamiquement, dans toute l'ambiguïté des contradictions qui président à son mouvement fondateur. Cette approche emprunte logiquement à la pensée complexe d'Edgar Morin qui permet d'aborder le subjectif, l'incertain, l'ambivalent et le provisoire du jeu pour expliquer la dynamique ludique à travers ses contradictions et l'équilibre instable qu'elles induisent, faisant de l'expérience de la potentialité, entreprise en tant qu'objet complexe, à savoir récapitulatif (combinatoire, ubiquitaire), rétroactif (autopoïétique[73], réciproque), ambivalent (ambigü) et récursif (circulaire), le cœur de notre ludologie. La potentialité est la condition du dilemme ludique dont la mécanique repose sur une équation sans solution unique : une alternative qui, en tant que telle, donne la première place au choix et à sa réalisation, l'action, fondement de l'expérience ludique du monde et du plaisir qui l'accompagne.

Ce n'est que parvenu à ce point que nous pouvons envisager d'appliquer rétrospectivement les méthodologies élaborées à l'objet ludique dont elles tirent leur sens et leur substance. Il s'agit donc moins d'un point d'arrivée que d'un nouveau départ dans le questionnement du jeu. En tant que grille de lecture du réel, la ludologie doit nous permettre de révéler ce qui sans elle demeurerait incompréhensible, en tissant des liens compréhensifs entre des éléments à priori sans rapport, voire contradictoires, pour en faire émerger une signification. Ayant utilisé le discours des hommes sur le ludique en première partie pour comprendre le discours du jeu avec les hommes dans la seconde partie, nous pouvons ainsi, dans une troisième partie, appliquer la ludologie, en tant que discours de tous les discours précédents, à la compréhension des théories structuralistes (V. Propp) et sémiotiques (A. J. Greimas) de la narration que nous avons utilisées pour élaborer le modèle ludique du jeu, nous permettant de pénétrer *in fine* l'articulation du mythe et du conte. De même, par l'approche complexe du ludique, il est possible de comprendre l'articulation des règles des jeux avec le déroulement d'une partie et l'attitude des joueurs, les unes récapitulant et rétroagissant sur les autres de manière ambivalente et récursive. Cette performativité du jeu qui fait de l'homme un joueur qui, à son tour, par son action ludique, actualise le jeu en le réalisant, est en outre susceptible d'enrichir les sciences humaines et sociales dans tous les domaines qui touchent à lui. Il est ainsi possible, par exemple, d'aborder le hasard sans réduire son objet à des statistiques comme le feraient les mathématiques, mais en valorisant au contraire les potentialités, toute ludologiques, de son indétermination. C'est selon ce principe que Louis Becq de Fouquières est parvenu en 1831[74] à reconstituer les règles du jeu des douze

[69] Picard M., 1986, *Op. cit.*, p. 309 : « *Dans la mesure où il n'existe encore aucune véritable science du jeu, où le jeu prend en écharpe toutes ces spécialités, où surtout il est possible de lui assigner un objet rigoureusement spécifique, il semble tout à fait légitime sur le plan épistémologique de situer l'étude de la lecture littéraire dans le cadre d'une future ludologie générale*. »

[70] Frasca G., 2003, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology » in Perron B. (éd.), Wolf J.-P. (éd.), *Video game theory*, Londres, Routledge, pp. 221-236. Voir également son blog éponyme : http://ludology.org et la définition, datée de mai 2001, qu'il présente en frontispice de celui-ci : « *La ludologie est la discipline qui étudie les jeux, le jeu (play), les jouets et les jeux vidéo.* »

[71] A travers son blog au nom explicite : *The ludologist* (www.jesperjuul.net/ludologist/) mais aussi des publications examinant les catégories discursives : la narration, la structure, la virtualité, l'échec…

[72] Il est l'auteur du site *ludologique* (www.ludologique.com) : « *un espace de réflexion consacré aux jeux vidéo et à la ludologie* ».

[73] Ce que Francisco Varela définit ainsi : « *Une machine autopoïétique engendre et spécifie continuellement sa propre organisation.* » (Varela F, 1989 [1988], *Autonomie et connaissance : essai sur le vivant*, Paris, Seuil, p. 45.)

[74] Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, ch. XIX, pp. 422 *et sq*.

lignes, marquant ainsi l'acte de naissance de la ludologie. A sa suite, il ne nous reste plus qu'à appliquer le discours ludologique à l'expérience ludique sous l'angle potentiel de sa propre promesse, faisant du ludique, à l'origine du discours ludologique, l'objet de la théorie qu'il fonde… et la boucle est ainsi bouclée.

Potentiellement applicable à tout ce qui nous entoure, la ludologie est donc moins un champ d'étude qu'une façon originale de concevoir le monde et notre rapport à lui, moins une théorie générale du jeu que l'ouverture de potentialités par un discours créatif et complexe : le langage ludologique. Le ludique, en tant que discours du jeu, entretetient ainsi au cœur de notre vie cette part de magie, de pur enchantement, sans laquelle nous n'aurions pu écrire l'étude que vous avez devant les yeux, et qui, nous l'espérons, fait vivre le jeu presque autant qu'elle le donne à lire. Nous souhaitons ainsi faire nôtre la parole d'Edgar Morin à propos du cinéma : « *Dans ce livre, je crois que j'ai maintenu tout au long l'interrogation, je veux dire l'étonnement, la surprise, l'émerveillement : je ne me suis pas hâté de trouver le cinéma évident, normal, banal, fonctionnel… j'ai au contraire jusqu'au bout ressenti ce qu'ont ressenti les spectateurs des premiers films spectacles Lumière, des premiers films de Méliès. Et ce n'est pas seulement de la merveilleuse machine à capter et projeter les images dont je m'étonne, c'est aussi de notre fabuleuse machine mentale, grand mystère, continent inconnu de notre science*[75]. »

[75] Morin E., 1956, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Les éditions de Minuit, p. XIV.

Première partie : *I. Discours & valeurs du jeu*

Introduction de la première partie

> « *Le centrage sur les moyens crée une hiérarchie des sciences dans laquelle, de façon extrêmement pernicieuse, la physique est considérée ''plus scientifique'' que la biologie, la biologie l'étant davantage que la psychologie, et la psychologie que la sociologie. (…) La valorisation excessive des méthodes et des techniques incite les scientifiques à penser qu'ils sont plus objectifs et moins subjectifs qu'ils ne le sont en réalité et qu'ils ne sont pas obligés de prendre en compte les valeurs.* »
>
> Abraham Maslow[76]

« *Qu'est-ce donc que le temps ? Si personne ne me demande, je le sais ; mais que je veuille l'expliquer quand on me demande, et je ne sais plus.* »[33] En croisant cette sentence d'Augustin d'Hippone chez Ludwig Wittgenstein, ce dernier désigne « *quelque chose dont l'évidence saute aux yeux* »[77] et qu'on ne sait expliquer, mettant le doigt sur un aspect essentiel de la connaissance suggéré en creux par Nicolas Boileau dans son *Art Poétique* : « *Selon que notre idée est plus ou moins obscure, / L'expression la suit, ou moins nette, ou plus pure. / Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement / Et les mots pour le dire arrivent aisément*. »[78] La connaissance n'est pas ce qui est compris, mais bien ce qui est su, et le passage de la compréhension à la connaissance nécessite que l'information soit doublée de la capacité de sa communication pour venir constituer la culture, ce que l'on sait sans avoir à se le remémorer, comme l'illustre de façon paradoxale la maxime bien connue rapportée par Edouard Henriot : « *La culture, déclare un pédagogue japonais, est ce qui demeure dans l'homme quand il a tout oublié*. »[79]. C'est peu ou prou la définition que l'anthropologie donne de la communication perçue comme une performance, un accomplissement de la culture[80]. La culture est par essence ce qui relie les connaissances, elle est communication organique et organisée de l'information.

Que le jeu soit immédiatement reconnaissable, mais si difficilement définissable et explicitable, est une problématique qui relève bien de la communication et non de l'observation, et toutes les tentatives pour l'aborder différemment[81] n'ont pu résoudre cette difficulté : « *Le joueur seul sait en fin de compte s'il joue ou ne joue pas*.[82] » Il nous faut donc étudier comment le jeu se dit puisque, avant tout, il est performatif, c'est-à-dire qu'en tant que convention il naît dès l'instant où les joueurs disent que « c'est pour jouer / s'amuser / rire » et que les actes cessent de dénoter simplement ce qu'ils sont. Le jeu définit ainsi un

---

[76] Maslow A., 2008 [1956], *Devenir le meilleur de soi-même : besoins fondamentaux, motivation et personnalité*, Paris, Eyrolles, pp. 289 & 293.

[77] *Ibid.*

[78] Boileau N., 1881 [1674], *L'art poétique*, Paris, Hachette, Chant I, v. 151-154, p. 10.

[79] Henriot E., 1961, *Notes et maximes*, Paris, Hachette, p. 46.

[80] « *En voyant dans chaque interaction un rituel de célébration de la société toute entière, Goffman a proposé un passage du micro au macro, qui ne réduisait pas celui-ci à celui-là. La communication envisagée comme performance de la culture accomplit le même trajet, mais, en outre, me semble-t-il, autorise le passage en sens inverse, du macro au micro, par le fait qu'elle agit comme un processus permanent de renforcement des normes sociales. L'interaction accomplit l'institution, tandis que l'institution permet à l'interaction de s'accomplir. La communication consiste en cette double performance.* » Winkin Y., [1996] 2001, *Anthropologie de la communication*, Paris, Seuil, pp. 124-125.

[81] Johann Huizinga [1938] observe le jeu chez les animaux, Roger Caillois [1958] dans la société et Colas Duflo [1997] chez les hommes.

[82] Gusdorf G., « L'esprit des jeux » in Caillois R., dir., 1967, *Jeux et sports*, Paris, Gallimard, p. 1158.

cadre de méta-communication qui dote les actions effectuées dans son « cercle magique »[83] d'une valeur particulière pour Gregory Bateson : « *Il s'ensuit que le jeu est un phénomène où les actions du ''jeu'' son liées à (ou dénotent) d'autres actions de ''non-jeu''. Avec le jeu, nous sommes donc en présence d'un cas où les signaux* valent pour *d'autres événements, et il semble donc que l'évolution du jeu ait pu être une étape importante dans l'évolution de la communication.* »[84] La problématique du jeu est donc avant tout celle de son énonciation. Mais comment espérer interpréter les discours sur le jeu si l'être humain se révèle incapable d'exprimer ce qu'il joue ? La solution consiste sans doute à prendre le problème à l'envers, non pas en produisant ou en faisant produire des discours sur le jeu mais, simplement, en l'isolant dans des discours existants qui l'évoquent explicitement. Puisque c'est l'acte de jeu qui nous intéresse avant tout, est jeu tout ce qui prétend l'être : « *Reprenant la pensée de Foucault, nous pouvons affirmer que les discours forment le sujet, car nous sommes faits de discours. (…) Les discours donnent une forme au joueur en lui conférant une ''valeur''.* »[85] Or, en retenant les discours selon leur valeur d'explicitation du jeu, plutôt qu'en observant directement le jeu, la nécessité d'interpréter le jeu s'en trouve grandement facilitée. Notre démarche est ainsi à l'inverse de celle attendue puisqu'il nous suffit de relier le jeu tel qu'il apparaît dans les discours qui le contiennent pour en dégager les convergences et sa cohérence interne, plutôt que de tenter de l'observer, nous affranchissant ainsi des conditions de sa reconnaissance autant que de sa nécessaire définition préalable, questions sur lesquelles ont buté nos prédécesseurs.

Sans surprise, ces discours sur le jeu sont rarement produits explicitement comme tels, compte tenu des difficultés d'analyse afférentes au jeu, mais sont le plus souvent une évocation heureuse du jeu à propos d'autre chose en tant qu'illustration d'un fait de société analogue ou homologue, dans lequel il nous est alors possible de puiser le sens du jeu, cette « valeur » précédemment évoquée par Gregory Bateson. En sciences humaines, « *La communication est (…) presque toujours considérée comme une relation qui produit du sens (…). Elle est alors soit une confrontation d'interprétations, soit une performance de la culture. Dans les deux cas, elle donne à voir les règles du jeu de l'organisation autant qu'elle offre un espace de liberté. Elle peut être une quête de compréhension par l'intermédiaire du débat sur ces règles ou encore une construction d'organisation par l'intermédiaire de récits.* »[86] C'est dans cette perspective communicationnelle que nous nous intéressons à la valeur du jeu afin de comprendre ce qu'il nous pousse à rechercher en lui (énonciation / expérience), comment il structure notre rapport à lui (médiation) et comment il interagit avec nous (interaction). Nous suivons en cela Nathalie Heinrich qui fait des valeurs « les principes au nom desquels sont produites des évaluations »[87] : « *Les valeurs ne sont pas plus « objectives », au sens où elles appartiendraient à l'objet, que « subjectives », au sens où elles ne relèveraient que du regard d'un sujet. Elles s'enracinent à la fois dans des propriétés objectales (les « prises » que fournissent un objet), dans les compétences axiologiques incorporées, à des degrés variables, par les acteurs, et dans les contextes en lesquels se produit l'interaction entre objets et sujets – car il s'agit bien d'une interaction, au sens où les objets, grâce à leurs propriétés spécifiques, facilitent ou, au contraire, entravent ce que l'on peut faire d'eux. C'est dire que les valeurs sont*

[83] L'expression est explicitée par la suite. Voir note 110.

[84] Bateson G., 1977 [1955], « Une théorie du jeu et du fantasme », *Vers une écologie de l'esprit*, t. 1, p. 251.

[85] Bonenfant M., 2010, *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec, p. 217.

[86] Vacher B., 2009, « Articulation entre communication, information et organisation en SIC », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 1, p. 128.

[87] Heinich N., 2006, « La sociologie à l'épreuve des valeurs », *Cahiers internationaux de sociologie*, /2 n° 121, p. 288.

présentes trois fois : tout d'abord, elles existent avant la situation d'évaluation (c'est la dimension structurale, déterministe, de l'expérience commune) ; ensuite, elles s'élaborent dans la situation, en s'exerçant concrètement sur tel ou tel objet, avec une efficacité variable (c'est la dimension pragmatique et interactionniste) ; et enfin, elles se construisent après la situation d'évaluation, grâce à leur mise à l'épreuve au contact des objets et dans l'influence des contextes, de sorte qu'elles se modulent, s'affinent, s'affirment ou, au contraire, se périment, entraînant une réélaboration permanente du répertoire dont disposent les acteurs (c'est la dimension constructiviste et historiciste). »[88]

A) Petite mythologie ludique

En conséquence de quoi la valeur mythique du jeu doit nous permettre de dégager ses racines autant que ses fonctions discursives puisque la mythologie, en tant que récit des origines, est à la fois un symbole qui nous relie à la signification première des choses autant qu'un récit analogue à la mise en discours du jeu qu'est le ludique. D'autre part, le mythe permet de dégager les valeurs à la fois collectives et intemporelles qui unissent le ludique au mythique : le modèle du jeu. En effet, comme le note Thierry Wendling, le mythe est partie prenante du jeu au point d'en incarner la récapitulation idéale : « *Seules les parties jugées les plus belles ou les plus importantes dépasseront l'attention d'une soirée et elles viendront enrichir la culture échiquéenne dans son ensemble. Ainsi répétée, la partie d'échecs devient un mythe vécu*. »[89] A l'inverse, le format même de l'épreuve mythologique trouve ses racines dans le jeu qui est l'entraînement explicite du futur héros à l'épreuve qui le consacrera comme tel : « *Le jeu ou* cles *est en Irlande la performance à la fois sportive et guerrière dont un héros est capable et par laquelle il surprend, déconcerte ou émerveille ses adversaires. Plus le nombre de jeux auxquels il se livre est grand et plus il a des chances d'être célèbre. Cuchulainn pratique ainsi plusieurs dizaines de jeux différents.* »[90] Le mythe est un jeu sans cesse répété où les obstacles monstrueux permettent aux héros de se distinguer et de rétablir l'ordre divin. Si le mythe, à l'instar du jeu qui le réactualise, ne laisse pas de place à l'incertitude, c'est parce qu'il ne retient que les meilleures *parties* (au sens de jeux), celles qui font les héros. Le jeu entretien donc dans la culture un rapport de complémentarité avec le mythe, le mythe n'étant qu'une suite d'épreuves ludiques, alors que le jeu réactualise sans cesse ce mythe en confrontant les parties actuelles aux modèles célébrés dans les légendes. Le « mythe du Minotaure » est en cela emblématique puisqu'il met en place une partie collective d'où, des méandres de possibilités que renferme la figure du labyrinthe, émerge un héros. Dédale, le démiurge ludique qui en est le concepteur, finit par être puni d'avoir perturbé l'équilibre en étant le maître d'ouvrage d'une *partie* qu'il ne peut maîtriser. Le jeu est en définitive un mythe vivant, et, inversement, le mythe est une partie parfaite, au double sens du terme de modèle et d'achevée (figée). La mythologie se présente ainsi comme un discours implicite où l'on reconnaît le jeu sans qu'il soit désigné comme tel.

B) Le roman du jeu

Pour trouver un discours explicite sur le jeu, il faut nous tourner vers la littérature qui a la particularité, au moyen du motif, d'utiliser le jeu sans prétendre l'expliquer pour lui-même.

[88] Heinich N., 2006, *Op. cit.*, p. 314.
[89] Wendling T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France, p. 131.
[90] Chevalier J., Gheerbrant A., *Dictionnaire des symboles*, 1982 [1969], Paris, Robert Laffont, article « jeu », p. 538.

En effet, l'auteur a recours à des motifs pour établir une connivence, sinon une complicité avec son lecteur, le motif étant saisi comme un symbole de reconnaissance, où l'auteur dessine un cadre que le lecteur investit de ses représentations. Or, c'est en établissant des correspondances entre l'imaginaire de l'un et de l'autre que leur rencontre dessine un imaginaire commun, qui n'est autre qu'une subjectivité partagée, au fondement de nos valeurs. Imaginaire collectif analysé par Nathalie Heinich : « *Bien qu'en tant qu'état mental un acte intentionnel n'existe jamais que dans des cerveaux individuels, certains de ces actes ont une structure référentielle intrinsèquement collective, c'est-à-dire qu'ils sont attribués (posés en tant que contenus intentionnels) collectivement (à un "nous" ou à un "on") et non pas individuellement (à un "je").* »[91] En cherchant moins à décrire la nature du jeu qu'à le saisir pour ce qu'il est susceptible de susciter chez son lecteur, le créateur d'une œuvre littéraire nous aide à en circonscrire la fonction à travers les motifs auxquels il a recours. Nous avons retenu des œuvres classiques et contemporaines sans distinction de pays ou d'époque en espérant pouvoir dresser les lieux communs du motif ludique à travers un nuancier des fonctions du jeu et éclairer ainsi le rapport du joueur au jeu, autrement dit du jeu en acte. Le discours littéraire est en effet particulièrement intéressant parce qu'il dit notre rapport au jeu sans chercher à l'expliquer.

C) Abécédaire ludique

Parce qu'il ne propose pas de classement véritable, l'abécédaire permet d'éviter d'induire une lecture particulière en incitant au contraire son lecteur à construire son propre parcours en le déterminant parmi différents corrélats. Cette étape doit nous permettre d'approfondir les notions croisées au fil des deux précédents chapitres pour les approfondir, chacune prise séparément, à la lumière des discours explicites sur le jeu, qu'ils émanent de penseurs de l'Antiquité ou de spécialistes du jeu de notre époque. C'est donc moins le penseur qui nous fait sélectionner une sentence que, à l'inverse, le potentiel de celle-ci à enrichir notre compréhension du jeu – autant que la pertinence de son énonciation – qui nous conduit à sélectionner son auteur. Si cette méthode ne saurait être statistiquement représentative, elle met en avant la cohérence et la résonance des pensées entre elles afin de cerner au mieux les différentes valeurs du jeu, au sens que leur donne Nathalie Heinich : « *Une définition très élastique et fort peu élaborée de la notion de « valeurs », oscillant entre « besoins », « intérêts », « rôles », « préférences », ou bien issue d'une conception naïvement utilitariste.* »[92] Ce principe d'évaluation et de motivation nécessite en outre un ensemble de pré-requis : « *Opinions, représentations, croyances et comportements sont donc sollicités au même titre pour donner accès aux valeurs* »[93], au point qu'il est difficile d'isoler ces derniers des valeurs qui les conditionnent. Autant de notions qui doivent nous permettre, en les appliquant au jeu, de pointer ses principales valeurs et d'en dégager ainsi le sens du jeu. En les présentant au sein d'un abécédaire ludique, il s'agit de montrer que c'est moins la hiérarchisation des fonctions du jeu qui fait sens que leur cohérence.

D) Pourquoi jouons-nous ?

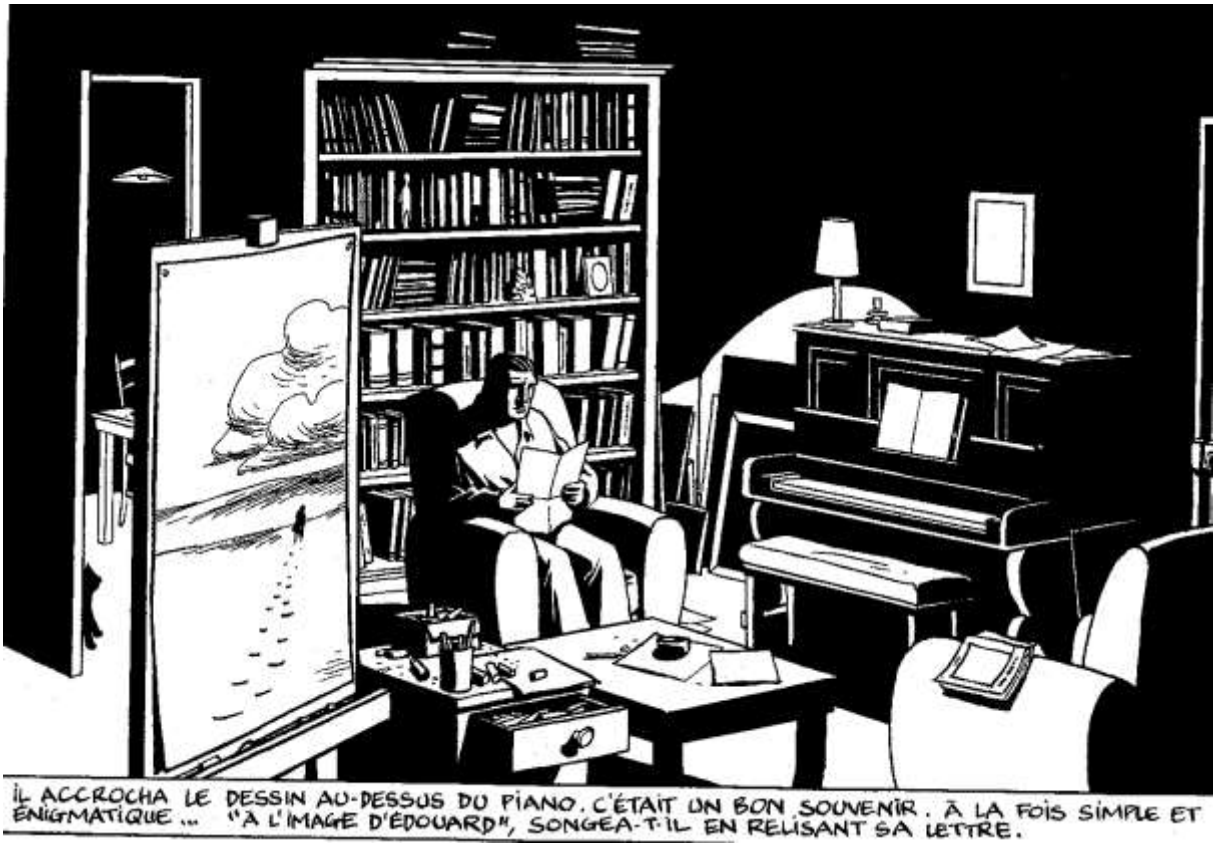
Apres avoir identifié le jeu qui ne se dit pas comme tel dans la mythologie, le jeu tel qu'il se dit dans la littérature puis analysé le jeu tel qu'il est dit dans la culture, il est à présent

[91] Heinich N., 2006, *Op. cit.*, p. 302-303.
[92] *Ibid.*, p. 307
[93] *Ibid.*, p. 308.

possible de comprendre le sens du jeu, c'est-à-dire sa signification autant que sa direction, celle d'un méta-discours, d'un cadre ludologique de compréhension. L'explication ne pouvant être une pour un phénomène aussi ambivalent que le jeu, nous le replaçons dans une perspective anthropologique qui, à la manière de celle utilisée par Edgar Morin dans *Le paradigme ou la nature humaine*[94] le décompose depuis ses aspect biologiques jusqu'à ses implications philosophiques, ces différentes strates s'éclairant les unes les autres : « *En référence à l'ordre de l'interaction d'Erving Goffman et à l'approche orchestrale de Birdwhistell, l'anthropologie de la communication remarque que les règles du jeu, à la fois institutionnelles et rhétoriques, offrent des cadrages aux situations, les structurent en laissant un espace de liberté et de créativité*. »[95] La rhétorique ludique, en tant que cohérence des différents discours ludiques, nous permet de comprendre pourquoi nous jouons, ce qui est la condition *sine qua non* pour poser la pierre de fondation d'une « théorie générale du jeu » en acte, accomplissant les mots de Jorge Luis Borges[96], c'est-à-dire un discours des discours du jeu : une ludologie. Logiquement le discours ludologique est une homothétie du discours ludique dont la valeur, pour toute symbolique quelle soit, est seule productrice de sens : « *Nous pouvons donc définir le jeu collectif comme une activité de fabrication de significations, reposant sur un rapport créatif avec des objets issus du réel ou de l'imaginaire de l'autre, et établie dans un cadre rassurant où peut prendre place une surprise agréable.* »[97]

[94] Morin E., 1973, *Le paradigme perdu : la nature humaine*, Paris, Seuil.
[95] Vacher B., 2009, *Op. cit.*, p. 124.
[96] Borges J. L., 1957 [1944], *La loterie de Babylone* in *Fictions*, Paris, Gallimard, p. 66.
[97] Belin E., 2002, *Une sociologie des espaces potentiels : logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck, p. 113.

Figure 2. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 2/15



I.A - Petite mythologie ludique

> « *Comme les mythes reposent eux-mêmes sur des codes de second ordre (les codes de premier ordre étant ceux en quoi consiste le langage), ce livre offrirait alors l'ébauche d'un code de troisième ordre, destiné à assurer la traductibilité réciproque de plusieurs mythes. C'est la raison pour laquelle on n'aura pas tort de le tenir pour un mythe : en quelque sorte le mythe de la mythologie.* »
>
> Claude Lévi-Strauss, *Le cru et le cuit*[98]

1. Pour une mythologie du jeu

a. <u>aux sources de la culture</u>

Pour Claude Lévi-Strauss, au fondement de la culture se trouve la pensée mythopoïétique : le succédané d'un bricolage de représentations et de croyances. Pour l'ethnologue, la fabrique des mythes charrie d'âge en âge la culture, c'est-à-dire la trame d'un patchwork composé des savoirs disparates d'époques antérieures, filtrés et redéfinis à l'aune des préoccupations de chaque époque, lui octroyant une valeur intemporelle et universelle. En effet, cette trame est l'entremêlement de passés, simples ou recomposés, réinterprétés à la lumière du présent. La parole qui nous la transmet actualise ainsi, au fur et à mesure en les refaçonnant, les mythes fondateurs, au sens que ceux-ci sont autant producteurs que produits de la culture qui nous les rapporte. Or si nous dissocions aujourd'hui mythes et religions, c'est que l'apparition de l'écriture - particulièrement pour les religions dites du « Livre » – ont figé ces productions d'un autre âge au point qu'elles ne nous parlent plus, au sens littéral du terme, nous interdisant de croire en elles autrement qu'en symboles d'une ère révolue.

Parfois, cependant, la distinction entre mythologie et religion est moins évidente et l'on peut voir affleurer, dans les altérations d'une tradition, les hésitations de ses passeurs. L'épisode de la libération de Barabbas[99] dans les Evangiles est exemplaire à cet égard. Ce passage témoigne d'une reconstruction sémantique postérieure par le dédoublement de Jésus en Barabbas (*Ber Abbas* : « le fils du Père », en hébreu) : à l'occasion de la Pâques, les juifs demandent, comme c'était la coutume, qu'on libère un condamné, en l'occurrence Jésus le fils du Père, mais Jésus est crucifié. L'incohérence narrative fait naître un personnage, le révolutionnaire Barabbas, qui devient celui dont les Juifs ont demandé et obtenu la libération. Ce geste fait d'eux, bien malgré eux, les responsables de la condamnation du messie.[100] Cette réécriture témoigne parallèlement d'une époque où le christianisme n'est plus l'expression

---

[98] Lévi-Strauss C., 1978 [1964], *Mythologiques I. Le cru et le cuit*, Paris, Plon, p. 20. Cité *in* Derrida J., « La structure, le signe et le jeu », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, pp. 420-421.

[99] Le contenu de cet exemple est tiré du cinquième épisode du documentaire de Gérard Mordillat et Jérôme Prieur *Corpus Christi* diffusé en 1996 sur la chaîne Arte. La motivation possible de cette altération est explicitée par Daniel Schwartz, professeur d'histoire juive à l'université hébraïque de Jérusalem, dans le quatrième épisode et sa transcription en livre (Mordillat G., Prieur J., 1997, « *Procès* », *Corpus Christi : enquête sur l'écriture des évangiles*, Paris, Mille et une nuits, p. 48sq) : « *Vénérant un criminel politique, les chrétiens étaient, eux aussi, soupçonnés d'être des criminels politiques. Ils devaient donc d'une part se laver de ce soupçon et, d'autre part, exonérer les Romains de la responsabilité de la mort de Jésus.* »

[100] *Mt* 27.15-31 ; *Mc* 15.6-20 ; *Lc* 23.13-25 ; *Jn* 18.38-40 : « *''Mais comme il est d'usage chez vous que je vous relâche quelqu'un au moment de la Pâque, voulez-vous donc que je vous relâche le roi des Juifs ?'' Alors ils se mirent à crier : ''Pas celui-là mais Barrabas !'' Or ce Barrabas était un brigand.* » (TOB : Traduction Œcuménique de la Bible, 1996, *La Bible : L'Ancien et le Nouveau Testament*, Paris, Librairie générale Française).

d'une secte juive parmi d'autres, mais au contraire celle de la nouvelle religion naissante de l'Empire qui ne saurait présenter les Romains convertis comme coupables de la mort de leur sauveur. Par cette digression, il s'agit de montrer la nécessité d'une relecture de la mythologie comme source de connaissance, en tant que somme des pensées véhiculées autant que de celles qui nous les ont transmises, et non plus seulement comme l'expression figée d'une culture archaïque préscientifique.

b. <u>modéliser la connaissance</u>

Pour comprendre l'importance de cette pensée mythologique, il nous faut rompre avec l'idéologie qui ferait de la science seule la condition et l'aboutissement de toute connaissance. En effet, la culture n'est pas la somme de nos connaissances mais des liens qui les relient. Envisagée dans cette perspective, l'imagination est un moyen d'appréhension aussi important que la réflexion en réorganisant nos connaissances et en les projetant de façon potentielle. Une connaissance peut ainsi être concrète ou abstraite, suivant qu'elle résulte de l'expérience (le feu brûle) ou d'une idée (la mort est éternelle). D'autre part, cette connaissance peut nous toucher de façon extérieure, objective, intellectuelle (1+1=2) ou de façon intérieure, sensible, émotionnelle (j'aime ce goût). En effet, si toute connaissance dérive de la généralisation d'une expérience (voir cent voitures rouler à droite semble autoriser à en déduire que toutes les voitures roulent à droite…), inversement on peut, par l'imagination, corriger une expérience à partir d'une idée ou inférence (…qui nous invite à nous méfier en traversant la rue au cas où une voiture viendrait en sens inverse, même si nous n'en avons jamais vu.) :

- Les pensées qui relèvent du rationnel et du symbolique composent les connaissances scientifiques, puisque la science est l'interprétation autant que la réorganisation rationnelle de notre environnement (dimension logique). Cette analyse du réel fonde notre capacité à raisonner sur des données, ce que nous appelons la réflexion, c'est-à-dire, étymologiquement, la capacité de la pensée à se projeter dans notre environnement pour faire ensuite, une fois ce sondage opéré, son auto-examen afin de s'approprier le réel. Son interprétation, autrement dit sa traduction en connexions logiques à même de la rapprocher d'éléments connus, démontre notre capacité d'assimilation[101]. Il devient alors possible d'en tirer des inférences, c'est-à-dire de reconstruire une nouvelle réalité, fruit de notre capacité spéculative, ce que Jean Piaget appelle l'accommodation[102].

- Les connaissances qui relèvent du symbolique et du sensible constituent les croyances métaphoriques, procédant de l'intuition autant que de la morale (dimension éthique). La pensée spéculative touche ici à la spiritualité au sens de théologie, c'est-à-dire de reconstruction des croyances selon un dessein métaphorique. La métaphore est notre relation avec l'au-delà sensible qui permet d'accéder à un degré supérieur d'abstraction en

[101] Voir Piaget J., 1959 [1945], *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé, p. 87 : « *L'activité sensori-motrice est avant tout assimilatrice, c'est-à-dire que, dans le chaos des impressions qui l'assaillent, le nouveau-né cherche avant tout à conserver et à retrouver celles qui accompagnent le fonctionnement de ses organes. Cet effort de répétition constitue des ''schèmes'', c'est-à-dire des totalités à la fois motrices et perceptives qui s'entretiennent donc elles-mêmes par assimilation reproductrice et récognitive.* »

[102] *Ibid.*, pp. 87-88 : « *A ces schèmes, d'abord simple réflexes (stade I), sont ensuite incorporés une suite indéfinie d'éléments extérieurs, l'assimilation devenant ainsi généralisatrice. Mais cette poursuite n'est jamais achevée : les réalités retrouvées reviennent grosses d'une multitude de nuances ou d'éléments nouveaux, qu'il est possible de négliger d'abord en assimilant le plus des événements* [sic] *aux schèmes habituels, mais qui font, à la longue, craquer les cadres. Toute conduite devient dès lors bipolaire : assimilation aux schèmes anciens et accommodation de ces schèmes aux conditions nouvelles. L'assimilation conserve sa fonction primordiale de conserver et de fixer par l'exercice ce qui intéresse l'activité du sujet. Mais lorsque, durant cette recherche, surgit une activité semblable à celle qui est poursuivie mais assez distincte pour nécessiter un effort spécial d'accommodation, le schème ainsi différencié tend alors à retenir la nouveauté comme telle.* »

transposant sensiblement une relation purement intellectualisée.[103] Les croyances qui procèdent d'elle se scindent en trois aspects, l'un externe, qui est ce qu'on pourrait appeler la mythologie, au sens que Roland Barthes[104] donne au terme, c'est-à-dire les croyances implicites qui nous sont transmises avec notre culture et rendent compte de notre vision du monde, les valeurs qui expriment notre force morale et enfin l'enthousiasme qui est la fois l'indicateur de la dimension spirituelle que nous accordons aux choses et la confiance, aptitude à être touché par la grâce, dont nous faisons preuve dans notre relation au monde (deux aspects, confiance et foi, qui se confondent dans la racine latine commune *fides*).

- Les connaissances qui relèvent du sensible et de l'expérience sont les aptitudes créatives, prenant la forme primordiale du fantasme[105] ou de celle, plus élaborée, de l'expression artistique (dimension esthétique). Elles permettent à l'homme d'exprimer son potentiel émotionnel, y compris par la recherche d'expériences totales qui permettent de dépasser les limites de l'individu, comme la performance artistique ou la décorporation (rêve lucide, transe, spiritisme, shamanisme, expérience de mort imminente…) qui demandent une discipline et des conditions particulières. Ces différents états libèrent la sensibilité de chacun en offrant d'expérimenter toute la gamme de potentialités de l'être, de l'expérience banale de perception à l'état second qui substitue l'illusion à la réalité.

- Les connaissances, enfin, qui sont issues de l'expérience rationnelle sont les compétences performatives[106] reposant sur l'exploration de l'imaginaire et de ses

---

[103] Voir Metz C., 1989 [1977], *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, p. 96, thèse sur laquelle l'auteur fonde toute conscience esthétique : « *Devant ce dévoilement d'un manque (qui nous approche déjà du signifiant de cinéma), l'enfant, pour ne pas encourager une angoisse trop forte, va devoir dédoubler sa croyance (autre trait cinématographique) et maintenir désormais deux opinions contraires (preuve que la perception réelle n'aura tout de même pas été sans effet) : ''Tous les êtres humains sont pourvus d'un pénis'' (croyance originaire) et ''Certains êtres humains sont dépourvus de pénis'' (témoignage des sens). En somme il va conserver, et même définitivement, sa croyance ancienne sous la nouvelle, mais il va aussi soutenir sa nouvelle constatation perceptive tout en la désavouant à un autre niveau (= déni de perception, désaveu, ''Verleugnung'' chez Freud). Ainsi est mise en place la matrice durable, le prototype affectif de tous les clivages de croyance dont l'homme sera capable par la suite dans les domaines les plus divers, de tous les jeux infiniment complexes, inconscients et parfois conscients, qu'il va s'autoriser entre le ''croire'' et le ''ne pas croire'', et qui plus d'une fois l'aideront grandement à résoudre (ou à nier) des problèmes délicats. (si chacun de nous était un peu franc avec lui-même, il s'apercevrait qu'une croyance vraiment entière, sans aucun ''arrière'' où c'est le contraire qui est cru, rendrait presque impossible la vie la plus quotidienne.)* ».

[104] Voir Barthes R., 1957, *Mythologies*, Paris, Seuil, pp. 9-10 : « *La notion de mythe m'a paru dès le début rendre compte de ces fausses évidences : j'entendais alors le mot dans un sens traditionnel. Mais j'étais déjà persuadé d'une chose dont j'ai essayé ensuite de tirer toutes les conséquences : le mythe est un langage. (…) ''La démystification'', pour employer encore un mot qui commence à s'user, n'est pas une opération olympienne. Je veux dire que je ne puis me prêter à la croyance traditionnelle qui postule un divorce de nature entre l'objectivité du savant et la subjectivité de l'écrivain, comme si l'un était doué d'une ''liberté'' et l'autre d'une ''vocation'', propres toutes deux à escamoter ou à sublimer les limites réelles de leur situation : je réclame de vivre pleinement la contradiction de mon temps, qui peut faire d'un sarcasme la condition de la vérité.* »

[105] Freud fait du fantasme de l'adolescent un jeu plus puissant que celui de l'enfance car il s'affranchit du support matériel. Voir Freud S., 1985 [1908], « Le créateur littéraire et la fantaisie », *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, p. 36 : « *L'adolescent cesse donc de jouer, il renonce apparemment au gain de plaisir qu'il tirait du jeu. Mais quiconque connaît la vie psychique de l'homme, sait que rien ne lui est aussi difficile que de renoncer à un plaisir qu'il a une fois connu. A vrai dire nous ne pouvons renoncer à rien ; nous ne faisons que remplacer une chose par une autre ; ce qui paraît être un renoncement est en réalité une formation substitutive ou un succédané. De même, l'adolescent, quand il cesse de jouer, n'abandonne rien d'autre que l'étayage sur des objets réels ; au lieu de jouer, maintenant, il se livre à sa fantaisie. Il se construit des châteaux en Espagne, il crée ce qu'on appelle des rêves diurnes. Je crois que la plupart des hommes, en certaines périodes de leur vie, forgent des fantaisies. C'est là un fait qu'on a pendant longtemps ignoré, et dont on a, pour cette raison, sous-estimé l'importance.* »

[106] La performativité est un terme de linguistique qui signifie « *la réalisation d'une action par le fait même de son énonciation*. » (Trésor de la langue française, article « Performatif »). Elle s'applique particulièrement bien au jeu puisque celui-ci suscite, par la simple acceptation de la convention ludique, l'illusion de réalité.

potentialités, autrement dit le pari qui est à la fois action[107] et projection (dimension ludique)[108]. L'illusion (*in-lusio* = pris au jeu) ludique est l'excitation que recherche tout joueur qui, parce qu'il accepte d'abdiquer un peu de sa liberté réelle en adoptant la convention ludique, peut décupler par l'imaginaire ses possibilités d'expérience : c'est « *l'invention d'une liberté dans et par une légalité* »[109]. Cette définition du jeu comme cercle magique[110] traduit la valeur performative du jeu, qui suscite par simple convention la capacité à s'auto-illusionner, la reconnaissance de l'enjeu, même fictif, suffisant à en motiver le gain. Les formes intermédiaires de cette illusion hédoniste sont le pari, qui est la projection de soi vers le futur sous forme de stratégie, autrement dit la faculté à sublimer les contraintes de la règle pour atteindre l'enjeu[111] ; les efforts à déployer pour s'attribuer ce dernier constituant à la fois le stimulant et la récompense de la passion qui conditionne, de façon réciproque, l'implication du joueur. Le caractère rationnel de l'illusion ludique offre par cette contradiction un double état de conscience qui permet d'être simultanément pris au jeu et conscient de celui-ci.

c. Du mythe au jeu

Cette représentation de la connaissance oppose moins les savoirs entre eux qu'elle n'en dévoile les complémentarités. La mythologie, dans sa conception prélogique, figure une démarche rationnelle autant que symbolique, sensible et même expérientielle. Cette dernière approche est sans doute la plus difficile à appréhender tant l'idée même qu'une connaissance puisse conserver une valeur potentielle[112] semble contradictoire, une connaissance étant précisément ce dont on a l'idée et dont on décèle le sens[113] et qui, dès lors, prend une valeur particulière qui la fige pour celui qui la reconnaît comme telle. Selon Platon puis Aristote, l'énonciation classique des connaissances en trois types : la logique (le vrai), l'éthique (le bien) et l'esthétique (le beau) fait explicitement l'impasse sur cette pensée du quatrième type : le ludique (le bon – au sens de ce qui procure du plaisir). La pensée classique, en recherchant un cheminement qui abolisse l'incertitude – et le doute qui lui est associé – est en effet incapable de la penser sans la résoudre, comme le souligne Johann Huizinga : « *Les grandes activités*

---

[107] Action et non activité en ce qu'elle est dirigée vers un but et cesse avec sa réalisation.

[108] François Pingaud est le premier à théoriser en 1999 le jeu comme activité projective dans son essai : Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet : structure - hasard - liberté*, Montpellier, G.E.L., p. 93 : « *Dans notre définition, le comportement projectif concerne tout ce qui touche à la prise de décision, entendue comme acte libre et définitif de choix (…). C'est dans l'acte de décision que l'acteur de la vie sociale (le joueur dans le jeu) manifeste le plus clairement son autonomie, et assure ainsi sa participation à tout environnement projectif dans le lequel il est impliqué, à côté des phénomènes déterministes et des événements aléatoires. C'est dans ce domaine, nous le verrons, que le jeu prend tout son intérêt en tant que modèle de la réalité et outil potentiel.* ».

[109] Définition qui sert de guide à l'essai de Colas Duflo, 1997, *Jouer et philosopher*, p. 57.

[110] Expression empruntée à l'ouvrage de Johann Huizinga, 1951, *Homo ludens*, Paris, Gallimard, p. 32 : « *La notion de* fair *est étroitement liée au comportement dans le jeu : il faut jouer ''honnêtement''. Le briseur de jeu est tout autre chose que le faux joueur. Ce dernier feint de jouer le jeu. Il continue à reconnaître en apparence le cercle magique du jeu.* »

[111] Au sens que Pierre Bourdieu donne aux mot stratégie dans « De la règle aux stratégies », Bourdieu P., 1987, *Choses dite*s, Paris, Les éditions de Minuit, pp. 79-80 : « *On voit qu'il n'y a pas à poser le problème en termes de spontanéité et de contrainte, de liberté et de nécessité, d'individu et de social. L'habitus comme sens du jeu est le jeu social incorporé, devenu nature. Rien n'est plus libre ni plus contraint à la fois que l'action du bon joueur. Il se trouve tout naturellement à l'endroit où la balle va tomber, comme si la balle le commandait, mais par là, il commande à la balle.* »

[112] On se souviendra à se sujet du sous-titre de l'essai de Winnicott D. W., 1971, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, dans lequel le psychanalyste souligne, non sans rappeler Friedrich Von Schiller (Paris, Gallimard, p. 108) : « *J'examinerai maintenant une caractéristique importante du jeu : c'est en jouant et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif*. »

[113] ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr : article « connaissance ».

primitives de la société sont déjà toutes entremêlées de jeu. Qu'on songe au langage, ce premier et suprême véhicule que l'homme se fabrique pour pouvoir communiquer, apprendre, commander. Grâce au langage, il distingue, définit, constate, en un mot nomme, autrement dit élève les choses jusqu'au domaine de l'esprit. Tout en jouant, l'esprit saute sans cesse de la matière à la chose pensée. Chaque expression de l'abstrait recouvre une figure, et chaque figure un jeu de mots. Ainsi l'humanité recrée toujours son expression de l'existence, second univers imaginé à côté celui de la nature. Ou que l'on prenne l'exemple du mythe, également une figuration de la réalité, plus poussée néanmoins que le simple mot. A l'aide du mythe, l'homme primitif tente d'expliquer les phénomènes terrestres, et fonde les choses humaines dans le divin. Dans chacune des fantaisies capricieuses dont le mythe revêt l'aspect de la réalité, joue un esprit inventif aux confins de la gravité et du badinage. Que l'on observe enfin le culte. La communauté primitive célèbre ses rites sacrés, qui lui servent à garantir le salut du monde, ses consécrations, ses offrandes, ses mystères, sous la forme de simples jeux au sens le plus littéral du mot. Cependant aux sources du mythe et du culte jaillissent les grandes activités de la vie de la culture : ordre et droit, commerce et industrie, art et artisanat, poésie, sagesse et science. Celles-ci prennent donc également leurs racines dans le champ d'action ludique. »[114] Ce savoir du quatrième type étant le plus difficile à appréhender, analyser un mythe qui donne une place particulière à la dimension ludique, celui de Thésée et du Minotaure, est pour nous une première façon d'approcher les fondements de la pensée ludique à travers ses implicites.

2. Le mythe du minotaure

On trouve dans plusieurs écrits l'allusion au labyrinthe que constituerait le jeu.[115] Or l'archétype mythique du labyrinthe est celui du Minotaure, qui met précisément en œuvre un jeu – l'enjeu fût-il sanglant – où des contraintes sont imposées aux joueurs pour l'emporter et recouvrir ainsi leur liberté.

a. <u>une parabole du jeu</u>

Le labyrinthe est l'image par excellence d'une épreuve posée par son existence même, parce qu'elle suggère des possibilités d'exploration presque infinies, des obstacles sous la forme contraire de sorties potentielles qui ne se révèlent impasses qu'une fois explorées, et un ou plusieurs chemins possibles comme autant d'enjeux mais dont l'un demeure, pour un explorateur donné, forcément plus pertinent que les autres. Métaphore naturelle des méandres ludiques dont toutes les parties, comprenez les possibilités de parcours, n'épuiseront jamais la forme même de jeu. Parabole d'un espace dont la multiplicité est la contradiction autant que la finalité. Pourtant le labyrinthe est tout aussi intensément

[114] Huizinga J., 1951, *Op. cit.*, Paris, Gallimard, pp. 21-22.

[115] Par exemple, par ordre chronologique, dans *Le go*, poème de Jorge-Luis Borges [1978] : « *Moi qui ignore tant de choses / Je sais que j'en ignore une de plus / Et je remercie mes muses / Pour cette révélation de labyrinthes / Que je n'explorerai plus...* » (*Le Chiffre*, Gallimard, 1988) ; dans le roman d'Arturo Perez-Reverte *Le tableau du maître flamand* [1990] : *« Julia semblait elle aussi hypnotisée par le joueur d'échecs. (…) Dans ce labyrinthe mystérieux qu'il suffisait d'entrevoir pour frissonner d'impuissance et de terreur, Muñoz était le seul qui savait interpréter les signes, qui était en possession des clefs pour entrer et sortir sans se faire dévorer par le Minotaure.* » (Le livre de poche, 1993, p. 186) ; ou encore dans La joueuse de go de Shan sa [2001] : « *Chaque pion est une marche de plus dans la descente de l'âme. J'ai aimé le go pour ses labyrinthes. La position d'un pion évolue au fur et à mesure qu'on déplace les autres. Leur relation, de plus en plus complexe, se transforme et ne correspond jamais tout à fait à ce qui fut médité. Le go se moque du calcul, fait affront à l'imagination.* » (Grasset & Fasquelle, 2001, p. 294).

mythologique car il est, métaphoriquement, au cœur de la fabrique du héros qu'est tout mythe, comme en témoigne Joseph Campbell : « *L'objet de la mythologie véritable et du conte de fées est de révéler les dangers et les méthodes propres à l'obscure voie intérieure qui mène de la tragédie à la comédie. Cela explique pourquoi les traditions y sont fantastiques et "irréelles" : elles représentent des victoires psychologiques et non des victoires sur le plan physique. Même lorsque la légende concerne un personnage historique réel, la relation de ses exploits n'emprunte pas ses images à la vie, mais au rêve ; l'essentiel, en effet, n'est pas que tel ou tel exploit ait été accompli sur terre : l'essentiel est qu'avant que tel ou tel exploit ait pu être accompli sur terre, cet autre exploit, plus important, primordial, ait eut lieu à l'intérieur du labyrinthe que nous connaissons tous et dans lequel nous pénétrons en rêve. Le héros mythologique, à l'occasion, peut effectuer ce passage sur terre ; fondamentalement, il est intérieur et se situe dans ces profondeurs où les résistances obscures sont surmontées et où des pouvoirs depuis longtemps perdus et oubliés sont revivifiés, pour être disponibles en vue de la transfiguration du monde.* »[116]

Récit transversal connu sous le nom de mythe du Minotaure, alors qu'il n'est en fait qu'un agrégat des mythes de Thésée, de Minos et d'Egée, ce mythe est le seul de la mythologie grecque à présenter une épreuve collective, imposée par les dieux, organisée par l'un de leurs minions, Minos, au terme de laquelle Thésée mérite enfin son statut de héros, succédant à son père sur le trône d'Athènes. Or, la structure d'un tel défi est le modèle d'une épreuve ludique, telle que les jeux de l'Antiquité l'ont célébrée alors que, paradoxalement, ce modèle est en même temps celui d'une épreuve mythologique, au sens où Thésée entre dans le labyrinthe en simple Athénien, mais en sort libérateur et roi d'Athènes, et que l'histoire en a fait le passage de témoin symbolique entre les civilisations minoenne et grecque. La mythologie est donc à même de nous éclairer sur ce parangon du jeu, alors même que le jeu nous permet de mieux comprendre ce qui fait que cette épreuve mythique, dans la suite de celles entreprises par Thésée, est devenue l'emblème et le point d'orgue de son parcours héroïque. Curieusement, quelle que soit la source antique, aucune description n'est donnée du combat ni de la façon dont Thésée a vaincu le minotaure, alors que les causes de cette épreuve paroxystique sont minutieusement détaillées. Cette omission semble avoir stimulé l'imagination des artistes depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours[117], puisque cet épisode de la vie de Thésée est souvent désigné comme « mythe du Minotaure » comme si Thésée était relégué au second plan.

La légende a été décrite notamment par le pseudo-Apollodore[118] qui raconte que Minos, fils du Soleil, voulant briguer le trône de Crète, se vante de pouvoir obtenir des dieux ce qu'il veut. Il prie alors Poséidon de lui envoyer un magnifique taureau qu'en retour il lui sacrifiera. Exaucé, Minos obtient l'allégeance des autres prétendants, mais devant la beauté de la bête, il lui en substitue une autre lors du sacrifice. Furieux, le dieu châtie Minos en faisant naître le désir pour cet animal exceptionnel dans le cœur de Pasiphaé, la femme de Minos, qui conçoit avec lui un être hybride : le Minotaure. Ce monstre inhumain se nourrissant de chair humaine, son père l'enferme dans un labyrinthe conçu par son conseiller Dédale.[119] Minos impose alors

[116] Campbell J., 2010 [1949], *Le héros aux mille et un visages*, Escalquens, Oxus, p. 35.

[117] Par exemple : le combat de Thésée et du minotaure est un motif récurrent des vases antiques. Dante Alighieri (1265-1321) mentionne le minotaure dans son *Enfer* au chant XII, et Jorge-Luis Borges (1899-1986), dans sa nouvelle *La demeure d'Astérion*, inverse les rôles faisant du minotaure un héros innocent qui attend avec philosophie sa délivrance (Borges J.-L., *L'aleph*, 1949.)

[118] Compilateur, IIe siècle ap. J.C., de vies de dieux et de héros dans un ouvrage à vocation encyclopédique intitulé *Bibliothèque*.

[119] Pseudo-Apollodore, 1805 [IIe s.], *Bibliothèque*, III, Paris, Delance & Lesueur, 1, 3 & II, 15, 9.

aux Athéniens un tribut annuel de sept jeunes gens de chaque sexe à livrer sans armes aux méandres du labyrinthe. Il faut dire que, lors des jeux des Panathénées, le roi Egée, jaloux des performances d'Androgée, fils aîné de Minos, l'avait envoyé à la mort en lui suggérant d'affronter le taureau de Marathon. En représailles de quoi, Minos avait mis le siège devant Athènes, implorant les dieux de faire pleuvoir la maladie et la famine sur la cité. Dévastés, les Athéniens consultèrent l'oracle de Delphes qui leur suggéra, pour apaiser les dieux, de conclure la paix avec les Crétois aux conditions que Minos fixerait.[120] Venant d'être reconnu comme seul héritier du trône par son père, Thésée, fils d'Egée, se propose alors de faire partie du troisième tribut pour la Crète. Protégé d'Apollon, il séduit à son arrivée la propre fille de Minos, Ariane, qui lui donne le moyen de se repérer dans le labyrinthe. Grâce à ce subterfuge, Thésée trouve et terrasse le Minotaure puis ressort du labyrinthe en enlevant Ariane, ayant pris soin auparavant de saborder les bateaux crétois susceptibles de le poursuivre. En route pour Athènes, il abandonne Ariane à Chypre. Mais, alors qu'il est en vue de la côte grecque, Thésée oublie de hisser la voile blanche, synonyme de victoire. Apercevant la voile noire, son père Egée, désespéré, se jette du haut des falaises dans la mer qui depuis porte son nom.[121]

b. <u>comprendre le mythe du Minotaure</u>

Il est possible de retrouver les quatre formes de connaissance que nous avons précédemment évoquées dans ce mythe : en premier lieu la **logique** historique qui, derrière la symbolique du mythe, cache un passage de relais entre la civilisation minoenne et grecque. D'un point de vue formel, si un luxe de détails scabreux sont fournis sur la façon dont Pasiphaé a pu engendrer le Minotaure, les détails sur la manière dont Thésée a vaincu le monstre bestial sont passés sous silence[122] : « *Dédale (…) construisit une vache de bois montée sur des roulettes ; l'intérieur était creux, et elle était recouverte d'une peau de bovidé ; il la mit dans le pré où le taureau avait l'habitude de paître, et Pasiphaé y entra. Quand le taureau s'en approcha, il la monta, comme s'il s'agissait d'une vraie vache.* »[123] Ces détails semblent relever à première vue d'un esprit logique qui apporte, à un récit grevé d'invraisemblances, des détails réalistes mais simplistes et superfétatoires. Pourtant, le caractère contre-nature du procédé a sans doute trouvé dans ces détails une manière de renforcer la faute sacrilège puisque seule la ruse humaine la plus tortueuse réussit à rendre possible la bestialité interdite par les dieux. D'une part, ces détails sordides annoncent la venue d'un être monstrueux, conséquence de l'*hybris*, la démesure, ce péché mortel contre l'équilibre des lois naturelles dont les dieux sont les gardiens ; d'autre part, cette transgression de l'ordre cosmique contient en elle-même la punition d'un pécheur désormais livré à la perdition qu'elle entraîne. Car tout crime contre l'ordre du monde est forcément et avant tout un crime contre soi-même, conduisant son auteur à dépasser la mesure, pris qu'il est dans le cercle vicieux de ses excès.

Cet aspect est fondamental dans l'analyse **éthique** du mythe qui semble sans cesse donner aux dieux une part de responsabilité dans la faute pour laquelle ils vouent les pécheurs aux gémonies. Cependant, à y regarder de plus près, le péché originel, celui qui est la cause

[120] Pseudo-Apollodore, 1805 [IIe s.], *Op. cit*, II, 15, 7-8.

[121] Plutarque, 1854 [110], « Vie de Thésée », *Vie des hommes illustres*, Paris, Charpentier, 34 *et sq*.

[122] C'est à peu près l'inverse de la position moderne vis-à-vis de l'Evangile, pour lequel nos contemporains tentent de proposer des explications rationnelles des miracles, comme dans exemple de l'eau changée en vin par Jésus présentée dans la thèse défendue par Michel Benoît comme du concentré de vin que Jésus fait couper dans les bonnes proportions avant de le faire tirer pour le boire. A l'inverse, dans l'Antiquité, il aurait été inconcevable que le Messie ne fasse de miracles, au même titre que le Messie ne pouvait pas ne pas descendre de David.

[123] Pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, III, I, 3 (Traduction Ricard).

d'un enchaînement croissant de malheurs, est toujours de la responsabilité de l'homme[124] : Egée, pourtant de filiation divine, avance en âge et demeure sans enfant. Ayant consulté les dieux par l'intermédiaire d'un oracle, il fait preuve de légèreté en n'en tenant pas compte. Thésée, l'enfant né de son union non bénie, ne peut désormais qu'être le responsable de la mort de son géniteur, puisque les dieux n'avaient pas autorisé celui-ci à enfanter. Descendant pourtant en droite ligne des dieux (on dit même que Poséidon se serait substitué à un Egée stérile), Thésée peut apparaître comme un étourdi, voire un infâme, lui qui se fait parricide par négligence de la piété filiale en oubliant de changer la voile noire, et qui abandonne la fille de Minos, descendant du soleil, alors qu'elle a été l'artisan de sa victoire contre le propre demi-frère de celle-ci. Pourtant, ce faisant, Thésée semble accomplir la volonté divine et rétablir l'équilibre par le meurtre d'un monstre contre-nature, mais aussi par la punition d'Ariane, la fille inconséquente de Minos, coupable d'avoir conspiré contre son père, et par là-même de Minos qui perd d'un seul et même coup du sort ses enfants et la faveur symbolique des dieux par la privation de toute postérité.[125] Quant à Dédale, à la fois complice du sacrilège de Pasiphaé et du meurtre des jeunes Athéniens livrés en pâture au minotaure, il est déjà un repris de justice condamné par les Athéniens pour le meurtre de son neveu et disciple le plus prometteur, Talos, dont il était jaloux, assassinat qui l'a contraint à se réfugier en Crète auprès de Minos.[126] Lorsque, suite à la victoire de Thésée, il s'enfuit avec son fils Icare grâce aux ailes qu'il a confectionnées, son fils Icare, contre l'avis de son père, s'approche trop près du soleil faisant fondre la colle de ses ailes, ce qui le projette dans la mer où il meurt noyé[127] : à travers la perte de son fils brûlé au symbole de la connaissance, Dédale paie à la fois l'homicide de son fils spirituel et sa science sans conscience. La boucle est ainsi bouclée, puisque les actions des uns et des autres, qui pourraient apparaître déterminées par le caprice

[124] On trouve ici un parallèle avec l'Ancien Testament, puisque, par exemple, Yahvé punit les Egyptiens car ils ne veulent pas voir les signes qu'il leur envoie par l'intermédiaire de son prophète Moïse, mais en même temps, c'est Lui qui rend sourd le cœur du Pharaon à ses propres signes, faisant pleuvoir les sept plaies sur le peuple d'Egypte : « *C'est toi qui diras tout ce que je t'ordonnerai et ton frère Aaron parlera au Pharaon pour qu'il laisse partir de son pays les fils d'Israël ; mais moi je rendrai inflexible le cœur du Pharaon. Je multiplierai mais mes signes et mes prodiges au pays d'Egypte, mais le Pharaon ne vous écoutera pas.* » (*Ex.* 7.2-4, traduction de la TOB, *op. cit*.). Cette ambivalence est à la fois la conséquence et la cause du caractère cyclique de la pensée mythique qui justifie à priori la punition divine par la faute à venir, comme un héros est appelé à un destin supérieur parce qu'il est un être d'extraction divine, mais son courage n'est finalement que la justification à postériori de son destin exceptionnel. Ce modèle est le fondement et la justification de la société aristocratique antique, dont les descendants justifient à leur tour leur naissance et leur statut privilégiés par les exploits de leurs aïeux.

[125] A cause de l'action perfide d'Egée, roi d'Athènes, Minos a d'abord perdu son fils Androgée piétiné par le taureau de Marathon (qui est, selon les versions, le taureau envoyé par Poséidon qu'il a refusé de lui sacrifier) . Par celle de son successeur Thésée, le roi de Crète perd également Astérion (le minotaure), tué dans le labyrinthe, puis sa fille Ariane séduite puis abandonnée par le-même, juste avant que l'action punitive de Thésée contre les Crétois mette un terme à l'existence de son dernier fils, Deucalion. Selon Plutarque, Minos lui-même aurait trouvé la mort en poursuivant Dédale soit dans une tempête [Plutarque, *Vie de Thésée*, 18] ou ébouillanté dans son bain à la cour de Sicile où Dédale s'était réfugié (Pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, Epitomé, I, 14-15).

[126] Voir Pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, II, 15, 9 : *« Il avait été banni d'Athènes pour avoir précipité du haut de l'Acropole Talos, le fils de sa sœur Perdix. Talos était son élève ; mais Dédale craignait que ses dons ne surpassent un jour les siens. L'enfant, en effet, avait trouvé une mâchoire de serpent, et il avait scié un morceau de bois avec. Le cadavre de Talos fut découvert ; Dédale, jugé sur l'Aréopage, condamné, se réfugia auprès de Minos. Entre-temps, Pasiphaé était tombée amoureuse du taureau de Poséidon ; Dédale lui offrit sa complicité et construisit une vache en bois. Puis il bâtit le labyrinthe, justement celui où les Athéniens, chaque année, devait envoyer sept jeunes garçons et sept jeunes filles en pâture au Minotaure.* » (traduction Ricard).

[127] Pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, Epitomé, I, 12-13 : « (12) *Alors Dédale construisit des ailes, et les attacha sur son propre dos et sur celui de son jeune fils, en lui recommandant de ne pas voler trop haut, afin que les rayons du soleil ne fassent pas fondre la colle qui tenait assemblées les plumes, ni non plus trop près de la mer, afin que l'humidité n'alourdisse pas les ailes. (13) Mais Icare, emporté par l'enthousiasme, oublia les recommandations de son père, et vola toujours plus haut. La colle fondit alors, et le garçon tomba dans cette portion de mer qui, à partir de son nom, s'appela ensuite Icarios, et il mourut.* »

de la fortune, ne sont que le fruit de leurs propres errements. L'éthique, en tant que principe de régulation de l'action[128], est donc au cœur du mythe, comme l'a souligné Joseph Campbell : *« Là où le moraliste serait rempli d'indignation et le poète tragique de pitié et de terreur, la mythologie fait tout entière une vaste et terrifiante Divine Comédie. Son rire olympien n'est pas le moins du monde une échappatoire, mais il est implacable, comme la vie est implacable et comme, nous pouvons le croire, Dieu le Créateur l'est aussi. La mythologie, à cet égard, fait paraître l'attitude tragique quelque peu hystérique et le seul jugement moral, un jugement à courte vue. Ce qu'il y a d'implacable est compensé cependant par la certitude que tout ce dont nous sommes les témoins n'est que le reflet d'une puissance qui perdure, indifférente à la douleur. C'est pourquoi nous ne rencontrons ni terreur ni pitié dans les récits mythologiques, mais l'allégresse d'un anonymat transcendant qui se contemple dans tous les ego centrés sur eux-mêmes et qui luttent, ego qui naissent et meurent dans le temps.* »[129]

Ces héros passagers, dans leur quête de l'immortalité physique, au sens où, à l'image d'Héraclès, leur force morale seule peut les faire admettre sur l'Olympe comme pairs par leurs divins parents, gagnant par la reconnaissance de la grandeur et de la beauté de leurs exploits une gloire éternelle dans les mémoires humaines. Leur nom passe mais les héros sont chacun à leur tour l'un des visages du héros immortel qui brille à travers eux. Cette quête **esthétique** est clairement exprimée par la littérature qui conte leurs exploits : « *Mais depuis longtemps le cœur de Thésée s'était secrètement enflammé, ce semble, à la pensée de l'héroïque renom d'Hercule : Hercule avait toute son admiration ; il écoutait avec le plus vif intérêt ceux qui lui parlaient d'Hercule, et qui lui décrivaient sa personne, surtout ceux qui l'avaient vu et entendu, et qui avaient été les témoins de ses hauts faits. (…) De même Thésée, plein d'enthousiasme pour le courage d'Hercule, rêvait la nuit à ses exploits, et, pendant le jour, se sentait transporté d'émulation et piqué d'un vif désir d'en faire autant. D'ailleurs Hercule et lui étaient parents ; ils étaient enfants de deux cousines-germaines (…). C'eût donc été, selon lui, un déshonneur insupportable, si, pendant qu'Hercule courait partout après les brigands, pour en purger la terre et les mers, lui, au contraire, il eût évité les combats qui se présentaient sur son chemin ; s'il eût fait rougir, par cette fuite à travers les mers, le dieu que l'opinion publique lui attribuait pour père ; s'il eût porté à son père véritable, pour uniques signes de sa naissance, des brodequins, une épée que le sang n'aurait point encore rougie, et non pas des hauts faits et des exploits qui fissent resplendir sur-le-champ les marques de sa noblesse.* »[130] Dans la mythologie comme dans la pensée platonicienne, le beau est l'expression du bien, autrement dit la gloire est la conséquence des exploits qui rétablissent la justice, qui traduisent le vrai (la vérité) : l'ordre divin du monde. Si Thésée est plus fort et plus beau que les autres enfants, c'est d'abord que son comportement est exemplaire, et toutes ces qualités sont autant la marque de sa naissance supérieure que sa conséquence : « *Pendant longtemps Éthra* [la mère de Thésée] *cacha avec soin la véritable origine de Thésée (…) Mais, lorsque Thésée, parvenu à l'adolescence, eut montré qu'à la force du corps, au courage et à la grandeur d'âme, il joignait la sagesse et le bon sens, Éthra le mena au lieu où était la pierre, lui découvrit le secret de sa naissance, lui dit de retirer les signes de reconnaissance laissés par son père, et lui conseilla de s'embarquer pour Athènes.* »[131] Dans la société antique, le pouvoir temporel est l'expression profane de la puissance mythique des héros dont l'aristocratie, « gouvernement des meilleurs », tire son lignage et sa prééminence.

[128] Cette définition est tirée du *Trésor de la langue française*, article « éthique ».
[129] Campbell J., 2010 [1949], *Le héros aux mille et un visages*, Escalquens, Oxus, p. 50.
[130] Plutarque, *Op. cit.*, 17.
[131] *Ibid.*, 5-6.

Le récit mythique par excellence est donc constitué d'une suite ininterrompue d'épreuves qui rendent compte de sa valeur **ludique** et qui permettent au héros de prouver sa vaillance en s'exposant au danger : « *Thésée souleva facilement la pierre ; mais il refusa de s'en aller par mer, bien que cette route fût la plus sûre, et malgré les instances de son aïeul et de sa mère ; car il était dangereux de se rendre par terre à Athènes : le chemin était infesté, d'un bout à l'autre, par des voleurs et des brigands.* »[132] C'est dans l'incertitude des dangers que brave le héros en devenir que réside la grandeur de son courage, et c'est en s'affranchissant de l'emprise parentale que le héros peut mériter le nom qui lui assurera l'éternité : « *Thésée (…) se décida donc à partager lui-même la fortune des autres citoyens ; et, dans ce dessein, il s'offrit volontairement pour aller en Crète, sans tirer au sort. Les Athéniens admirèrent sa grandeur d'âme, et ce dévouement conquit leur affection. Egée employa d'abord les prières et les plus vives instances pour dissuader son fils ; mais il finit par céder à son inflexibilité, et il tira au sort les autres enfants.* »[133] L'attitude héroïque réside donc dans un pari et sur la stratégie qu'emploie le héros pour s'assurer les faveurs de la gloire. La particularité de l'épisode du minotaure est qu'il place le héros Thésée au même rang que les jeunes Athéniens, puisqu'ils connaissent et subissent tous pareillement les règles de l'épreuve qui les lie à Minos : « *Les conventions établies étaient que les Athéniens fourniraient le vaisseau de transport ; que les enfants que Minos embarquerait avec lui pour le voyage n'auraient aucune arme offensive, et qu'à la mort du Minotaure, le tribut cesserait.* »[134] Mais, une fois les Grecs arrivés en Crète, c'est bien de Thésée qu'Ariane tombe amoureuse, c'est donc lui qui reçoit le moyen de triompher du labyrinthe, pourtant c'est sa valeur seule qui lui permet de vaincre le minotaure : « C*es enfants, transportés en Crète, étaient dévorés par le Minotaure, dans le Labyrinthe, ou bien ils mouraient égarés dans ce palais, faisant de vains efforts pour en trouver l'issue.* »[135] Doté des mêmes informations et armes que les autres grecs, c'est enfin Thésée qui parvient à mettre fin au tribut puis à la guerre entre Grecs et les Minoens. Mais plus encore, le héros est celui qui rétablit l'équilibre du monde qui est en même temps le fondement du jeu : la situation initiale équitable que chaque joueur tend à déséquilibrer afin d'établir un nouvel équilibre en sa faveur qui signifie la fin de la partie. Un monstre (*monstrum* : du latin *monere* : « avertir ») est un avertissement divin contre l'*hybris* des hommes qui désobéissent aux lois divines, et chaque monstre porte son existence comme une sanction en écho de l'acte qui l'a fait naître : sa taille ou sa force d'abord, souvent gigantesque, sa voracité sans limite, ou, à l'instar du minotaure, son apparence hybride (terme qui vient précisément d'*hybris*) offense infligée à la nature. Le héros, face à l'infamie que marque l'existence du monstre, doit se livrer en retour à un excès de bravoure (puissance physique, astuce inspirée, force d'âme…) pour laver par le sang la souillure que celui-ci représente et rétablir l'harmonie du monde.

3. Les éléments ludiques du mythe

Le mythe et le jeu sont les deux faces d'un seul et même phénomène, et bien que le sacré du premier s'oppose au profane du second, ils sont tous les deux au fondement de l'événement qui départage les actes des hommes et consacre ceux du vainqueur comme surhumains, faisant de lui un héros, mi-homme, mi-dieu : « *Le jeu apparaît donc comme disjonctif : il aboutit à la création d'un écart différentiel entre des joueurs individuels, ou des camps, que rien ne désignait au départ comme inégaux. Pourtant, à la fin de la partie, ils se*

[132] Plutarque, *Op. cit.*, 6.
[133] *Ibid.*, 15.
[134] *Idem*, 15-16.
[135] *Idem*, 13.

distingueront en gagnants et perdants. De façon symétrique et inverse, le rituel est conjonctif, car il institue (on peut dire ici une communion), ou, en tout cas, une relation organique, entre deux groupes qui se confondent, à la limite, l'un avec le personnage de l'officiant, l'autre avec la communauté des fidèles), et qui étaient dissociés au départ. Dans le cas du jeu la symétrie est donc pré-ordonnée ; et elle est structurale, puisqu'elle découle du principe que les règles sont les mêmes pour les deux camps. L'asymétrie, elle, est engendrée ; elle découle inévitablement de la contingence des événements, que ceux-ci relèvent de l'intention, du hasard, ou du talent. »[136]

a. <u>récapitulation</u>

Le mythe consacre la lutte fondatrice, épreuve au centre du mythe comme du jeu[137]. Zeus ne devient dieu du Ciel qu'après avoir vaincu son père, le titan Chronos, et tout mythe n'est qu'une suite ininterrompue d'épreuves, dont les plus emblématiques sont sans doute les « travaux » d'Héraclès ou l'Odyssée, épreuve devenue le type même de l'aventure périlleuse et interminable parce que toujours recommencée. Chaque épreuve n'est en effet qu'une suite de répétitions qui va crescendo jusqu'à l'épreuve finale ; de même chaque action ludique concourt à élaborer une tactique qui, combinée aux autres, définit la stratégie, le chemin vers la victoire. Ainsi, de même que l'origine divine de la naissance du héros contient en germe l'ensemble de ses exploits à venir, de même l'épreuve initiale qui permet à l'éphèbe d'affirmer sa force morale annonce l'apothéose, littéralement la victoire de sa part divine. Sur un schéma identique, le jeu, par sa règle acceptée des joueurs, contient potentiellement toutes les parties à venir. La parenté du jeu et du mythe est célébrée dès l'Antiquité par l'instauration de jeux en l'honneur des dieux[138], mais aussi par les penseurs antiques : « *Platon lui-même conçoit encore la relation des dieux avec les hommes comme un jeu. Il appelle l'homme « un jouet du dieu », un* paignion theou. »[139]. On comprend ainsi que les héros soient montrés sacrifiant régulièrement aux dieux[140] afin d'attirer sur eux les grâces, leur faisant

[136] Lévi-Strauss C., 1990 [1962], *La pensée sauvage*, Paris, Pocket, p. 48.

[137] Chevalier J., Gheerbrant A., *Dictionnaire des symboles*, 1982 [1969], Paris, Robert Laffont, article « jeu », p. 538 : « *Le jeu est fondamentalement un symbole de lutte, lutte contre la mort (jeux funéraires), contre les éléments (jeux agraires), contre les forces hostiles (jeux guerriers), contre soi-même (contre sa peur, sa faiblesse, ses doutes, etc.).* » Le *ludus*, puis l'*agôn*, tels que définis par Roger Caillois dont la terminologie s'inspire de la conception antique, est une épreuve compétitive. Selon lui, dans son opposition à l'insouciance de la *paidia*, qui représente le jouet qui est un jeu sans but et sans règle, le *ludus*, autrement dit le jeu, est une épreuve : « A *l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elles des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme* ludus *cette seconde composante.* » (Caillois R., 1967 [1958], *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, p. 48). L'*agôn*, première des quatre catégories fondamentales (d'après le titre de la sous-section du chapitre) du jeu : « Agôn – *Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur. Il s'agit donc à chaque fois d'une rivalité…* » (*Idem*, p. 50).

[138] Chronologiquement les jeux olympiques auraient été institués à Olympie en 776 av. J.C. (date de référence du calendrier olympique créé à partir en 260 av. J.C.), suivis des trois autres jeux panhelléniques au début du VIe siècle av. J.C. : les jeux pythiques s'établissent à Delphes vers 590, puis les jeux isthmiques à Corinthe vers 580 et enfin les jeux néméens à Némée en 573.

[139] Cité dans Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de minuit, p. 30.

[140] Par exemple dans le récit que consacré Plutarque à Thésée : « *Thésée, pour exercer son courage et gagner en même temps l'affection du peuple, alla combattre le taureau de Marathon, qui nuisait beaucoup aux habitants de la Tétrapole. Il le prit vivant ; et, après l'avoir promené en spectacle dans toute la ville, il le sacrifia à Apollon*

allégeance et s'en remettant à eux face au danger, consacrant leur vie à jouer la meilleure partie possible.

Le début du mythe de Thésée est comme celui d'une partie où les prétendants à la faveur des dieux se bousculent et engagent la compétition : « *Entre-temps, Astérion était mort sans laisser de descendants. Minos se proposa pour être roi, mais le trône lui fut refusé. Il soutenait que les dieux eux-mêmes lui avaient confié le royaume ; et, pour le prouver, il déclara qu'il obtiendrait d'eux tout ce qu'il leur demanderait. C'est pourquoi il fit un sacrifice à Poséidon, et pria que des flots de la mer apparaisse un taureau, en promettant qu'il le sacrifierait aussitôt. Et voilà que Poséidon lui envoie un très beau taureau : Minos obtint le règne, mais il conserva ce taureau parmi ses bêtes, et en immola un autre. Ayant obtenu le contrôle des mers, Minos se rendit très vite maître de presque toutes les îles.* »[141] Si dans la version de Plutarque *La vie de Thésée* commence par ces mots sur Minos, parce qu'il est le maître du jeu dans le sens où sa partie conditionne les réactions de Thésée, perçues pourtant, par ce dernier, comme ses actions propres. Moins parce qu'elles sont la punition infligée par un héros, bras vengeur des dieux, aux actes insensés de Minos, que parce que la faute du roi Minos contre les dieux revient à se condamner lui-même, lui qui tient de ses divins ascendants son empire sur les Crétois. Dans les faits, sa traîtrise, parce que l'animal divin n'a pas été rendu par le sacrifice à son créateur, a pour conséquence non seulement de pervertir sa femme en lui faisant donner le jour à un monstre, le Minotaure, mais en outre de condamner toute sa postérité. En effet, une fois capturé et amené en Grèce par Héraclès, le taureau tue un premier fils de Minos, Androgée, incité par Egée, père de Thésée, à aller le combattre. Cet accident est l'élément déclencheur d'une guerre punitive contre Athènes, engagée par Minos, qui le conduit à exiger un tribut dont la conséquence est de désigner Thésée pour aller combattre le Minotaure, provoquant non seulement la mort de ce deuxième fils, mais aussi la séduction puis l'abandon de sa fille Ariane[142]. Privé alors de toute postérité, Minos trouve la mort dans une tempête (instrument de Poséidon le dieu des mers contre lequel il avait péché en refusant de lui sacrifier le taureau) alors qu'il poursuivait Dédale, enfui à tire d'ailes vers Athènes. Ainsi les aventures de Thésée sont presque entièrement contenues dans la stratégie téméraire de Minos qui les **récapitule** en même temps qu'elle précipite sa déchéance tout en assurant le transfert de l'hégémonie minoenne sur la mer vers Athènes. L'acte de Minos apparaît donc comme la condition de la grandeur de Thésée, de même que ce dernier est la cause, sinon l'instrument de la disparition du pouvoir minoen. L'épisode du labyrinthe cristallise ainsi la potentialité ludique qui, entre tous les chemins possibles, prend la forme de l'intersection entre les interactions des différents joueurs que sont Minos, Egée, Ariane, Androgée et Thésée, vainqueur inconstesté de tous les autres.

b. <u>rétroaction</u>

C'est à présent que la maxime antique « *il n'y a pas de vent favorable pour celui qui ne va nulle part* »[143], prend tout son sens. Dans la mythologie, le héros qui ne compte que sur ses

delphinien. » (*Vie de Thésée*, 12) ou encore « *Quand le sort eut décidé, Thésée prit les enfants dont les noms étaient sortis, et il alla du Prytanée au temple delphinien, où il offrit pour eux à Apollon le rameau du suppliant : c'était une branche de l'olivier sacré, enveloppée de bandelettes de laine blanche. Quand il eut fait sa prière, il descendit vers la mer.* » (Idem, 16).

[141] Pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, III, 1, 3.

[142] Il subsiste encore Phèdre, l'autre fille de Minos, qui épouse en secondes noces Thésée, mais son amour pour Hyppolite, le premier fils de Thésée issu de son mariage avec une amazone, aura raison d'elle qui, désespérée, se donne la mort (Pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, Epitomé, I, 18-19).

[143] Citation attribuée à Sénèque d'après une traduction en forme de commentaire d'un passage de *De la tranquillité de l'âme*, IX : « *Oui, il est impossible, au milieu des variables et injustes caprices du sort, que de*

propres ressources suscite l'aide secourable des dieux. Ariane tombe-t-elle amoureuse de Thésée parce ce que c'est sa destinée, ou parce que l'ascendance divine qui transparaît des précédents exploits de Thésée l'ont pourvu d'une assurance qui suffit à la séduire ? Car le destin n'est autre que la consécration des exploits qui l'ont accompli, et ceux-ci ne peuvent l'être que parce que c'est le destin de tout héros. Ces deux faces de l'analyse sont donc complémentaires. De même, le mythe qui fait la renommée du héros participe à le rendre séduisant tout en le faisant entrer dans la légende : « *dans les créations de ces narrateurs, il est un trait qui doit nous frapper entre tous ; elles ont toutes un héros qui est au centre de l'intérêt, pour qui l'auteur cherche à gagner notre sympathie par tous les moyens, et qu'il semble protéger par une providence particulière. (…) C'est proprement ce sentiment héroïque que l'un de nos meilleurs créateurs a qualifié de la savoureuse expression : ''Y peut rien t'arriver.'' Je pense quant à moi qu'à cette caractéristique révélatrice de l'invulnérabilité, on reconnaît sans peine… sa majesté le Moi, héros de tous les rêves diurnes, comme de tous les romans.* »[144] La motivation du joueur et l'acquisition des moyens qui vont lui permettre de vaincre ne font qu'un. Si le héros est célébré, c'est parce que ses exploits l'ont distingué et l'ont rendu digne de l'être : ce n'est donc pas la légende qui fait le héros mais bien sa capacité à jouer le mieux possible sa partie jusqu'au bout : « *De nombreux héros légendaires triomphent au moyen de pareils subterfuges ou d'un secours extérieur. Pelops corrompt l'aurige d'Œnomaus pour lui faire introduire des aiguilles de cire dans les essieux. Jason et Thésée viennent à bout de leur épreuve grâce à l'intervention de Médée et d'Ariane, Günther grâce à celle de Siegfried.* »[145] S'il ruse, le héros tire le meilleur parti des règles du jeu, mais la distance est courte entre l'astuce et la tricherie. En effet, Ariane ne peut loyalement conspirer contre son père, qui a droit de vie et de mort sur elle, en aidant les Athéniens, mais Athènes est en guerre avec la Crète puisque Thésée fait partie d'un tribut exigé par son père, et à la guerre comme à la guerre : la fin justifie les moyens. Le tricheur qui ne se fait pas prendre est le vainqueur du jeu, et Thésée a pu emporter la pelote d'Ariane dans le labyrinthe, alors que celui qui se fait prendre ne fait que perdre, ce à quoi il s'attendait déjà avant de tricher. Thésée n'est pas un briseur de jeu puisque qu'il « triche » pour continuer à jouer.

Dans le mythe pas plus que dans le jeu, les règles ne préexistent aux stratégies puisque les unes et les autres se façonnent mutuellement : « *Le démoniaque est spécifiquement humain. Il exprime le pouvoir du vouloir. Pas de jeu sans vouloir ; pas de vouloir sans jeu. Démoniaque est l'être dans lequel il y a du jeu et qui, de ce fait, ne se trouve jamais en coïncidence parfaite, ni avec soi, ni avec quoi que ce soit d'autre que lui : objet, idée, fonction. Il est toujours en même temps ici et ailleurs, lui-même et un autre. Il est à la fois certitude et incertitude, assurance et doute, préférence et indifférence, attachement et détachement.* »[146] Le démon est un être intermédiaire, ni homme ni dieu, interprété par le christianisme comme démoniaque car il est tourné vers la part humaine alors que c'est la part divine qui caractérise le héros[147]. Lorsque le héros se laisse aller à la colère, comme Héraclès qui massacre sa famille

nombreux coups de vent ne frappent pas ceux qui déploient de trop vastes agrès : réduisons nos biens à d'étroites limites, et les coups porteront à faux. »

[144] Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie », *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, pp. 41-42.

[145] Huizinga J., 1951 [1938], *Homo ludens*, Paris, Gallimard, pp. 93-94.

[146] Henriot J., 1969, *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France, p. 95.

[147] Le héros lutte d'abord contre cette part de lui-même qui constitue l'obstacle majeur vers la divinisation, ce que montre Michel Odoul en reliant chacun des travaux d'hercule à un organe totem dans Odoul M., 2013, *Dis-moi quand tu as mal, je te dirai pourquoi : mythologies corporelles et cycles de vie*, Paris, Albin Michel. Voir à titre d'information les pp. 166-171 pour ce qui concerne plus spécialement l'épisode du taureau de marathon. On notera également que, dans le même esprit, chaque chapitre d'*Ulysse* de James Joyce (1922), adaptation contemporaine de l'*Odyssée* d'Homère, fait référence à un organe du corps humain.

dans un moment de folie[148], il est la proie d'un démon, Lyssa (la folie), qui obéit aux dieux. Socrate revendiquait d'être inspiré par son génie, intermédiaire entre lui et les dieux[149]. Dans le mythe du Minotaure, Dédale est l'âme damnée de Minos : il rend possible, au moyen de sa science proprement démoniaque (puisqu'il ne la tient pas des dieux), ce que les dieux ont interdit : la bestialité entre le taureau de Poséidon et Pasiphaé, la soustraction, au su et au jugement du peuple crétois, du monstrueux Minotaure, ou encore l'accession de Dédale et de son fils, simples mortels, aux cieux, territoire réservé des Dieux. Sur la simple injonction du désir de la reine, puis de la honte du roi, Dédale se rend coupable d'*hybris*, la troisième et dernière fois par sa propre volonté et pour sa punition puisque sa science est responsable de la mort de son fils, mort qui répond par symétrie au meurtre de Talos, son fils spirituel[126]. Selon la légende racontée par Platon[150], l'homme et la femme ont été séparés à jamais par les dieux lorsque les êtres androgynes, dont ils sont issus, ont voulu renverser les dieux en escaladant l'Olympe. De même, le joueur balance en permanence entre sa loyauté à l'enjeu ou aux règles. De la ruse du héros à l'*hybris*, de l'exploit guerrier à la colère destructrice d'Héraclès, de l'audace à la désobéissance d'Orphée, il n'y a donc pas loin du Capitole à la roche tarpéienne. Le vainqueur de la partie n'en est le héros que tant que celle-ci dure et c'est paradoxalement sa victoire qui y met fin. Les moyens que déploie le héros pour démontrer sa compétence à s'arroger ce titre sont précisément ceux qui le lui font mériter. De même que les efforts du joueur pour se plier aux règles et les assimiler lui permettent d'acquérir en retour les moyens de déployer sa stratégie et de l'emporter. Or ce sont précisément ces efforts qui, par **rétroaction**, donnent du prix à l'enjeu de la partie et poussent le joueur à employer pour l'emporter des moyens qui dépassent le cadre des règles, les confondant avec les fins. Et c'est encore de cette résistance de l'enjeu à se laisser remporter que le gagnant tire son mérite, de même que la manière employée, le *fairplay*, condtionne sa reconnaissance comme beau joueur. Ainsi, dans le mythe comme dans le jeu, cette interaction constante entre les moyens à déployer et l'enjeu, constitue l'autopoïèse[151], c'est-à-dire que l'enjeu alimente par lui-même

[148] Certes c'est Héra qui envoie Iris, messagère des dieux, et Lyssa, la folie, tromper Héraclès qui, sous leur emprise, massacre sa femme Mégara (dans la version d'Euripide) et jette ses enfants dans le feu. Mais c'est bien pour avoir obéit aveuglément à ses pulsions que celui-ci doit expier son crime d'abord en s'exilant, puis sur le conseil de l'oracle de Delphes, en se mettant au service d'Eurysthée qui lui impose alors les douze travaux. A noter que, selon Euripide, c'est grâce à son cousin Thésée, le héros de l'Attique, qui le découvre en proie au désespoir, qu'il se laisse convaincre, lui le héros du Péloponnèse, de ne pas se donner la mort. (Pseudo-Apollodore, *Op. cit.,* II, 4, 12 et Euripide, 1962 [406 av. J.C.], *La folie d'Héraclès*, in *Tragédies complètes I*, Paris, Gallimard, v. 966-975, v. 996-1000 et v. 1088-1428, pp. 252-253.

[149] Voir Platon, 1991 [380 av. J.C.], *Le banquet*, Paris, Librairie générale française : 202d-202e, pp. 98-99 : « *Tout ce qui est démonique est intermédiaire entre ce qui est mortel et ce qui est immortel. - Avec quelle fonction ? demandai-je. - Avec celle de faire connaître et de transmettre aux dieux ce qui vient des hommes, et aux hommes ce qui vient des Dieux : les prières et les sacrifices des premiers, les injonctions des seconds et leurs faveurs, en échange des sacrifices; et, d'un autre côté étant intermédiaire entre les uns et les autres, ce qui est démonique en est complémentaire, de façon à mettre le Tout en liaison avec lui-même.* »

[150] Voir Platon, *Le banquet*, 189d-193d : « *Ils étaient aussi d'une force et d'une vigueur extraordinaires, et comme ils avaient de grands courages, ils attaquèrent les dieux (…) à savoir qu'ils tentèrent d'escalader le ciel pour combattre les dieux. Alors Zeus délibéra avec les autres dieux sur le parti à prendre. Le cas était embarrassant : ils ne pouvaient se décider à tuer les hommes et à détruire la race humaine à coups de tonnerre, comme ils avaient tué les géants ; car c'était anéantir les hommages et le culte que les hommes rendent aux dieux ; d'un autre côté, ils ne pouvaient non plus tolérer leur insolence. Enfin, Jupiter, ayant trouvé, non sans peine, un expédient, prit la parole : ''Je crois, dit-il, tenir le moyen de conserver les hommes tout en mettant un terme à leur licence ; c'est de les rendre plus faibles. Je vais immédiatement les couper en deux l'un après l'autre ; nous obtiendrons ainsi le double résultat de les affaiblir et de tirer d'eux davantage, puisqu'ils seront plus nombreux. Ils marcheront droit sur leurs deux jambes''.* » (Traduction Chambry)

[151] Pour la définition de l'autopoïese, voir Varela F., [1988] 1989, *Autonomie et connaissance*, p. 45 : « *Un système autopoiétique est organisé comme un réseau de processus de production de composants qui régénèrent continuellement par leurs transformations et leurs interactions le réseau qui les a produits (…). Il s'ensuit qu'une machine autopoiétique engendre et spécifie continuellement sa propre organisation. Elle accomplit ce processus*

le désir, qui n'est autre que du plaisir anticipé, dictant les sacrifices à consentir pour l'emporter, de même que le héros recherche sans cesse l'adversaire ou l'obstacle à sa (dé)mesure qui le fera entrer définitivement dans la légende.

c. ambivalence

La dimension sacrificielle du héros se caractérise par les épreuves incessantes qu'il s'impose : cette lutte est d'abord interne contre sa part humaine susceptible de lui faire commettre des fautes, voire d'entraîner sa déchéance : violence destructrice chez Héraclès, soupçon de bâtardise pour Thésée[152], pulsion parricide et incestueuse d'Œdipe, autant de démons que le héros doit exorciser en se faisant littéralement violence pour se libérer de l'emprise de sa part humaine, voire bestiale qu'incarne le Minotaure et qui se manifeste chez Héraclès ou Atrée[153] par exemple, afin de gagner l'immortalité promise par sa part divine. Si Ulysse est le jouet de la guerre d'influence que se livrent Poséidon et Athéna, pour Ulysse, il s'agit d'une lutte de près de dix années pour regagner Ithaque et rejoindre Pénélope. Selon Platon : « *Le jeu est la manière dont les dieux agissent avec les hommes ; nous leur sommes livrés comme les jouets à l'enfant. Les dieux jouent, ils ne travaillent pas péniblement comme les mortels, ils ne luttent pas pour leur nourriture.* »[154] Pour l'homme chassé du paradis terrestre, point de salut puisqu'il doit désormais « gagner son pain à la sueur de son front »[155], la lutte est la caractéristique de l'humanité dont la société repose sur le travail, étymologiquement instrument de torture[156]. Pour le héros, c'est par l'exploit, littéralement « action menée à bien » que l'épreuve peut-être surmontée, au sens propre, puisque le héros doit dépasser ses limitations humaines tout en démontrant son humanité : sa force d'âme, son courage qui ne peut exister que dans la peur à condition de lutter contre elle, donc **paradoxalement** son héroïsme. « *Le héros, par conséquent, est l'homme ou la femme qui a réussi à dépasser ses propres limitations historiques et géographiques et à atteindre des formes d'une portée universelle, des formes qui correspondent à la véritable condition de l'homme. Les images, les idées et les aspirations du héros découlent directement des sources premières de la vie et de la pensée humaines. C'est pourquoi elles sont l'expression, non pas de la psyché et la société d'aujourd'hui, qui sont en voie de désintégration, mais de la source intarissable qui préside à la naissance de la société. Le héros est mort en tant qu'homme de notre temps ; mais en tant qu'homme éternel – achevé, non particularisé, universel –, il est né à nouveau. Le second devoir, la seconde tâche sacrée qui lui incombe, est donc (comme le déclare Toynbee et comme le disent toutes les mythologies de l'humanité) de revenir alors*

incessant de remplacement de ses composants, parce qu'elle est continuellement soumise à des perturbations externes, et constamment forcée de compenser ces perturbations. » Voir note 73.

[152] Plutarque, *Op. cit.*, 15 : « *Le temps de payer le troisième tribut arriva ; et il s'agissait de faire prononcer le sort sur ceux des pères de famille qui avaient de jeunes enfants. Ce fut une nouvelle occasion, pour Egée, de se voir assailli par les plaintes et les murmures des citoyens. Il était seul, disait-on, la cause de tout le mal, et seul il n'avait aucune part à la punition ; il faisait passer sa royauté à un étranger, à un bâtard, et il ne s'inquiétait nullement de les voir privés de leurs fils légitimes, de tous leurs enfants. Ces doléances perçaient le cœur de Thésée : il se décida donc à partager lui-même la fortune des autres citoyens ; et, dans ce dessein, il s'offrit volontairement pour aller en Crète, sans tirer au sort.* »

[153] Atrée sert à son frère Thyeste ses propres enfants qu'il a assassinés puis cuisinés, se rendant responsable de la malédiction des Atrides prononcée par Thyeste (pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, Epitomé, II, 13).

[154] Eugen Fink, [1960] 1966, *Le jeu comme symbole du monde*, p. 93.

[155] *Gn* 3.19 : « *A la sueur de ton visage tu mangeras du pain jusqu'à ce que tu retournes au sol car c'est de lui que tu as été pris.* » (TOB).

[156] Rey A. (dir.), 1993, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article « travail », p. 2159 : « *Du bas latin* trepalium*, nom d'un instrument de torture (…) : jusqu'à l'époque classique* [travail] *exprime couramment les idées de tourment, de peine et de fatigue.* »

parmi nous, transfiguré, et de nous enseigner ce qu'il sait de cette vie renouvelée. »[157] C'est parce qu'il a surmonté le chaos que le vainqueur, désormais roi du monde, est un principe d'équilibre.

C'est l'épreuve qui fait le héros, principe d'action, dont chacune n'est que la répétition de l'épreuve ultime qui le consacrera comme roi, autrement dit vainqueur définitif et principe d'un nouvel équilibre : ce qui le fait sortir aussitôt de la légende qui fige donc le héros dans une éternelle lutte. Ainsi, sitôt que Thésée rentre de Crète pour diriger Athènes après la mort d'Egée, sa fin peu glorieuse est oubliée de tous.[158] C'est l'épreuve qui donne son pédigrée au héros, au sens que Vladimir Propp donne à la « marque »[159], et l'histoire prend fin quand le héros se range en épousant d'un seul mouvement la princesse et la moitié du royaume. Parfois, lorsque le temps n'est pas encore venu, le héros est rappelé de force à l'épreuve dont il tire son essence et sa raison d'être : Héra envoie la folie à Héraclès qui est installé à Thèbes et vit avec sa femme Mégare et ses trois enfants. En les tuant, il s'oblige à expier son crime, ce qui le contraint sur l'injonction de l'oracle de Delphes à se mettre au service d'Eurysthée et à accomplir les douze travaux qui lui feront gagner l'immortalité.[160] De même le jeu est une situation équilibrée que le joueur cherche à déséquilibrer à son profit pour devenir le héros, c'est-à-dire le vainqueur du jeu. Ce sont les actions des joueurs qui, partageant les mêmes règles comme les héros ont tous en commun leur naissance divine, luttent pour se démarquer des autres : Minos, Dédale, Egée, Thésée sont tous de naissance divine mais seul le dernier réussit là où son père a échoué : l'emporter à la fois par sa stratégie sur Minos, par sa puissance sur le Minotaure et par son astuce sur Dédale. Quand un joueur est plus avancé qu'un autre dans la partie, les joueurs restants sont incités à s'allier pour faire contrepoids, comme Minos et Dédale pour l'épreuve du labyrinthe. Le Minotaure, comptable de la faute de Minos, n'est qu'un monstre, « un prodige », obstacle puis faire-valoir pour Thésée, comme tout système ludique est à même de générer par lui-même des obstacles en réaction aux actions des joueurs (tout avantage concédé par les règles étant associé à une perte, ne serait-ce que par son coût). Chaque joueur reste comptable de ses propres choix et le vainqueur est celui qui a le mieux joué sa partie. Toutefois, de même que le héros une fois couronné sort de la légende, le vainqueur, dès l'instant où il remporte la partie, met fin à celle-ci et donc à ce qui faisait précisément sa prééminence, l'incitant, tel Héraclès, à se relancer dans un nouveau jeu.

d. <u>récursivité</u>

Le héros porte donc la marque du provisoire, le temps que dure l'épreuve qui fait et identifie le héros puisque, en tant que tel, celui-ci ne saurait s'y soustraire. Lorsque Minos se lance à la poursuite de Dédale à qui il veut faire payer l'échec du labyrinthe, il imagine précisément un défi à la mesure de sa sagacité : « *Minos se lança à la poursuite de Dédale, et, dans chaque région qu'il traversait, il montrait aux habitants un gros coquillage en colimaçon ;*

[157] Campbell J., 2010 [1949], *Op. cit.*, p. 28.

[158] Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, Epitomé, I, 17-24. La fin de Thésée est même l'objet de tragédies, celle d'Euripide (*Hyppolite porte-couronne* datée de 428 av. J.-C.), , puis de Jean Racine (*Phèdre*, en 1677), soit le genre à l'exact opposé du récit héroïque, accomplissement d'un destin exceptionnel par la seule force d'âme qui devient ainsi un modèle universel et intemporel en même temps qu'une source d'inspiration, alors que la tragédie est l'impossibilité pour l'homme d'échapper à la fatalité (*Fatum* des Romains ou *Anankè* grec), puisque l'exercice de sa liberté tourne toujours au tragique suscitant par cela la catharsis, sacrifice dramatique nécessaire à la « purification » des pulsions.

[159] Propp V., 1970 [1928], *La morphologie du conte*, Paris, Seuil, étape XVII, p. 65 : l'agresseur inflige une marque au héros qui est l'équivalent physique de sa victoire symbolique.

[160] Pseudo-Apollodore, *Op. cit.,* II, 4, 12.

ses hérauts promettaient une très grosse récompense à celui qui réussirait à faire passer un fil de lin dans la spirale du coquillage ; seul Dédale, pensait Minos, en serait capable, et de cette façon il découvrirait sûrement où il se trouvait. Et un jour, Minos arriva aussi à Camicos, en Sicile, à la cour de Cocalos, là même où Dédale se cachait ; et là également il fit voir le coquillage. Cocalos le prit, déclara qu'il était en mesure de faire passer le fil, et porta le coquillage à Dédale. Dédale alors fit un petit trou dans le coquillage, puis il attacha le fil de lin à une fourmi, il la fit entrer par là et elle, ensuite, sortit par la partie opposée, après avoir tiré le fil sur toute la longueur de la spirale du coquillage. Quand Minos constata que le problème avait été résolu, il comprit que Dédale se trouvait à la cour de Cocalos, et il demanda qu'il lui fût remis. »[161] Ce faisant Minos se conduit à la fois en joueur qui ne s'avoue pas vaincu, puisqu'il souhaite prendre sa revanche, et en arbitre, puisqu'il crée, après l'épreuve du labyrinthe, les nouvelles règles d'une nouvelle manche qui vient prolonger la partie précédente, lui offrant l'occasion d'en changer le cours en redistribuant les cartes de vainqueur et de vaincu. L'épreuve mythologique est ainsi **cyclique** par excellence puisque sa fin implique son recommencement : soit, en cas d'échec, la volonté de se racheter ou de prendre sa revanche, soit parce qu'être le champion implique de remettre son titre en jeu aussitôt qu'un rival se déclare, ou qu'un exploit supérieur est envisageable. Thésée est ainsi sans cesse aiguillonné dans sa quête de gloire par la concurrence de la renommée qu'Héraclès tire de ses exploits.

La légende, qui les totalise tous, appartient par définition au passé, elle est « ce qui doit être raconté » afin de ne point être oublié, dessinant cet âge d'or du mythe, hors de portée, alors que le temps de l'exploit ne se conjugue jamais qu'au présent, le danger qui le conditionne n'existant plus une fois surmonté : « *Seul l'enfant (…) vit dans le présent, calmement ; il possède presque l'éternité par une assurance pareille à celle du rêve d'être simplement là sans chercher les raisons et les fins. Pendant une brève période seulement, l'enfant ne vit plus uniquement d'une vie végétative et pas encore avec la liberté de l'esprit, il vit dans le jeu, pur et intact. C'est l'âge d'or de chaque existence humaine, le trésor le plus délicieux du souvenir, qui illumine toute la vie de son éclat, et que nous ne pouvons oublier, même s'il nous est impossible de nous représenter cette époque disparue. Ce paradis perdu de l'enfance est l'image directrice de notre croyance en des dieux qui passent leur existence heureuse à jouer. A partir de là nous pouvons nous imaginer, dans une certaine mesure, et surtout sentir, ce que pourrait être le jeu divin. Leur vie surhumaine ressemblerait alors à l''enfant qui joue au tric-trac'', elle serait une ''royauté de l'enfant.*" »[162]. Le temps du mythe est celui de l'enfance car il est un âge définitivement révolu où tout tourne autour de soi, où le petit enfant est l'unique héros de son royaume, menant une existence de jeu centrée autour de lui, sans partage, sans adversaire ni contrainte. A l'instar de dieux immortels qui fixent au fur et mesure les règles du jeu auquel ils jouent, le remportant à tout coup. Au contraire, le héros joue sa vie en la mettant en jeu, risquant sa vie en échange de la possibilité de devenir immortel, à la fois en entrant dans la légende et en étant autorisé à consommer le nectar et l'ambroisie. Le jeu, parce qu'il peut-être indéfiniment répété, participe à inscrire les exploits du joueur dans le présent, aucune partie ne résolvant le jeu et ne pouvant donc être définitive, pas plus qu'elle n'a d'impact sur la réalité : c'est la part humaine et limitée du jeu. Mais ce faisant le jeu est initiatique, arrachant le joueur à la réalité et à ses conséquences, le mettant à l'épreuve tel un dieu, en lui permettant d'en retirer fierté et reconnaissance sans se mettre en danger : c'est la part divine du jeu. Or cette immortalité, faite d'autant de fierté que de fiction, est surtout un plaisir parce qu'on l'impose aux autre joueurs, incarnation de l'adversité

[161] Pseudo-Apollodore, *Op. cit.*, Epitomé, I, 14-15.
[162] Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de minuit, pp. 188-189.

qui, en obligeant à redoubler d'efforts pour s'attribuer l'enjeu, donnent une valeur supplémentaire à la victoire. Ainsi le « jouer » sans adversaire de la petite enfance est un jeu divin, alors que le jeu adulte est héroïque puisqu'il vise à retrouver l'omnipotence du jeu enfantin à laquelle, chassés du paradis terrestre, nous ne pouvons plus accéder qu'à grand peine en l'imposant, par l'adresse et la ruse, à nos partenaires. Autant d'efforts auxquels la victoire vient précisément mettre fin en dissolvant instantanément le cadre du jeu qui lui donne sa signification, ce qui invite les joueurs à relancer le plaisir en prolongeant l'incertitude par la remise en jeu de l'enjeu dans une nouvelle partie, éternellement, tels Sisyphe poussant son rocher. Peut-être faut-il, effectivement, imaginer Sisyphe heureux.

4. La valeur mythique du jeu

Si le jeu enfantin est celui de l'âge d'or où l'enfant, seul au milieu de ses jouets, est à la fois le démiurge, créateur de son monde et roi, puisqu'il en est aussi le centre, ce jeu répond à la définition du temps qu'en fait Héraclite : *« le temps est un enfant qui joue : royauté de l'enfant.* »[163] Or le temps, tel Chronos, dévore tout, à commencer par ses enfants qui n'ont d'autre choix, pour exister, que de le tuer, accédant du même coup à l'immortalité. Augustin d'Hippone rapproche le jeu du temps[33] car, comme lui, le temps est indéfinissable puisque « tout coule » : à peine l'a-t-on mesuré, qu'il est passé sans espoir de retour. De même le jeu est insaisissable puisque, nous l'avons vu, récapitulatif, rétroactif, ambivalent et récursif. Le jeu possède donc une analogie formelle avec lui : éternellement ambigu et changeant, le jeu suspend le temps en créant l'événement, le temps ludique se substituant au temps réel en déroulant la partie.

a. <u>le jeu sacrificiel</u>[164]

Il est donc logique que, face au défi du temps, le jeu apparaisse comme une solution à la dissolution, comme son complément naturel : « *Le renouvellement des temps s'inscrit de fait de façon majeure dans la série des ''bricolages'' entre traditions et novations, tels qu'on les retrouve chez Horace, avec la juxtaposition de la conception romaine de la continuité historique, ''pour une durée toujours plus prospère'', et l'idée grecque du renouvellement cyclique du monde, avec le ''retour assuré d'un cercle de dix fois onze années'', des liturgies ludiques. Et c'est cette combinaison qui permet l'attente d'un siècle d'espérance, annoncée par les oracles et les prodiges, de déboucher sur une mystique d'éternité, dans la liaison organique assurée par le mythe entre histoire de Rome et histoire de l'univers, entre restauration de l'Etat et renouvellement des siècles.* »[165] D'autant que le jeu possède une analogie avec le sacré dont

[163] Il s'agit de la traduction la plus courante avec le sens que lui a assuré la tradition. Une traduction sans doute plus proche du sens voulu par Héraclite serait : « *La vie est un petit enfant qui pousse ses pions, la royauté pour l'enfant.* ». Pour le commentaire du fragment, voir Pradeau J.-F., 2002, *Héraclite, Fragment*s, Paris, Flammarion, pp. 178 & 304, fragment 124.

[164] Piganiol A., 1923, *Recherches sur les jeux romains*, Paris, Librairie Istra, p. 149 : *« Nous voyons clairement que l'office principal des jeux est d'assurer l'entretien d'une force qui menace de décliner ou qui déjà décline, d'une force à laquelle est liée la vie (ou la survie) d'un homme, d'un groupe ou de la nature. (…) Ou bien les dieux s'incarnent dans la personne des acteurs des jeux, deviennent visibles, s'identifient presque au vainqueur, reprennent vie en lui ; ou bien les gestes mimiques des hommes, par une sorte de magie sympathique, réveillent l'énergie divine qui va défaillir. Ainsi les jeux réalisent leur objet, qui est essentiellement d'empêcher le dépérissement de la nature. (…) Les jeux sont une méthode et une technique magique pour rajeunir les morts, les dieux, les vivants et le monde entier.* »

[165] Clavel-Lévêque M., 1984, *L'empire en jeux : espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris, CNRS éditions, p. 139.

il constitue l'inverse profane : ce qui est fait dans le cadre du jeu acquiert, par ce cadre même, une dimension supplémentaire, et un lancé de dé pour remporter une partie vaut plus qu'un lancer quelconque : « *Tout oppose donc le jeu au sacré. Et cependant tout l'y apparente aussi. Dans cette relation dialectique gît sans doute leur vrai rapport. Ils ont en fait une structure symétrique, mais opposée. Cette homologie définit le jeu et le sacré par des traits communs mais une orientation contraire. Alors que le sacré élève l'homme au divin qui est un ''donné'' et qui est la source de toute réalité, le jeu ramène sans danger le divin au niveau de l'homme et, par un ensemble de conventions, le lui rend immédiatement accessible. Le jeu n'est donc au fond qu'une opération désacralisante. Le jeu est du sacré inversé et les règles du jeu ne servent qu'à assurer cette inversion.* »[166] On peut donc écrire que le sacré et le jeu poursuivent le même objectif en déployant des moyens inverses, dont la clef est celle du temps : démultiplication à l'identique d'un temps éternellement figé pour le sacré, substitution du temps ludique au temps réel qu'il suspend en ce qui concerne le jeu.

Face au problème du temps et de l'entropie, c'est-à-dire la dispersion de l'énergie de l'univers, il faut sans cesse alimenter les dieux qui sont les garants de l'ordre du monde. Le sacrifice humain est entre tous le plus précieux puisque, par le don de la vie de quelques-uns la communauté peut-être préservée : « *Ainsi le jeu pré-sacrificiel aztèque réalisait la congruence magique de la dépense et de l'économie. Le gaspillage volontaire des forces humaines constituait une offrande prestigieuse qui assurait en même temps, pour la société, la pleine réussite du sacrifice dispensateur d'énergie.* »[167]. Mais l'évolution de la structure politique de la société, comme celle des mentalités, pousse à remplacer les sacrifices en tant que tels par des jeux qui les symbolisent : « *L'antinomie n'est qu'apparente : le sacrifice et le jeu ''officiel'' s'inscrivent dans le droit fil du contexte entropique.* »[168] Cette constatation pour les jeux aztèques se retrouve de façon comparable dans l'Antiquité latine : « *Les jeux sont donc célébrés principalement en l'honneur des dieux infernaux, des dieux agraires, des dieux qui meurent et ressuscitent, et aussi des dieux cruels qui veulent des victimes humaines. A l'âge où les hommes se débarrassèrent des monstres buveurs de sang qui pullulaient, c'est-à-dire de ces esprits divins ou de ces morts qui exigeaient, pour assurer leur survie, des sacrifices humains, les jeux durent remplacer les sacrifices abolis. ». (...) « Ainsi les jeux réalisent leur objet, qui est essentiellement d'empêcher le dépérissement de la nature. Ils sont au premier chef un phénomène religieux, si on définit la religion comme* "un ensemble organisé de croyances et de rites qui se propose d'accroître et de perpétuer le principe de vie de l'individu, du groupe et de la nature"*. Les jeux sont une méthode et une technique magique pour rajeunir les morts, les dieux, les vivants et le monde entier*. »[169] Les jeux, par leur caractère public et l'utilisation de l'*alea* pour déterminer la victime, font émerger un « bouc émissaire », le perdant qui est sacrifié, et d'un même élan, un héros, doté par sa victoire de tous les attributs de la faveur divine : « *Au* tlachli*, il y a bel et bien une équipe qui triomphe : elle incarne à posteriori, après la victoire, le camp diurne du soleil. L'autre équipe, reléguée dans les ténèbres pour n'avoir pu s'approprier la balle, symbolise le camp nocturne de l'astre. (…) L'archéologie et la tradition recueillie par les chroniques nous apprennent que le capitaine de l'équipe vaincue était sacrifié au centre du* tlachco*. Il est aisé de comprendre que c'est à ''l'équipe des ténèbres'', la perdante, que revient le rôle de nourrir de sang humain le soleil assoiffé, pour qu'il puisse surgir de la nuit, à l'aube d'un jour nouveau. Ainsi le* tlachli *s'offre comme une cosmogonie totale : une équipe fait triompher la balle et célèbre la victoire du soleil sur la nuit ; l'autre, par l'intermédiaire de son capitaine, fournit au soleil nocturne les forces nécessaires*

[166] Benvéniste E., 1947, « Le jeu comme structure », *Deucalion*, 2, pp. 164-165.
[167] Duverger C., 1972, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Paris, Mouton, p. 155
[168] *Ibid.*, p. 129.
[169] Piganiol A., 1923, *Op. cit.*, pp. 144-149. Voir note 164.

pour assurer sa résurrection. »[170]. A Rome, le sang versé par les gladiateurs vaincus était un substitut de sacrifice[171], et même pouvait donner lieu à une offrande sacrificielle : « *Durant les combats de gladiateurs célébrés en l'honneur de ce Jupiter, on versait une libation de sang dans un* puteal *où l'on pensait que le dieu même était caché* »[172] alors qu'« *à Olympie, le Zeus local s'incarnait dans la personne du vainqueur, ainsi désigné pour devenir le roi du district. Ou bien les jeux sont simplement le prélude du sacrifice, et la victoire désigne celui qui aura l'honneur de sacrifier l'animal proposé comme prix. Enfin, dans les jeux où l'homme imite les actions divines, peut-être s'arroge-t-il à lui-même un pouvoir divin.* »[173]

b. <u>l'éviction du jeu par le rite</u>

Mais le dérèglement du jeu est peu favorable à sa canalisation car il est tout à la fois re-création d'une épreuve, spectacle, catharsis, et donc susceptible de débordements. L'ampleur des dépenses ludiques[174] a effrayé jusqu'aux questeurs qui en avaient la charge et préféraient employer les deniers publics à des causes plus utiles comme la réfection des routes, si bien qu'il a fallu légiférer pour interdire le détournement et préserver la régénération de la Cité.[175] Le rite au contraire, en cherchant à reproduire au plus près un événement, ne laisse aucune place à l'incertitude. Si l'objectif est le même, à savoir produire de l'extraordinaire pour le profane, du sacré pour le religieux, la démarche du jeu est de reproduire les conditions de l'événement plutôt que l'événement lui-même. Ainsi, lorsque Jésus, partageant le pain, dit : « *Ceci est mon corps donné pour vous. Vous ferez cela en mémoire de moi.* »[176], il invite ses disciples à faire de son sacrifice un rite, même si par la suite les martyrs des premiers temps se sont livrés à une interprétation plus littérale, rejouant la mort du Christ sous toutes les formes. Si le rite partage avec le jeu un objectif semblable, qui est de transfigurer le profane en sacré en le faisant accéder à la dimension symbolique, l'opposition entre rite et jeu est inscrite dans l'origine même des termes ; la religion est ce qui relie l'humain au divin, puisque,

[170] Duverger C., 1972, *Supra*, p. 180.

[171] Piganiol A., 1923, *Op. cit.*, p. 126 : *« Les* munera *diffèrent des* ludi *proprement dits en ceci qu'ils se terminent ordinairement par une mise à mort ou tout au moins exigent du sang versé. Ils participent ainsi à la nature du sacrifice et sont une survivance des sacrifices humains. La légende racontait d'ailleurs que les premiers jeux de gladiateurs avaient été inventés comme substituts de tels sacrifices.* »

[172] Comme le suggère le démonstratif « ce », il s'agit d'un Jupiter un peu particulier : Piganiol A., 1923, *Op. cit.*, p. 133 : *« Puisque les* munera *sont anciennement offerts dans le mois des Saturnales par les administrateurs du trésor de Saturne, nous sommes en droit de penser qu'ils sont le substitut des sacrifices humains que Saturne autrefois exigeait. Il n'est pas surprenant que le Saturne de Rome ait été honoré par le même rite affreux que le Jupiter Latiaris des Monts Albains, auxquels les anciens eux-mêmes donnent parfois le nom de Kronos ou de Pluton…* »

[173] Piganiol A., 1923, *Supra,* p. 141.

[174] Clavel-Lévêque M., 1984, *Op. cit.,* p. 79 : « *Si Sylla a pu produire 100 lions, Pompée, qui donne deux chasses par jour pendant cinq jours en 55, en montre lui, 5 à 600 avec une vingtaine d'éléphants et césar 400 lions, autant d'éléphants et même une girafe. Ces chiffres augmentent encore sous l'Empire et Auguste lui-même offre 600 bêtes de libye pour la dédicace du temple de Marcellus, 250 lions et 36 crocodiles pour celui de Mars Ultor, Caligula atteint 500 ours et 500 bêtes d'Afrique et Titus les dépasse tous avec les 9000 bêtes – dont 5000 tuées en un seul jour – qui ont célébré l'inauguration du Colisée.* »

[175] Piganiol A., 1923, *Supra,* p. 132 : « *A la lumière de tous ces textes, le règlement de Claude en 47 se comprend bien. L'obligation primitive des questeurs n'était pas celle de paver les routes, mais bien celle d'offrir des* munera*. Puis la tradition s'était établie de remplacer les* munera *par des travaux utiles coûtant la même somme. La mesure de Claude signifie qu'il est désormais interdit aux questeurs de remplacer les* munera *par des travaux d'utilité publique, et son grand intérêt est de nous apprendre, par suite, que l'obligation de donner des* munera *faisait très anciennement partie des attributions des questeurs.* »

[176] *Lc* 22.19 : « *Puis il prit du pain et, après avoir rendu grâce, il le rompit et leur donna en disant : « Ceci est mon corps donné pour vous. Faites cela en mémoire de moi.* » [TOB]

si on suit Lactance et Tertullien[177], l'étymologie vient de *religere* (relier), alors que le ludique est ce qui introduit du jeu qui, en tant qu'élément disjonctif, est ce qui délie : « *A cet égard, le sens primitif de la racine de* ludere *semble bien être, comme on l'a proposé, celui de lâche, non lié. [en note : Pareillement la racine de l'allemand* spielen *aurait le sens de sauter, se démener].* Ludere, *c'est relâcher le contrôle de soi-même,* dare motus incompositos*, se laisser aller au caprice d'un rythme intérieur qui est inspiré.* »[178] La condamnation du christianisme par les derniers païens après qu'il fut devenu religion d'Etat en 380 sous Théodose 1[er][179], est principalement contenue dans l'arrêt des sacrifices consacrés aux dieux tutélaires païens qui garantissaient jusqu'alors la protection de la Cité immortelle contre les envahisseurs barbares. C'est la critique implicite qui sous-tend l'œuvre du Gallo-romain Rutilius Namatianus, *Sur son retour*, qui n'a pas de mots assez durs pour désigner les moines et conclut en évoquant le sort de Rome : « *Les villes [aussi] peuvent mourir.* »[180] Zosime, probable témoin de la fin de l'empire romain d'Occident, qui voit la déposition en 476 du dernier empereur d'Occident Romulus Augustule, par l'allié des Huns Odoacre, pointe une nouvelle fois du doigt la fin du pacte entre Rome et ses gardiens que les jeux célébraient autant qu'ils l'entretenaient : « *Zosime, suivant ses sources, lit (…) dans cet abandon de la tradition des ancêtres la fin du bail éternellement renouvelable entre Rome et les dieux et le signe que la chute est proche et que les temps de la fin sont advenus pour Rome : "Donc, comme le dit l'oracle et le prouve la vérité, tant que tous ces rites furent dûment accomplis, l'Empire des Romains demeura intact et ils continuèrent à avoir sous leur domination pour ainsi dire l'ensemble de notre monde mais ; lorsque, après que Dioclétien eut abdiqué le pouvoir impérial, la fête eut été négligée, l'Empire tomba peu à peu en ruine et fut insensiblement envahi en grande partie par les Barbares, comme les événements mêmes nous l'ont montré ; je désire aussi prouver la véracité de mon assertion par des considérations chronologiques. En effet, à partir du consulat de Chilon et de Libon, sous lequel Sévère célébra les jeux séculaires, jusqu'à l'année où Dioclétien fut pour la neuvième fois et Maximien pour la huitième fois consul, cent un ans s'écoulèrent ; (…) il fallait alors célébrer la fête selon la coutume établie ; mais, comme on négligea cela, il était certes fatal que la situation en arrive à l'état catastrophique qui aujourd'hui nous accable*". »[181] Le rite chrétien est ainsi venu à bout du jeu païen.

Bien qu'il soit logique de faire dériver les jeux de pratiques divinatoires ou religieuses antérieures, les seuls exemples attestés font au contraire dériver les pratiques initiatiques de jeux antérieurs, comme si le rite avait intégré la symbolique ludique d'épreuve en lui donnant une portée métaphysique incomparable, comme pour mieux en anéantir la portée première. Ainsi en est-il du jeu de *Senet*[182] dans l'Egypte ancienne : dans les représentations présentes sur les murs des tombeaux, « *Sous le Nouvel Empire, on observe un changement fondamental : à partir de cette période, il n'y a plus qu'un seul joueur auprès de la table. Le* Senet *(''passage'', en égyptien) a en effet évolué : de jeu profane, il est devenu un instrument indispensable du*

[177] L'étymologie de « religion » comme issue de *religere* est cependant contestée par Emile Benveniste. Voir à ce sujet l'article « religion » dans Rey A. (dir.), 1993, *Op. cit*., p. 1758.

[178] Piganiol A., 1923, *Op. cit.,* p. 106.

[179] Théodose est non seulement le dernier empereur romain à régner sur l'Empire unifié, mais il est en même temps le premier empereur à accepter en 382, par un traité avec les Goth, l'existence de peuples barbares fédérés à l'intérieur des frontières. Il est donc dans l'imaginaire païen doublement responsable des événements qui conduisent à la chute de Rome et à la fin de l'Empire d'Occident moins d'un siècle plus tard.

[180] Rutilius Namatianus, vers 417 ap. J. C., *Sur son retour*, v. 413-414 : « *Ne nous indignons pas que les corps mortels se désagrègent, nous voyons par ces exemples que les villes peuvent mourir.* » L'auteur écrit peu de temps après le sac de Rome par les Wisigoths d'Alaric.

[181] Clavel-Lévêque M., 1984, *Op. cit.,* p. 127. Zosime (Ve siècle ap. J. C.), Histoire nouvelle, II, 7.

[182] Bardiès-Fronty I., Dunn-Vaturi E. (éd.), 2012, *Art du jeu, jeu dans l'art : de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris, Réunion des musées nationaux, p. 46.

rite funéraire commenté dans le Livre des Morts. Le défunt se livre ainsi à une partie symbolique dont l'enjeu est l'éternité. ». Dans le jeu dit « des 58 trous », souvent associé à des pions aux figures de chien et de chacal, symbole d'Anubis, le dieu funéraire, c'est le principe du parcours vers la victoire qui ressort encore une fois : « *Un simulacre en forme de tortue et des médaillons imitant le jeu des 58 trous ont été trouvés dans des tombes en Egypte et en Iran. Reproduit comme symbole, le jeu est devenu une amulette protégeant les défunts.* »[183] De même, à partir de la fin du Moyen Âge, les figures du tarot se fixent sous l'influence des pratiques divinatoires qui font, de façon rétrospective autant que fictive, remonter la création du jeu aux Egyptiens. En effet, concernant les cartes, « *Leur origine est mal connue mais leur diffusion et leur utilisation sont relativement récentes : elles datent du milieu du XIVe siècle en Europe, l'apparition des procédés de reproduction par l'imprimerie marquant le début de leur vogue. (…) Très tôt la divination par les cartes fut pratiquée, au moins par quelques amateurs. En témoignent par exemple en 1580 dans l'ouvrage de Marcolino de Forli,* Le sorti*. Ce procédé de divination est cependant resté très longtemps confidentiel et ce n'est qu'à partir du XIXe siècle, sous l'influence des idées développées par Court de Gébelin, puis Etteilla, que la cartomancie se répandit dans toutes les couches de la société, au point d'apparaître de nos jours comme l'un des principaux moyens divinatoires utilisés – avec l'astrologie.* »[184] Bien que, dans ce dernier cas de figure, le jeu ait subsisté, la symbolique profane des cartes a tout entière été remplacée par la sémantique augurale si bien que le jeu du tarot à fini par adopter une autre figuration, plus proche de celle des jeux de cartes traditionnels.

Lorsque le rite intègre le jeu sans l'éliminer, il cherche à en récupérer la force triomphante tout en éliminant le risque que l'indétermination ludique ferait courir à la bonne exécution du rite ; tentative vaine toutefois puisque à vaincre sans péril on triomphe sans gloire. Ainsi « *Nous trouvons parfois la volonté des dieux fort commodément prédéterminée par un intermédiaire humain. C'est ainsi qu'au Tibet, le représentant temporaire du Grand Lama appelé le* Jalno*, jouait aux dés avec le bouc émissaire de la nation. C'était à tout coup le* Jalno *qui gagnait, car ses dés portaient des six sur toutes leurs faces, tandis que les dés de son adversaire ne portaient que des un.* »[185] Chez les Aztèques, comme nous l'avons vu pour le jeu de balle appelé *tlachtli*, soit l'équipe du soleil était déterminée une fois le vainqueur connu, évitant ainsi toute mésaventure, soit le vainqueur indésirable était éliminé[186] séance tenante, devenant après coup le perdant désigné, autant que nécessaire, face à l'Empereur qui ne peut que l'emporter : « *C'est Ixtlilxochitl qui rapporte l'anecdote fameuse de l'empereur Axayacatl pariant avec le* tecutli *de Xachimilco le marché de Mexico contre l'un des jardins du seigneur, sur l'issue d'une partie de* tlachtli*. L'empereur perdit, mais pour que la suprématie de Tenochtitlan fût malgré tout affirmée, il fit mettre à mort le victorieux seigneur en lui passant autour du coup un collier de fleurs où était dissimulé un nœud coulant. Jusqu'au bout la logique du destin semble avoir anéanti les timides manifestations d'un* alea *dissident.* »[187] La nécessité d'obtenir un résultat conforme au rite peut aussi conduire à jouer jusqu'à ce que le résultat soit obtenu, ce qui permet au jeu de conserver son incertitude… au prix du dérèglement du temps rituel : *« Tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles, qui rendent possible un nombre pratiquement illimité de parties ; mais le rite, qui se ''joue'' aussi, ressemble plutôt à une partie privilégiée, retenue entre tous les possibles parce qu'elle seule résulte d'un certain type*

[183] Bardiès-Fronty I., Dunn-Vaturi E. (éd.), 2012, *Op. cit.*, p. 58.
[184] Lhôte J.-M., [1976] 2010, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, pp. 108-110.
[185] Cohen J., 1963, *Hasard, adresse et chance : la psychologie du pari et du jeu*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 48-49. Citation traduite de J. G. Frazer, 1957 [1890], *Le rameau d'or*, Londres, Macmillan, édition abrégée, II, pp. 750-751.
[186] Voir note 74.
[187] Duverger C., 1972, *Op. cit.*, p. 218.

d'équilibre entre les deux camps. La transposition est aisément vérifiable dans le cas des Gahuku-Gama de Nouvelle-Guinée, qui ont appris le football, mais qui jouent, plusieurs jours de suite, autant de parties qu'il est nécessaire pour que s'équilibrent exactement celles perdues et gagnées par chaque camp, ce qui est traiter le jeu comme un rite. »[188] En définitive, quelle que soit l'option retenue, la ritualisation du jeu est toujours préjudiciable au second, ne laissant subsister qu'un simulacre de jeu.

c. <u>le jeu magique</u>

L'enchantement du jeu est tout entier contenu dans sa faculté à faire du joueur le démiurge de ses fantasmes auxquels il donne corps à la place de Dieu, ne tenant son pouvoir que de lui-même, retrouvant ainsi la « royauté de l'enfant »[163] : « *Les jeux ont un sens symbolique et une efficacité magique*. »[189] Car le jeu possède la faculté de réintégrer l'homme dans le paradis perdu de l'insouciance, puisque dans le jeu n'ont plus cours (c'est-à-dire étymologiquement sont présents mais suspendus), soigneusement maintenus à l'extérieur du cercle magique, le temps et la réalité qu'il fait naître. C'est ainsi que Dieu, principe unique, doit désormais, lors de la Création, se dédoubler avec la Sagesse, son principe actif, qui semble ne faire qu'un avec le Temps. Toute création est l'objet d'une fécondation spirituelle qui implique un partenaire, une altérité qu'incarne en lui-même le principe ludique : « *Je fus à l'œuvre à son côté, objet de ses délices chaque jour, jouant en sa présence en tout temps*[190]*, jouant à la surface de la Terre ; et je trouve mes délices parmi les humains*. »[191] C'est ainsi qu'à la genèse du monde, l'esprit de Dieu plane au dessus des eaux : « *Lorsque Dieu commença la création du Ciel et de la terre, la terre était déserte et vide, et la ténèbre à la surface de l'abîme ; le souffle de Dieu planait à la surface des eaux, et Dieu dit : « Que la lumière soit ! » Et la lumière fut.* »[192] Ce souffle est celui du temps qui coule car il ne peut y avoir de souffle sans espace ni temps, pas plus que de jeu. Ce souffle sans vent fait naître un temps inéluctable, qui relègue les anciens dieux dans une mythologie : une croyance d'un autre âge à laquelle personne ne croit plus, faisant mourir les anciens dieux en plaçant le monde sous la coupe du rite chrétien : « *Alors l'interlocuteur invisible, donnant de l'intensité à sa voix, dit : « ''*Quand tu seras à la hauteur de Palodès annonce que le grand Pan est mort.*'' Après avoir entendu ces paroles, continuait Epitherse, nous fûmes tous frappés d'effroi, et l'on se consulta pour savoir si le mieux était que Thamus accomplît cet ordre, ou bien qu'il n'en tînt aucun compte et le négligeât. Finalement il fut convenu que si le vent soufflait Thamus passerait outre sans rien dire, mais que si l'on était retenu par un calme plat il répéterait les paroles qu'il avait entendues. Quand le vaisseau fut auprès de Palodès, comme il n'y avait pas un souffle dans l'air et que les flots étaient calmes, Thamus du haut de la poupe, les yeux dirigés vers la terre, répéta les paroles qu'il avait entendu prononcer : ''*Le grand Pan est mort.*'' Il avait à peine fini, qu'éclataient de grands gémissements, non pas d'une seule personne, mais de plusieurs ensemble, et ces gémissements étaient mêlés de cris de surprise.* »[193] Le grand Pan, principe de vie donc de plaisir, est le symbole de la nature universelle et par extension des dieux païens puisque son nom signifie « tout » en grec ancien, dont il est l'énergie génésique. Sa mort est donc autant celle du paganisme que du jeu, principe magique et totalisant, qui alimentait les

[188] Lévi-Strauss C., [1962] 1990, *La pensée sauvage*, Paris, Pocket, p. 46.
[189] Piganiol A., 1923, *Op. cit.*, p. 141.
[190] « *En tout temps* », c'est-à-dire au début des temps, puisque la naissance du temps fonde le récit de la Genèse qui débute (« *In principio* » : Au commencement) par la création du monde en fondant l'histoire.
[191] *Pr* 8.30-31. Cette citation est l'objet d'un essai en forme de long commentaire de François Euvé, 2000, *Penser la Création comme un jeu*, Paris, Les éditions du Cerf.
[192] *Gn* 1.1-3. La traduction de la TOB propose soit souffle soit esprit pour ces versets.
[193] Plutarque, 1844 [125], *Sur les sanctuaires dont les oracles ont cessé*, in *Œuvres morales*, Paris, Lefèvre, 17.

anciens dieux de son énergie sacrificielle, énergie que le rite d'eucharistie, qui transcende l'expérience ludique du jeu et de la fête, confine à la sphère du symbolique.[194]

Cependant, à défaut de pouvoir éradiquer complètement le principe vital porté par le jeu, le temps, par l'intermédiaire du calendrier, lui accorde une place qui suspend le cours normal de la vie : « *Dans les sociétés à histoire cumulative, le temps linéaire est toujours freiné par l'alternance et la répétition du temps de la fête, qu'enregistre le calendrier.* »[195] Quelle que soit la société, ce temps supplémentaire, a pour fonction d'accorder la lune avec le soleil : « *Le jeu occupait la lacune née de la non-superposition des rythmes du calendrier humain et du mouvement des astres : en fin d'année les calendriers solaires (douze mois de trente jours) présentent habituellement cinq jours de retard sur le mouvement réel du soleil, alors qu'il manque presque douze jours aux computs lunaires pour égaler l'année solaire.* »[196] La signification de cette alternance est de lever provisoirement certains interdits : temps de la fête de Géraïstos en Grèce, des Saturnales dans la Rome antique[197], du carnaval dans l'Europe chrétienne[198], de jeu chez les Aztèques. Une échappatoire qui permet à la société de prendre congé avec soulagement de l'ancienne année en lui soldant son compte par le renversement de l'ordre établi, le calendrier ne retrouvant son cours normal qu'avec l'année nouvelle : « *On peut affirmer que le rite a pour tâche de résoudre la contradiction entre le passé mythique et le présent, en supprimant l'intervalle qui les sépare et en rassemblant tous les événements dans la structure synchronique. Le jeu, quant à lui, procède à une opération symétrique et inverse : il tend à rompre le lien entre passé et présent, à dissoudre la structure, à la faire voler en éclats événementiels. En d'autres termes, si le rite est une machine à transformer la diachronie en synchronie, le jeu est au contraire une machine à transformer la synchronie en diachronie.* » [199] En effet, le jeu rejoue sans cesse les parties précédentes, refusant d'y poser un point final ou de tenir compte des parties précédentes, alors que, bien au contraire, le rite célèbre sans cesse une partie modèle en reproduisant à l'identique la partie originelle.

Cette ambivalence entre jeu et rite, Patrick Süskind en joue dans sa nouvelle *Un combat*[200], qui détaille la lutte autour d'un échiquier aux allures de « *boucherie* »[201] entre « *un vieux matador* »[202], et un jeune homme, « *la désinvolture en personne* »[203], sous les « *grands*

[194] Voir l'article « Pan » dans Chevalier J., Gheerbrant A., *Dictionnaire des symboles*, 1982 [1969], Paris, Robert Laffont, p. 724 ; Cazenave M. (dir.), *Encyclopédie des symboles*, 1996 [1989], Paris, Librairie générale Française, p. 498.

[195] Agamben G., 2010 [1978], *Enfance et histoire*, Paris, Payot & Rivages, p. 136.

[196] Duverger C., 1972, *Op. cit.*, p. 15. Voir aussi chez Agamben G., 2010 [1978], *Enfance et histoire*, Paris, Payot & Rivages, p. 121 : « *Le rite fixe et structure le calendrier, le jeu au contraire(…) l'altère et le détruit.* »

[197] Richter W., 2000 [1849], *Les jeux des Grecs et des Romains*, Paris, Gallimard, p. 65 : « *Aux Saturnales, fête qui se célébrait à Rome pendant le mois de décembre et où l'on s'abandonnait absolument à la joie, où il n'y avait plus de distinction de rang, la plus complète liberté régnait aussi pour le jeu de dés. Mais, dit Martial, après les Saturnales : « Le joueur qui s'est risqué hors de la taverne cachée, trahi par le son de son gobelet, implore en bégayant l'édile. » De même qu'à Rome, aux Saturnales, les maîtres et les esclaves changeaient de rôle, ceux-ci se faisant servir à table par les premiers, de même il y avait en Grèce des fêtes comme celles de Geraïstos à Thrézène, où maîtres et esclaves, pêle-mêle à table, mangeaient, buvaient et jouaient aux dés.* »

[198] Pendant la plus grande partie du Moyen Âge, la nouvelle année commençait à Pâques, fête qui mettait fin à la période de Carème précédée du mardi gras, jour du Carnaval, pendant de l'austérité qui la suivait. En France, il faut attendre le 1er janvier 1567 pour que ce jour soit officiellement la date de début de l'année suite à l'édit de Roussillon pris par Charles IX en 1564.

[199] Agamben G., 2010 [1978], *Supra*, p. 129.

[200] Süskind P., 1996 [1986], « Un combat » in *Un combat et autres récits*, Paris, Librairie générale française, pp. 19-39.

[201] *Ibid*, p. 32

[202] *Ibid.*, pp. 21, 23, 34, 38.

[203] *Ibid.*, p. 19.

yeux bovins »[204] de joueurs d'échecs qui n'attendent que la mise à mort du champion local, jusqu'alors invaincu, comme celle d'une bête fauve. Ce simulacre de la lutte de Thésée et du Minotaure en inverse les rôles : le terme de matador qualifiant le vieil homme à plusieurs reprises. Lutte qui oppose le rituel des joueurs du dimanche, dans le parc du Luxembourg, à un héros de roman ou, plutôt, de la mythologie puisque le jeune homme possède tous les traits des demi-dieux de l'Antiquité : jeune, différent, beau, sûr de lui : « *Nul ne connaissait cet homme, personne ne l'avait vu jouer. Cependant dès l'instant où il avait pris place devant l'échiquier pour ranger ses pièces, blasé, pâle et muet, il avait émané de lui un effet si puissant que tous ceux qui le regardaient eurent soudain la certitude inébranlable qu'on avait affaire à une personnalité tout à fait hors du commun, immensément douée, géniale. Peut-être était-ce seulement l'allure séduisante et en même temps lointaine de ce jeune homme, sa mise élégante, son physique avantageux ; peut-être était-ce le calme, la sûreté qu'avaient ses gestes ; peut-être était-ce l'aura d'étrangeté et d'originalité qui l'entourait : en tout cas l'assistance, avant même que le premier pion ne fût avancé, se vit déjà fermement convaincue que cet homme était un joueur d'échecs de premier ordre, qui allait accomplir un miracle que tous en secret appelaient de leurs vœux et qui consisterait à battre le champion local.* »[205] Le jeu est la remise en cause sans cesse renouvelée de la victoire précédemment acquise, et toute nouvelle partie, en refondant l'équilibre originel, n'a que faire des résultats précédents qu'elle efface, offrant ainsi sa chance au challenger contre le vieux maître. Du point de vue du jeu, tout vainqueur doit finir par perdre du fait même qu'il continue à jouer. Les deux adversaires n'appartiennent pas au même paradigme : Jean est un simple joueur, il ne peut donc que perdre, alors que son adversaire, en tant que héros désigné, ne peut que l'emporter : « *Tous, ils avaient déjà joué contre lui, et toujours ils avaient perdu, car quoiqu'il n'eût rien d'un génial joueur d'échecs, il possédait pourtant une qualité qui, pour ses adversaires, était éreintante, exaspérante et proprement odieuse : celle de ne point commettre d'erreurs.* »[206] Le génie est au contraire étrange, incompréhensible : « *Aucun des spectateurs - et c'étaient tous des gens qui s'y connaissaient en échecs - n'auraient osé jouer un coup pareil. Mais c'est bien à cela qu'on reconnaissait un vrai maître ! Le vrai maître a un jeu original, audacieux, résolu, différent, en un mot, du jeu du joueur moyen, précisément.* »[207] La légende devient l'argument même par lequel chacun des coups appelés à la forger la justifie par avance, puisque rien n'est grand par sa simple existence si ce n'est par la lecture qui en est faite. Or le caractère sacrificiel du jeu des noirs et son allure prodigieuse exigent la faveur des dieux : « *Il joue comme ils voudraient jouer, eux, et n'osent jamais le faire. Ils ne comprennent pas pourquoi il joue comme il joue, et d'ailleurs cela leur est égal, peut-être même soupçonnent-ils qu'il joue avec une témérité suicidaire. Mais ils voudraient tout de même être capables de jouer comme lui : un jeu grandiose, sûr de vaincre, napoléonien. Pas comme Jean dont ils comprennent le jeu hésitant et timoré, puisqu'en somme ils ne jouent pas autrement que lui, ils jouent seulement moins bien : Jean joue un jeu raisonnable, normal, régulier, et terne jusqu'à l'ennui. L'autre, au contraire, avec les noirs, fait des prodiges à chaque coup. Il abandonne et sacrifie sa dame rien que pour mettre son fou en g7, on n'a jamais rien vu de pareil. Cette prouesse les émeut jusqu'au tréfonds. Désormais, il peut jouer ce qu'il veut, ils le suivront coup après coup jusqu'à la fin, qu'elle soit triomphale ou amère. Il est désormais leur héros et ils l'aiment.* »[208] Le souhait de voir gagner leur héros en fait une certitude. Pourtant le mythe ne fait pas le poids fasse à la réalité du jeu, l'incertitude du second faisant mentir ce qui semblait pourtant être écrit d'avance : « P*resque jusqu'à la fin de la partie, il avait voulu croire qu'il n'était même pas de*

[204] Süskind P., 1996 [1986], *Op. cit.* p. 34.
[205] *Ibid.*, p. 20.
[206] *Ibid.*, p. 21.
[207] *Ibid.*, p. 23.
[208] *Ibid.*, p. 29.

taille face à cet inconnu. Il avait jugé irrésistibles son assurance, son air de génie, la jeunesse qui l'auréolait. C'est pour cela qu'il avait joué avec une prudence tellement excessive. Mieux encore : s'il voulait être sincère, il lui fallait même s'avouer qu'il avait admiré l'inconnu, tout comme les autres, et même qu'il avait souhaité le voir gagner et lui infliger enfin, à lui Jean, d'une manière aussi sensationnelle et géniale que possible, la défaite qu'il était las d'attendre depuis des années, pour qu'enfin il soit libéré du fardeau pesant d'être le plus grand et de devoir les battre tous, pour qu'enfin la foule hargneuse des spectateurs, cette bande d'envieux, obtienne satisfaction, et que la tranquillité vienne, enfin... »[209] La valeur mythique du jeu est tout entière contenue dans la victoire qui vient rétrospectivement faire la preuve du bien-fondé des certitudes des spectateurs, d'autant plus enclins à avaliser la performance que celle-ci fait d'eux des témoins privilégiés qui pourront affirmer que c'était écrit, que la victoire était inéluctable : preuve indubitable que l'on est bien dans le mythe puisque l'incertitude ludique n'a jamais eu cours. Inversement, l'échec de leur champion prive les spectateurs de l'aura de la victoire, déjoue leurs pronostics et leur fait perdre finalement leur temps, ravalant la Passion de leur prophète à un passe-temps vulgaire. C'est de ce motif dont se joue Patrick Süskind, démontrant par son récit que le résultat inattendu, pourtant sans conséquence, en tant que tel, sur le déroulement de la partie, en modifie, de façon rétrospective, profondément la signification : la fiction s'étant substituée à la réalité des émotions que les spectateurs ont vécues. En effet, la puissance symbolique du jeu, à la lumière du mythe du Minotaure, réclamait son héros, mais la réalité a remis les personnages à leur vraie place, le labyrinthe échiquéen laissant place à une corrida où l'idole des *aficionados* est en fait le veau d'or. L'épiphanie ludique est donc liée autant à la victoire qu'aux espoirs et aux efforts consentis pour son obtention, qu'elle conforte après coup : « *Du phénomène religieux de l'épiphanie proprement dite, il faut distinguer un phénomène assez proche, la simple manifestation d'une puissance surnaturelle résidant en un homme exceptionnel. Par le fait même de sa victoire, le triomphateur a prouvé qu'une vertu divine était en lui. » (…) Si l'on veut comprendre les jeux qui présentent la forme d'un concours, on ne doit pas perdre de vue les interprétations que les primitifs donnent à la victoire. Non seulement elle atteste l'intervention et la présence d'un dieu, mais elle permet à la divinité de se révéler. La vraie récompense du vainqueur, c'est l'identification partielle de sa personne et de la divinité.* »[210] C'est donc bien la concordance entre mythe et jeu qui crée l'enchantement, parce que le premier inscrit le second dans l'imaginaire collectif, et qu'en retour le jeu nous permet enfin de nous projeter en héros de nos fantasmes.

***

Confinée par le calendrier, évincée par le rite, l'énergie ludique fait pourtant partie intégrante de la vie. Concurrent de la religion en tant que porte ouverte sur le symbolique, mode privilégié pour déployer la potentialité humaine, le jeu pèche encore en tendant à nous faire croire, par la joie qu'il procure, que le jardin d'Eden est ici-bas, en nous-mêmes. Au cœur de la pensée mythique, l'expérience ludique, parce qu'elle est susceptible de débordements, a été canalisée par le monothéisme au point que l'ethnologue Marcel Mauss reproche à la religion de l'avoir dénaturée : « *L'importance du phénomène esthétique dans toutes les sociétés qui nous ont précédés est considérable. Nos sociétés sont en régression forte sur les civilisations précédentes à ce point de vue. Une belle observation est celle de Robertson Smith*

[209] Süskind P., 1996 [1986], *Op. cit.* pp. 37-38.
[210] Piganiol A., 1923, *Op. cit.,* pp. 122-124.

sur le caractère triste des religions post-japhéïques et sur la joie du paganisme. »[211] Un écho dont Georges Brassens se fait le porte-parole, suivant en cela les traces de l'anarchiste Pierre-Joseph Proudhon[212], qui accuse la science portée par le monothéisme d'avoir déchiré le manteau de mythes et de magie qui nous recouvrait, de concéder ainsi l'ivresse à l'alcoolisme, l'amour au mariage et la mort à la perpétuité, tout en nous condamnant à terme à réaliser la prophétie de Patrice de la tour du Pin qui nous fait succomber au froid[213]. Depuis la création du monde, Dieu semble bien jouer avec nous, mais pour combien de temps encore ?

Et l'un des derniers dieux, l'un des derniers suprêmes,
Ne doit plus se sentir tellement bien lui-même.
Un beau jour, on va voir le Christ
Descendre du calvaire en disant dans sa lippe :
''Merde ! Je ne joue plus pour tous ces pauvres types !
J'ai bien peur que la fin du monde soit bien triste.''

Georges Brassens, *Le grand Pan*.[214]

[211] Mauss M., 2002 [1926], *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, p. 128.
[212] Proudhon P.-J., 1851, *Confessions d'un révolutionnaire*, Paris, Garnier, p. 380 : « *LE GRAND PAN EST MORT ! Les dieux sont partis ; les rois s'en vont ; le privilège s'efface ; tout le monde se classe parmi les ouvriers.* »
[213] La tour du Pin P. de, 1967 [1930], *La Quête de Joie*, Paris, Gallimard, p. 25 : « *Tous les pays qui n'ont plus de légendes / Seront condamnés à mourir de froid…*».
[214] Brassens G., 2007*, Œuvres complètes : chansons, poèmes, romans, préfaces, écrits libertaires, correspondance, Paris, Le cherche midi,* p. 192.

Figure 3. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 3/15

I.B - Le roman du jeu

« *Les plus grand historiens sont les romanciers, ceux qui mettent le plus d'eux-mêmes dans leurs histoires, les histoires qu'ils inventent.* »[215]

Miguel de Unamuno, *Le roman de Don Sandalio, joueur d'échecs*[216]

Les sciences de la nature ont érigé la recherche de la vérité comme condition et fin de toute connaissance : il existerait ainsi des vérités tapies dans l'ombre qui attendraient sagement que les hommes parviennent à les découvrir. A l'inverse, la littérature est synonyme de fausseté et d'invention : fiction a pour adjectif fictif qui a, peu ou prou, le sens de factice, donc de faux. De même l'imagination reste désespérément le royaume de l'imaginaire : ce qui n'existe que dans notre esprit ne peut être qu'une copie – résolument pâle – de la réalité qui lui demeure supérieure. Pourtant, les actes fictifs et imaginaires que proposent le jeu ne devraient-ils pas être considérés comme aussi réels que ceux qu'ils imitent ? Eugen Fink fait bien remarquer que « *l'image dans l'eau est aussi réelle que l'arbre qui se reflète.* »[217] Le problème, en ce qui concerne le jeu, est qu'il s'agit d'un phénomène subjectif qui, en tant que tel, échapperait à l'objectivité. Toutefois un phénomène subjectif n'est pas pour autant exclusivement individuel, et le jeu – à la différence du jouet – se partage le plus souvent : « *Tous les faits ontologiquement subjectifs ne sont pas nécessairement des faits qui n'existent que relativement à des observateurs individuels. Ainsi l'intentionnalité des faits sociaux et notamment des faits institutionnels est de nature collective et non pas individuelle. Bien qu'en tant qu'état mental un acte intentionnel n'existe jamais que dans des cerveaux individuels, certains de ces actes ont une structure référentielle intrinsèquement collective, c'est-à-dire qu'ils sont attribués (posés en tant que contenus intentionnels) collectivement (à un "nous" ou à un "on") et non pas individuellement (à un "je").* »[218]

Afin de saisir le jeu dans son discours propre, nous devons circonscrire ce qui fait sa cohérence : « *On peut utiliser les romans de la façon qui convient à ce genre. Il n'est pas toujours nécessaire pour penser d'avoir un ensemble de faits établis scientifiquement, ils peuvent être fictifs voire faux. En science on parle d'expérience mentale sous la forme d'hypothèse : comme si le monde fonctionnait de telle façon. Personne ne pense qu'il en est ainsi. De même la fiction nous apporte des cas dont il importe peu qu'ils soient vrais ou faux, qu'ils se produisent ou pas. Cela n'a pas d'importance, ils nous font voir des possibilités. On envisage certaines de ces possibilités et on se demande ce qui se passerait si les choses étaient ainsi. Becker évoque son expérience : ''Hughes avait cette attitude, il lisait beaucoup d'ouvrages de fiction. Cela lui suggérait de nombreuses idées. Ainsi pendant un cours, alors qu'il avait lu un article de journal rapportant un événement, il en fit une grande théorie. Un étudiant qui connaissait l'affaire lui rétorqua : ''Professeur Hughes, ça n'est pas vrai ! la situation n'est pas celle-là.'' Hughes : ''Bien ! Qu'est-ce qui est vrai ?'' Quand l'étudiant dit quelle était la vraie histoire, Hughes proposa une nouvelle idée adaptée au nouveau fait et*

[215] A mettre en perspective avec la sentence d'Oscar Wilde : Wilde O., 2000 [1891], « Le déclin du mensonge », in *Intentions*, Librairie générale Française, pp. 53-54 : « *Les seuls personnages vrais sont ceux qui n'ont jamais existé*. »

[216] Unamuno, M. de, 1997 [1933], *Le roman de Don Sandalio, joueur d'échecs*, pp. 90-91.

[217] Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 87 : « *Cependant, l'image n'est pas dans l'eau comme un tronc surnagerait à la surface de l'eau ; l'arbre en image y est et n'y est pas.* »

[218] Heinich N., 2006, « La sociologie à l'épreuve des valeurs », *Cahiers internationaux de sociologie*, /2 n° 121, pp. 302-303. Voir note 91.

montra sa capacité à repenser un cas. »[219]. En effet, si les sciences de la nature répondent à des questions et recherchent le « vrai » pour formuler des lois, les sciences humaines sont légitimes à nous interroger précisément sur ce que nous tenons pour vrai et inversement de sonder le faux, le factice, la littérature en tant que produit de l'imaginaire collectif.

Ainsi plutôt que d'observer le jeu, dont la langue est bien difficile à décoder au point qu'on peut tout lui faire dire, plutôt que d'interroger des joueurs, qui reconstruisent à postériori un discours à propos du jeu, et avant de pouvoir livrer celui du jeu lui-même, nous nous proposons de recourir à la littérature qui partage des images comme symboles, au sens plein du terme de réunion de deux réalités : la fictive et l'objective, celle de l'auteur et du lecteur : « *Que l'histoire ne soit pas vraie n'a guère d'importance - à mes yeux en tout cas et pour personne, je pense - au regard de sa valeur comme analyse sociologique. [L]e conte met en lumière, d'une manière claire et convaincante, les relations complexes entre croyance partagée, langue, structure de classe, conditions écologiques, relations interpersonnelles et bien d'autres thèmes importants sur un plan théorique. Vraies ou pas, ces relations sont telles que l'on voit bien comment elles seraient vraies ou pourraient l'être, dans pratiquement n'importe quel cadre. Non dans les détails précis présentés en l'espèce, mais de plusieurs manières que cette histoire nous aide à découvrir. (…) Cela nous est égal que les histoires ne soient pas vraies, parce qu'elles nous apprennent quelque chose sur la société que nous pouvons appliquer ailleurs, dans nos tentatives personnelles pour comprendre les choses.* »[220] Une œuvre classique n'est rien d'autre qu'une œuvre qui a su tisser des motifs à même de relier, faisant entrer en résonance le monde extérieur et le monde intérieur, les aspirations personnelles avec l'action dramatique, le lecteur actuel avec les auteurs du passé dont chacun porte ceux qui l'ont nourri, selon la sentence d'Auguste Comte : « *Les vivants sont toujours, et de plus en plus, dominés par les morts* » avant d'ajouter que la mort « *transforme finalement* [l]*a vie objective en une vie subjective* »[221], cette part de nous qui subsiste dans notre descendance, mais aussi dans leur souvenir et leur façon de penser et d'agir.

Lorsque la littérature recourt au jeu, ce n'est presque jamais pour lui-même (pour le servir) mais parce que la *valeur* du jeu sert l'intrigue : « *C'est que la fiction donne un accès privilégié aux représentations et aux valeurs de sens commun. A condition de l'utiliser avec les précautions méthodologiques nécessaires, elle constitue un outil privilégié pour une sociologie compréhensive des représentations et des valeurs qui, à l'opposé d'une sociologie critique des illusions, considère ce qui relève de l'imaginaire et du symbolique comme un objet tout aussi légitime que les faits relevant du réel. Encore faut-il pour cela les appréhender de façon purement descriptive et analytique, à l'exclusion de toute normativité, de tout jugement de valeur, de toute volonté consciente ou inconsciente de défendre ou de critiquer les positions des acteurs.* »[222] L'auteur use de lieux communs qui, en tant que tels, permettent à son imaginaire de rencontrer celui du lecteur, qui s'approprie le motif en lui donnant une réalité : la sienne. Si un motif, compte tenu de son caractère subjectif, n'est pas toujours interprété sciemment ni même correctement, sa validité réside moins dans sa lettre que dans son esprit : « *Une propriété ou une entité ontologiquement subjective n'existe que relativement à l'observateur. En ce sens, toutes les valeurs sont des faits ontologiquement subjectifs puisqu'elles n'existent qu'en tant qu'elles sont posées par l'observateur ou l'utilisateur de*

[219] Howard Becker & Henri Peretz, préface à l'édition française de Becker H., 2002 [1998], *Les ficelles du métier*, Paris, Syros, p. 13.
[220] Becker H., 2009 [2007], *Comment parler de la société*, Paris, La découverte, p. 167.
[221] Comte A., 1852, *Système de politique positive ou traité de sociologie instituant la religion de l'humanité*, II, Paris, chez l'auteur, p. 61.
[222] Heinich N., 2005, *L'élite artiste : excellence et singularité en régime démocratique*, Paris, Gallimard, pp. 23-24.

l'entité à laquelle elles sont attribuées. Il faut noter qu'un fait ontologiquement subjectif n'est pas moins réel qu'un fait ontologiquement objectif, simplement son statut n'est pas le même : il n'existe qu'en tant qu'attitude intentionnelle. »[223] En effet, de même que chaque partie d'un jeu est différente tout en mettant en œuvre un seul et même jeu, de même chaque lecteur aura (res)suscité son *Joueur* de Dostoïevski, à partir d'un matériau unique mais commun, devenu ainsi un élément de culture. La littérature est d'autant plus intéressante qu'elle est textuelle, ce qui facilite son interprétation à la différence du cinéma ou de la peinture, par exemple, dont l'analyse, à partir d'images, est davantage sujette à réinterprétation.

S'interroger sur les valeurs, c'est reconnaître que l'essentiel de ce que nous tenons pour vrai et indiscutable est loin d'être explicite et pose question sur les raisons qui le font apparaître ainsi : « *Il n'est pourtant guère de domaines de la sociologie qui n'aient à voir avec des « valeurs », si l'on accepte d'entendre par là, au minimum, les principes au nom desquels sont produites des évaluations.* »[224] Si deux personnages de roman se mettent à jouer, quand bien même il n'est pas dit explicitement qu'ils jouent, le lecteur reconnaît immédiatement ce qui lui est décrit comme un jeu, et ce, même si la partie n'a jamais eu lieu. Mais à quoi le reconnaît-on et, au-delà, que reconnaît-on au juste ? Que puise l'auteur qui recourt au motif du jeu pour son intrigue qu'il ne trouverait pas dans un autre motif ? Quelles fonctions le jeu recouvre-t-il et, plus encore, de quels mécanismes d'évaluation use le lecteur pour identifier ces fonctions dans ce qui lui est décrit ? Si ce chapitre soulève plus de questions qu'il n'en résout, c'est dans la littérature essentiellement que nous chercherons des clefs de compréhension, comme Nathalie Heinich l'a fait avant nous : « *Ce livre risquera de décevoir aussi les lecteurs qui s'intéresseraient exclusivement aux représentations savantes, aux concepts philosophiques, aux penseurs : ce ne sont pas les théories du statut d'artiste ou de la création qui retiendront principalement notre attention, dans la tradition de l'histoire des idées, mais l'expérience ordinaire et les valeurs de sens commun. C'est pourquoi seront mis avant tout à contribution les fictions (romans, nouvelles, pièces de théâtre...).* »[225]

Le corpus retenu[226] regroupe les romans et pièces de théâtre sur le jeu (*Le jeu de Robin et de Marion* d'Adam de la Halle, *Le joueur* de Jean-François Regnard, *Le joueur* de Carlo Goldoni, *Bal masqué* de Michel Lermontov, *Les joueurs* de Nicolaï Gogol…), y compris quelques poèmes célèbres concernant le jeu (un quatrain sans titre d'Omar Khayam, *Le go* et *Echecs* de Jorge Luis Borges, *Un coup de dé jamais n'abolira le hasard* de Stéphane Mallarmé). Aucune origine géographique n'a été privilégiée, si ce n'est que, par facilité, tous les ouvrages ont été consultés en français ; ni aucune époque en particulier, même si l'époque contemporaine, davantage pour des raisons de production à la fois littéraire et ludique, est surreprésentée. Nous n'avons écarté à priori aucun ouvrage même si nous nous sommes concentré sur les récits où le jeu occupe le thème central par souci d'efficacité, mais sans exclusive (*Les fâcheux* de Molière, *Mémoires d'outre-tombe de François-René de Chateaubriand*, *Le violon de faïence* de Champfleury, *Les misérables* de Victor Hugo, *Enfance* de Léon Tolstoï, *La condition humaine d'André Malraux…*). Si les romans classiques sont majoritaires (*Le roman de don Sandalio, joueur d'échecs* de Miguel de Unamuno, *Le joueur* de Fédor Dostoïevski, *Mémoires d'un tricheur* de Sacha Guitry, *La loterie de Babylone* de Jorge Luis Borges…), c'est que le temps impose une sélection qualitative de la production et concourt à identifier les ouvrages dont les motifs sont susceptibles de rentrer dans le cadre que nous nous proposons de suivre en

[223] Schaeffer J.-M., 2000, *Adieu à l'esthétique,* Paris, Presses universitaires de France, p. 57. Cité in Heinich N., 2006, « La sociologie à l'épreuve des valeurs », *Cahiers internationaux de sociologie*, /2 n° 121, p. 302.
[224] Heinich N., 2006, *Op. cit.*, p. 288.
[225] Heinich N., 2005, *Op. cit.,* p. 12.
[226] Pour plus de détails sur ce corpus, voir l'*Annexe 1. Eléments d'analyse de deux corpus* de la présentre étude.

dépit d'un titre apparemment peu favorable : *Bal masqué* de Michel Lermontov*, Les aventures d'Alice au Pays des merveilles* de Lewis Caroll, *Vingt-Quatre heures de la vie d'une femme* de Stefan Zweig*, La défense Loujine* et *La vraie vie de Sébastian Knight* de Vladimir Nabokov, *Le loup* de Marcel Aymé*, Les grands chemins* de Jean Giono, *Un combat de Patrick Süskind*, *Le tableau du maître flamand* d'Arturo Perez-Reverte. On notera que le jeu d'échecs comme les jeux de cartes sont particulièrement représentés, mais c'est peu ou prou la conséquence de l'intemporalité et de l'universalité de ces jeux, d'autant que nous en avons retenu essentiellement ce qui pouvait s'appliquer à tous, et que nous avons élargi le corpus à une grande variété de jeux, imaginaires ou non *: Le joueur de croquet d'Herbert George Wells, Le jeu des perles de verre de Herman Hesse, Le maître ou le tournoi de go* de Yasunari Kawabata, *Loterie Solaire* de Philip K. Dick, *L'homme-dé* de Luke Rhinehart, *Eloge de la pièce manquante* d'Antoine Bello, *Les petites vieilles du Jackpot* de Philippe Delerm… Enfin nous avons réservé une place aux ouvrages les plus récents comme *Le Roi des échecs* de A Cheng, *La joueuse de go* de Shan Sa ou encore *La joueuse d'échecs* de Bertina Henrichs. Nous n'avons finalement écarté qu'une nouvelle, *L'enfant étranger* de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, parce qu'elle est moins une œuvre littéraire qu'un manifeste sur l'éducation enfantine, où les enfants s'expriment comme des adultes sans souci de vraisemblance.

Afin de faire dialoguer ces œuvres entre elles, nous avons choisi de restituer ces témoignages sur les valeurs du jeu au sein d'une partie fictive. En effet, sous une papparence hétérogène, ces motifs ludiques s'accordent sur les fonctions du jeu et les réactions que celui-ci est censé induire chez les joueurs. L'intérêt de cette analyse est moins de lister ces valeurs, dont le découpage, à l'instar du spectre des couleurs, est forcément arbitraire, que de montrer qu'un motif, qui peut sembler assujetti aux seuls besoins de l'intrigue, symbolise en fait l'une des fonctions essentielles du jeu et s'articule de façon cohérente avec d'autres valeurs apparemment contraires. Car l'objectif, *in fine*, est de schématiser le déroulement du jeu et ses étapes afin d'en circonscrire l'organisation interne dans la deuxième partie de cette étude : « *Rien ne nous oblige à penser qu'il existe quelque chose comme cela, mais il y a des chances que nous y pensions. Chacune de ces analyses, qui pour n'être pas vraies n'en sont pas moins valables, satisfait un ensemble d'usagers. Les modèles mathématiques sont créés pour et utilisés par un nombre assez réduit de sociologues et d'anthropologues qui ont le goût et les connaissances techniques nécessaires à la construction de tels modèles ; ces derniers trouvent aussi une audience favorable chez ceux qui, comme moi, aiment jouer en amateurs. (…) Les paraboles ne remportent pas encore l'adhésion de beaucoup de sociologues. (…) C'est à mon sens une forme de raisonnement dont les sciences sociales devraient considérer l'usage, qui permettrait à leurs praticiens de réfléchir à toutes sortes de choses utiles. Et qui nous rappelle que la vérité est une grande chose, mais que ce n'est pas tout.* »[227]

Notre méthodologie nous est dictée par le corpus que nous avons choisi d'analyser ainsi que par notre perspective ludologique qui souhaite faire s'exprimer le jeu par et pour lui-même : « *Autant dire qu'il n'y a pas à imposer à priori telle ou telle méthode, telle ou telle approche théorique : la pertinence des unes et des autres est avant tout fonction du moment de l'expérience auquel la recherche s'attache.* »[228] Or, c'est précisément le découpage de ces morceaux d'expérience qui guide notre entreprise. En effet, si tout exemple, toute citation, n'est que le reflet du contexte dans lequel celle-ci est produite, l'universalité de leur compréhension traduit les fonctions analogues du jeu, et plus encore leur articulation qui est la clef d'une compréhension homothétique du ludique, à même de refléter pleinement les

[227] Becker H., 2009 [2007], *Op. cit.,* p. 177.
[228] Heinich N., 2006, *Op. cit.*, p. 314.

contradictions qui le caractérise : « *La carence ‘‘ontologique’’ des sciences de l’homme est de ne pas avoir donné de l’existence à l’imaginaire et à l’idée : on n’a vu que reflet là où il y avait dédoublement, dégagement de fumée là où il y avait bouillonnement thermodynamique de vapeurs. Il faudrait étudier leur chimie associative, leur vie organisée, leurs règles spécifiques.* »[229] Précisément ce que peut nous offrir la littérature.

0. L’alpha de l’oméga

Avant le jeu, il y a la volonté libre de jouer et celle-ci crée le paradigme ludique, c’est-à-dire l’acte de communication minimal, cette injonction performative fondamentale qui incarne le jeu en le réalisant : « Jouons ! ».

0a) L’injonction ludique

« *La balle cherche le joueur.* »

Proverbe français[230]

De même que l’occasion fait le larron, l’acte de jeu peut-être la simple réponse à l’appel muet de l’attrait du jeu, voire à une balle abandonnée qui attend la main qui va la saisir et saisir l’occasion d’en jouer. Que nous prêtions des intentions à la balle, et nous sommes déjà des joueurs puisque la seule intentionnalité ici est la nôtre. Cependant, implicite ou explicite, l’acte qui crée le jeu est l’injonction ludique qui matérialise l’intention de jouer. Dans *Le jeu de Robin et de Marion*, une pièce médiévale qui présente en langue profane, à travers de simples bergers se divertissant, des figures proches du public auquel la pièce est destinée, le protagoniste principal lance : « *Faisons donc un jeu*. »[231] Cet acte performatif liminaire interrompt l’action tout en la relançant, comme le jeu interrompt le cours normal de la vie pour créer un espace symbolique où la fiction peut désormais prendre place. Le jeu est donc en premier lieu un acte de communication, puisqu’est jeu ce qui se prétend comme tel, comme le souligne Jacques Henriot : « *Le jeu est d’abord un fait de langage.* »[232] S’il est acte de communication, le jeu suppose un partenaire et un engagement vis-à-vis de lui, voire un désengagement si le dialogue, prémisse du contrat ludique, ne peut être établi. Car la capacité du jeu à suspendre le réel, son caractère immarcescible, tient à l’engagement conventionnel de l’ensemble des joueurs par l’acceptation commune de l’injonction ludique, qui est un engagement réciproque. *Le joueur de croquet*, représentant par excellence de l’âme anglaise dans l’esprit de son auteur Herbert George Wells, se fait l’écho de cette conception : « *Le regardant en face, fermement mais poliment, je lui dis : "Peu m'importe. Il est possible que l'univers tombe en ruines et que l'âge de pierre revienne. C'est sans doute, comme vous le dites, le déclin de la civilisation. Je suis désolé, mais ce matin je n'y peux rien. J'ai d'autres rendez-vous. Aussi, quoi qu'il arrive - c'est la loi des Mèdes et des Perses - je vais jouer au croquet avec ma tante à midi trente, aujourd'hui.* »[233] Que le jeu soit futile, sitôt une partie décidée et avant même son commencement, celle-ci peut devenir la plus impérieuse des nécessités, à la fois par la motivation qu’elle procure que par les engagements pris envers les

[229] Morin E., 1973, *Le paradigme perdu : la nature humaine*, Paris, Seuil, p. 229.
[230] Cahier C., 1856, *Quelques six mille proverbes et aphorismes usuels empruntés à notre âge et aux siècles derniers*, Paris, Julien, Lanier et compagnie éditeurs, adage n°898, p. 50.
[231] De la Halle A., 1993 [1282-1284], *Le jeu de Robin et de Marion*, Paris, Flammarion, p. 93.
[232] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, p. 12. Voir note 68.
[233] Wells H. G., 1988 [1937], *Le joueur de croquet*, Paris, Gallimard, p. 121.

partenaires de jeu. En acceptant la partie, nous participons à créer le jeu pour les autres comme nos partenaires matérialisent pour nous son « cercle magique »[234].

C'est le joueur qui accomplit l'invocation ludique, et les spectateurs qui sont extérieurs à son jeu peuvent ne voir aucun changement par rapport à son attitude antérieure de non joueur. Ainsi Cosette enfant, décrite par Victor Hugo dans *Les misérables*, joue à sa façon : *Cosette considérait la poupée merveilleuse avec une sorte de terreur. (…) Il lui semblait que si elle touchait à cette poupée, le tonnerre en sortirait. (…) Pourtant, l'attraction l'emporta. (…) Tout à coup, elle se retourna et saisit la poupée avec emportement. — Je l'appellerai Catherine, dit-elle. (…) Cosette posa Catherine sur une chaise, puis s'assit à terre devant elle, et demeura immobile, sans dire un mot, dans l'attitude de la contemplation. — Joue donc, Cosette, dit l'étranger. — Oh ! je joue, répondit l'enfant.* »[235] En effet, parce qu'elle le décrète, Cosette établit un lien avec son jouet qui, en tant que support du jeu, le fait naître, comme la flamme surgit de l'amadou qu'on frotte. L'enfant réalise alors plus que l'addition d'une poupée et d'elle-même, puisque le jouet devient à ses yeux une idole. Pour les non initiés, ceux qui sont hors-jeu, l'enfant ne joue pas puisqu'il n'use pas de la poupée comme telle. C'est un sentiment religieux que décrit Victor Hugo, au sens où le jeu relie l'enfant au jouet comme la relique relie le croyant à Dieu, et où la crainte exprime le lien originel et fondamental de soumission entre la créature et son créateur. Or c'est bien le jouet qui suscite le joueur autant que le joueur suscite le jeu. L'enfant est sous l'enchantement là où le profane ne voit que passivité. La dimension incantatoire de l'injonction ludique peut être élargie à la pensée même, comme dans le poème éponyme de Stéphane Mallarmé : « *Veillant, doutant, roulant, brillant et méditant, toute pensée émet un coup de dé.* »[236] Dans la mesure où les choix réels sont forcément à information incomplète voire imparfaite[237], toute pensée consiste à former une alternative et n'est donc à ce titre que potentielle, la pensée poursuivie au détriment des autres réalisant un pari. Toute pensée peut en outre être regardée extérieurement (ce n'est qu'une de mes pensées, elle n'a fait que m'effleurer l'esprit) où en elle-même (la pensée est mienne), jouant ou consciente de jouer. Ce qui fait dire à Jacques Henriot : « *Le seul moyen d'aborder la question du jeu d'une façon objective est de le prendre tel qu'il se donne : sur le plan du langage et par conséquent sur le plan de la pensée. Le jeu c'est d'abord la pensée du jeu.* »[238]

1. Le cercle magique

Par l'expression de « cercle magique », Johann Huizinga désigne l'en-deçà du jeu dont les joueurs sont les seuls initiés à jouir pleinement du caractère enchanteur lié à la protection que celui-ci leur offre contre les contraintes de la vie réelle et le cours normal des choses et du temps : « *un espace fini à la potentialité infinie* »[239]. En se lançant dans la partie, le joueur

[234] Huizinga J., 1951 [1938], *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, p. 32. Voir également le point *1. Le cercle magique* du présent chapitre.
[235] Hugo V., 1862, *Les misérables*, 2e partie, livre III, chapitre 8.
[236] Mallarmé S., 1914, *Un coup de dé jamais n'abolira le hasard*, Paris, La nouvelle revue française, p. 23.
[237] Au sens de la théorie des jeux de John von Neumann et Oskar Morgenstern, voir Eber N., 2007 [2004], *Théorie des jeux*, Paris, Dunod, p. 44 : « *Un jeu à information imparfaite est un jeu dans lequel au moins un des joueurs ne connaît pas ce que les autres joueurs ont fait auparavant. On dit que le jeu est à information parfaite dans le cas contraire. Un jeu à information incomplète est un jeu dans lequel au moins un des joueurs ne connaît pas parfaitement la structure du jeu. On dit que le jeu est à information complète dans le cas contraire.* »
[238] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, p. 12.
[239] Salen K., Zimmerman E., 2004, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, p. 95 : « *As a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and seprate from the real world. As a, marker of time, the*

recherche la futilité du jeu qui lui permet de se décharger de la pression de la société et de l'existence. Pour ce faire, les joueurs acceptent librement et mutuellement la règle du jeu, qui est donc conventionnelle puisqu'elle repose sur l'équité des chances à travers la réciprocité des contraintes et des actions ludiques.

1a) La décharge ludique

> « *Quand vous parlez [aux grandes personnes] d'un nouvel ami, elles ne vous questionnent jamais sur l'essentiel. Elles ne vous disent jamais : ''Quel est le son de sa voix ? Quels sont les jeux qu'il apprécie ?''* »
>
> Antoine de Saint-Exupéry, *Le petit prince*[240]

Le jeu est associé à la futilité qui est l'inverse de l'essentiel. Pourtant, la convention ludique, en instituant un cadre fictif pour les actions qui s'y déroulent, protège le jeu de l'intrusion du réel, et constitue donc une décharge du réel au sens où les actions étant sans conséquences, les interdits du réel n'en sont plus et peuvent y trouver un cadre de réalisation symbolique, autrement dit d'irréalisation. Ce faisant, le jeu produit un décalage avec la réalité qui permet au joueur d'y intercaler sa propre subjectivité qui participe à créer la fiction ludique. L'expérience qu'en retire le joueur n'en est pas moins à la hauteur de son investissement, la futilité ludique invitant à explorer toute la liberté de l'inconséquence par la garantie qu'elle offre de l'innocence du jeu. Inversement, toute réalisation du jeu ne dure que le temps de la partie et ne modifie pas la réalité, ce qui met tous les joueurs, comme le souligne *Le joueur de croquet* d'Herbert George Wells, sur un pied d'égalité : « *En fait, nombre de ces formidables sportifs, détenteurs de records, joueurs et autres, me ressemblent beaucoup plus qu'ils n'aiment à le penser. Il y a une grande part de chiqué dans leur prétention à l'aspect hirsute et à la virilité. Au fond ils sont aussi pusillanimes que moi. Ils ont choisi de s'enfermer dans les jeux. Je suppose que le criquet, le hockey et ainsi de suite, sont plus belliqueux que mon genre de sport, l'aviation et l'automobile plus meurtriers et le jeu plus irritant, mais je ne crois pas qu'il y ait plus de réalité dans ce qu'ils font que dans ce que je fais. Ils sont joueurs, tout comme je le suis. Ils appartiennent avec moi au même cercle plaisant d'activités innocentes et futiles.* »[241] Les jeux physiques peuvent sembler plus réels par leur tangibilité, de ce point de vue, pourtant tous les jeux sont égaux, puisqu'ils incarnent la joie d'échapper à l'emprise des lois de notre monde, c'est-à-dire à l'angoisse qui trouve son origine dans la certitude que nous sommes mortels.

Inversement, parce que la futilité ludique prive le jeu de toute prise sur notre réalité, le jeu est une activité superflue qui fait seulement perdre son temps au joueur qui s'y livre, ainsi qu'en témoigne le soldat dans *La dame de pique* d'Alexandre Pouchkine : « *Ainsi, joueur dans l'âme, il n'avait jamais touché une carte, ayant arrêté que son état (comme il avait coutume de dire) ne lui permettait pas de sacrifier le nécessaire à l'espoir d'acquérir le superflu. Il n'en passait pas moins ses nuits devant les tapis verts à suivre fébrilement les péripéties du jeu.* »[242] Cependant, le héros oublie un peu vite que le joueur n'entre dans le jeu que par un acte

magic circle is like a clock: it simultaneously represents a path with a begining and end, but one without beginning and end. » Voir Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, dossier pour l'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, soutenu le 5 décembre 2013, Université de Lorraine, p. 92, qui replace l'expression dans son contexte et discute sa signification.

[240] Saint-Exupéry A. de, 1943, *Le petit prince*, Paris, Gallimard, chapitre IV, p. 19.

[241] Wells H. G., 1988 [1937], *Op. cit.,* pp. 14-15.

[242] Pouchkine, 1989 [1834], *La dame de pique* in *La dame de pique et autres nouvelles*, Paris, Librairie générale française, p. 43.

volontaire qui rend le jeu des plus réels et des plus nécessaires puisque c'est son imagination et sa croyance dans le jeu qui nourrissent l'irréalité de celui-ci. Cependant, le jeu n'en est pas moins superflu dans le sens où le joueur y perd non seulement un temps irrémédiable mais aussi, dans les jeux d'argent, une mise dont la perte est consentie par avance au profit de plaisirs et de richesses hypothétiques. Pourtant, la fébrilité que ressent le héros de Alexandre Pouchkine montre déjà qu'il joue par procuration, en tant que spectateur, et que sa posture est imposture : possédé par le démon du jeu qui le pousse à jouer, il faut acquitter le prix du plaisir qu'il éprouve en tant que spectateur en participant et en devenant l'acteur de son jeu, en s'engageant au sens propre, c'est-à-dire en se gageant lui-même. Le jeu, qui signifie joie en latin (*jocus*), l'est tant qu'il reste futile, s'affranchissant ainsi des conséquences qui sont la marque de la réalité. Mais que l'on joue gros, inscrivant les conséquences de la partie dans le réel, et le jeu perd l'innocence que lui procure sa dimension symbolique. C'est ce que notent avec amertume *Les joueurs* malhonnêtes de Nicolaï Gogol : « *Par tous les diables, c'est ça la terre - du vent ! Les seuls qui ont une chance d'être heureux, ce sont les imbéciles, les bûches, ceux qui ne comprennent rien, ceux qui ne pensent rien, qui ne font rien de rien, qui jouent deux sous au whist avec des cartes usées !* »[243] Jouer pour passer le temps, ce n'est pas jouer avec passion puisque le joueur ne mise rien d'autre que ce qu'il est prêt à perdre. Et c'est précisément cette innocence qui offre une garantie de l'innocuité de la partie, libérant le joueur en le dégageant de la responsabilité des actions commises en jeu par l'amputation de toute conséquence, à la différence du jeu passionnel qui emprisonne le joueur constamment tiraillé entre l'espoir de se refaire et la menace d'une ruine irréparable. Alors que le passe-temps, à l'instar du bonheur, est peut-être moins empreint d'illusions, moins excitant qu'un jeu plus aventureux, mais, de ce fait, il n'en est que plus serein.

1b) La convention ludique

« *Le jeu, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé.* »

Mark Twain[244]

Si la convention des règles est acceptée librement, comme l'injonction de jouer, elle n'en est pas moins impérieuse une fois consentie. Car sans convention, sans respect mutuel des règles, l'affrontement ludique se ferait violent, au sens plein du terme, en ce qu'il repose sur la force qui est l'opposé de la règle, et qu'il porte donc à conséquence, mettant à mal la futilité ludique dont la convention est garante. A l'instant où il y a règles, le combat acquiert une dimension symbolique, comme lorsque le cavalier blanc et le cavalier rouge s'affrontent pour le spectacle dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Caroll : « *_ Tu respecteras les Règles du Combat, bien entendu ? lança le Cavalier Blanc, en se coiffant lui aussi de son heaume. _ Je les respecte toujours, dit le Cavalier Rouge. Et ils se mirent à se taper dessus avec une telle rage qu'Alice se réfugia derrière un arbre, à l'abri des coups. "Je me demande bien ce que sont ces Règles du combat, se dit-elle tandis que, depuis sa cachette, elle observait la bagarre d'un œil timide. L'une de ces Règles semble être que si un Cavalier frappe l'autre, il le déloge de son cheval, mais que s'il manque son coup, c'est lui qui dégringole. Et une autre Règle semble vouloir qu'ils tiennent leur massue dans les bras, comme Guignol... Quel bruit ils font quand ils dégringolent ! On croirait les pincettes et le tisonnier qui se cognent au pare-feu ! Et comme leurs chevaux sont calmes ! Ils se laissent grimper dessus comme s'ils étaient de simples tables !" Une autre Règles encore qu'Alice n'avait pas remarquée, semblait être que les Cavaliers tombaient toujours sur la tête. La bataille se termina lorsqu'ils churent tous deux*

[243] Gogol N. V., 2006 [1842], *Les joueurs* in *Théâtre complet*, Arles, Actes Sud, p. 180.
[244] Cité in Kasbi Y., 2014, *Les serious game*, Liège, Edipro, en ouverture du chapitre 2.

ainsi, côte à côte. Quand ils se relevèrent, ils se serrèrent la main, puis le Cavalier Rouge se remit en selle et disparut au galop. _ Ce fut une victoire glorieuse, non ? Interrogea le Cavalier Blanc en s'approchant, pantelant. »[245] L'absurde de cette parodie de joute est que les règles énumérées ne permettent pas de départager un gagnant et un perdant mais garantissent seulement le spectacle. La prétendue victoire étant ici d'autant plus grotesque que le perdant n'est pas dans une situation différente du gagnant, qui n'en tire réciproquement aucun avantage, montrant en creux qu'un combat sans enjeu perd son sens de combat autant que des règles qui n'aboutissent pas à un départage des adversaires.

L'acceptation de la partie ne suffit pas à susciter le jeu, il faut que le joueur en respecte les règles, surtout si les règles sont imaginées au fur et à mesure de la partie devenant constitutives de l'illusion, comme dans les jeux l'*Enfance* contés par Léon Tolstoï : « *La condescendance de Volodia nous procura très peu de plaisir ; au contraire, son air indolent et morne détruisait tout l'enchantement du jeu. Quand nous nous assîmes par terre et, en imaginant que nous allions pêcher, nous nous mîmes à ramer de toutes nos forces, Volodia resta assis, les bras croisés et dans une attitude qui n'avait rien de commun avec celle d'un pêcheur. Je lui fis remarquer ; mais il me répondit que nous ne gagnerions ni ne perdrions rien à agiter plus ou moins les bras et que nous n'irions pas plus loin. Je dus malgré moi en convenir. Quand, en imaginant que je partais à la chasse, un bâton sur l'épaule, je me dirigeai vers la forêt, Volodia s'étendit sur le dos, les mains sur la tête et me dit qu'il faisait comme s'il venait avec moi. Ces agissements et ces propos, en refroidissant notre ardeur au jeu, étaient d'autant plus déplaisants qu'il nous était impossible de nier au fond de nous-mêmes que Volodia se conduisît avec bon sens. Je sais bien qu'avec un bâton on ne peut pas tuer un oiseau, encore moins tirer un coup de feu. C'est le jeu. Si on se met à raisonner ainsi, alors il n'y a plus moyen de faire des voyages sur des chaises [...]. Si on réfléchissait pour de bon, il n'y aurait plus aucune espèce de jeu. Et s'il n'y a plus de jeu, que restera-t-il donc ?* » [246] En effet, tous les joueurs étant à la fois co-créateurs et co-acteurs de leur fiction, ils sont contraints de se calquer naturellement sur le seul référentiel commun à chacun d'eux qu'est l'imitation de la réalité. Plus encore, le respect des règles par chacun devient le support réciproque de la fiction, donc de l'immersion pour les autres. Dans un jeu où les règles ne sont pas établies par avance, c'est la participation implicite de chacun qui par induction/réaction crée le jeu. Que l'un des joueurs refuse de se conformer au contrat d'imitation et il n'est plus possible de jouer. Comment en effet former l'image à partir d'une représentation qui contribue à briser l'illusion ludique au lieu d'en être le support ?

Les règles exigent l'obéissance et sont donc contraignantes, mais en formant des alternatives elles ouvrent autant de potentialités que de contraintes. C'est au joueur de jouer, c'est-à-dire de choisir ce qui peut lui permettre de progresser vers l'enjeu. Mais attention : si l'acceptation libre de jouer est un droit, le respect des règles est un devoir dont la transgression entraîne une punition bien réelle, comme en fait l'expérience malheureuse le tricheur de *Grands chemins* de Jean Giono : « *Je dis : "Une main pleine de rois est une main pleine de rois, il n'y a qu'à s'incliner, si on part de ce principe que c'est la mesure." (Et c'est bien, me semble-t-il, ce qu'on fait.) _ Précisément, dit-elle, il avait un peu trop souvent la main pleine de rois. Les cartes étaient un peu trop obéissantes. Je lui fais remarquer bêtement que c'est une question de don, sans parler de la gymnastique accessoire. Corriger le hasard n'est pas à la portée du premier venu._ Se faire corriger non plus, dit-elle.* »[247] La convention des

[245] Caroll L., 2009 [1865], *Alice au pays des merveilles suivi de La traversée du miroir et ce qu'Alice trouva de l'autre côté*, Paris, Librairie Générale française, p. 122.
[246] Tolstoï L. N., 1975 [1852], *Enfance*, Paris, Gallimard, p. 57.
[247] Giono J., 1951, *Les grands chemins*, Paris, Gallimard, p. 152.

règles et l'obéissance à celles-ci est acceptée tant que le jeu semble loyal, c'est-à-dire, précisément, réciproque. Puisque selon ce principe personne ne peut avoir plus souvent plus de chance que les autres, le chanceux devient aux yeux de tous un tricheur potentiel, donc un briseur de jeu[248]. Et c'est au nom du respect de la règle que le tricheur qui les a transgressées se fait punir dans la sphère réelle, où les joueurs qui n'en sont plus compensent par la force brutale leur faiblesse dans le jeu et reprennent ainsi l'avantage. La règle est tacite, on l'accepte - ou on la refuse en ne jouant pas - mais le fait de ne pas choisir marque une transgression qui, en provoquant l'irruption du réel dans le jeu, fait courir le risque d'une sanction autre que symbolique.

1c) La réciprocité ludique

« Le jeu et les bouteilles rendent les hommes égaux. »

Proverbe français[249]

Si le joueur est prêt à accepter la convention ludique, c'est pour obtenir une chance de concourir pour l'enjeu et l'emporter, le système ludique garantissant la réciprocité entre les joueurs et l'équité de la situation initiale. Les joueurs peuvent être dans une situation déséquilibrée, connue ou insoupçonnée, mais le propre de tout jeu est d'offrir un équilibre, car, sans lui, la partie court à sa fin, comme le soulignent *Les joueurs* de cartes de Nicolaï Gogol pour justifier leur comportement de tricheurs : « *Ces gens ne comprennent rien au jeu. Le jeu est impartial. Le jeu ne considère que lui-même. Que je fasse une partie contre mon père, je plumerai mon père. Il n'avait qu'à pas jouer ! Ici tous les hommes sont égaux.* »[250] D'autant que, puisque tous jouent pour gagner, chacun veut tenter sa chance, sous-entendu qu'il imagine avoir plus de chances de l'emporter que les autres, particulièrement dans les jeux d'argent. Inversement, tricher peut devenir un moyen de rétablir cet équilibre si le joueur s'aperçoit qu'il a été floué et que, dès lors, la réciprocité n'existe plus : la sortie des règles devient alors légitime, comme le plaide le héros de *Loterie Solaire*, roman d'anticipation de Philip K. Dick, dans lequel l'univers est asservi aux probabilités d'une gigantesque loterie qui détermine le rôle de chacun : « *- C'est vrai, acquiesça Benteley, à quoi bon jouer quand le jeu est truqué ? Mais quelle est votre réponse ? Que fait-on quand on s'aperçoit que les règles sont telles que l'on ne peut pas gagner ? - On fait ce que j'ai fait : on crée de nouvelles règles et on les suit. Dès règles qui donnent des chances égales à tous les joueurs...* »[251] Au fur et à mesure du déroulement de la partie, chaque joueur tente de tirer la couverture à lui, c'est-à-dire de déséquilibrer le jeu en sa faveur, comme dans la partie de go d'anthologie que livre le maître invincible Shusai, gardien de la tradition du go considéré comme l'un des beaux arts, à son disciple Maeda qui incarne à l'inverse l'école moderne dédiée à l'efficience, dans *Le maître ou le tournoi de go* de Yasunari Kawabata : « *Vers le milieu de la partie, les deux côtés se trouvaient dans une situation incertaine et le maître, aux alentours de blanc 150, parut même légèrement en infériorité. Puis, sur blanc 160, il joua un coup tout à fait extraordinaire, et sa seconde victoire fut assurée. Le bruit couru que ce coup fut conçu par Maeda, sixième dan, l'un de ses disciples. Maintenant encore, personne ne sait ce qu'il faut en croire. Maeda, pour sa part, l'a*

[248] L'expression est de Johann Huizinga, 1951 [1938], *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, p. 32 : « *Le joueur qui s'oppose aux règles, ou s'y dérobe, est un briseur de jeu. La notion de* fair *est étroitement liée au comportement dans le jeu : il faut jouer ''honnêtement''. (…) Il enlève au jeu l'illusion, inlusio, littéralement ''entrée dans le jeu'', mot chargé de signification. Aussi doit-il être éliminé, car il menace l'existence de la communauté joueuse.* »

[249] Cahier C., 1856, *Op. cit.*, p. 50.

[250] Gogol N. V., 2006 [1842], *Op. cit.*, p. 135.

[251] Dick P. K., 2008 [1955], *Loterie solaire*, Paris, J'ai Lu, pp. 172-173.

nié. Le tournois dura quatre mois, et les disciples du maître, on s'en doute, l'étudièrent avec grand soin. Peut-être l'idée de ce coup vint-elle à l'un d'eux, et comme c'était un coup remarquable, peut-être quelqu'un transmit-il l'idée au maître ? Peut-être, au contraire, lui revient-elle en propre ? Ses disciples et lui connaissent seuls la vérité. »[252] Le coup victorieux est celui qui rompt définitivement l'équilibre de la partie et fait de l'incertitude une certitude.

2. Un phénomène transitionnel

Le jeu est un phénomène transitionnel, selon les mots de Donald Winnicott[253], en ce que le joueur est d'une part doublement invité à la relation avec le jeu lui-même, avec lequel il est en interaction, comme il l'est avec les autres joueurs, et d'autre part ce même joueur, tour à tour pris par son jeu et conscient de jouer, interagit à la fois avec la fiction et la réalité.

2a) L'interaction ludique

> « *Tant qu'il y aura des personnes à aimer la convivialité qu'il y a à s'asseoir autour d'une table, il y aura des jeux sur ces tables.* »
>
> Alex Randolph[254]

C'est la convivialité ludique qui invite à l'interaction qui est une relation par le truchement du jeu. En premier lieu, puisque le jeu n'existe qu'à l'instant où il est joué, le jeu réclame des joueurs, comme le note malicieusement Valmont qui a des vues sur la jolie présidente Tourvel dans *Les liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos : « *Heureusement il faut être quatre pour jouer au wisk* »[255]. Parce qu'il offre une équité entre les joueurs, le jeu est, avec le bon sens, l'une des choses les mieux partagées, conviant à sa table tous les corps de la société, comme en témoigne avec enthousiasme *Le joueur* impénitent de Jean-François Regnard : « *Le jeu rassemble tout : il unit à la fois / Le turbulent marquis, le paisible bourgeois. / La femme du banquier, dorée et triomphante, / Coupe orgueilleusement la duchesse indigente. / Là sans distinction, on voit aller de pair / Un laquais et commis avec un duc et pair ; / Et quoi qu'un sort jaloux nous ait fait d'injustices, / De sa naissance ainsi l'on venge les caprices.* »[256] En cela le jeu est humain, opposant l'équité du destin ludique, l'enjeu, à l'origine sociale ; et si les mises favorisent encore les plus riches dans les jeux d'argent, ce sont aussi ceux qui ont le plus à y perdre. Demeure que l'adresse et l'expérience sont potentiellement partagées de façon égale par tous, reliant les joueurs par leur savoir spécifique et leur maîtrise, du moins leur audace. Les joueurs vivent une expérience initiatique dans la mesure où elle est réservée à ceux qui jouent. Le caractère unique de cette expérience tient à la performance ludique qui, en tant que telle, ne pourra être ressuscitée à l'identique, unissant ceux qui l'ont partagée au-delà de la partie, ainsi que le déclare Eleni, la femme de chambre *Joueuse*

---

[252] Kawabata Y., 1975 [1954], *Le maître ou le tournoi de go*, Paris, Albin Michel, p. 45.

[253] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, p. 108 : « *Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. (…) En jouant, l'enfant manipule des phénomènes extérieurs, il les met au service du rêve et il investit les phénomènes extérieurs choisis en leur conférant la signification et le sentiment du rêve. Il existe un développement direct qui va des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et, de là, aux expériences culturelles.* »

[254] Créateur de jeux de société (voir Introduction, note 41). Cité sur *Wellouej : jeux traditionnels et jeux du monde*, Jeux en citations : http://www.wellouej.com/blog/page/9, citation n°30, article du 21 janvier 2014, lien consulté le 12/11/2014.

[255] Laclos C. de, 1993 [1782], *Les liaisons dangereuses*, Paris, Booking international, lettre IV, p. 28.

[256] Regnard J.-F., 1934 [1697], *Le joueur*, Paris, Larousse, Acte III, scène 6, p. 69.

d'échecs dans le récit de Bertina Henrichs : « *Elle aurait pu raconter à son amie cette complicité des deux joueurs qui se mesuraient l'un à l'autre, cette intimité étrange qui les isolait du reste du monde.* »[257]

Les joueurs ont désormais une double relation comme adversaires en jeu, et partenaires de jeu en dehors de la partie, chacune de ces complicités servant d'ouverture vers l'autre, comme le confie *La joueuse de go* de Shan Sa : « *Le go oppose les êtres autour d'un damier mais leur donne dans la vie une confiance réciproque. Sans hésiter je lui ouvre mon cœur.* »[258] Aucun spectateur ne peut, sans participer au jeu, pénétrer totalement la relation sensible qui repose essentiellement sur les émotions partagées de façon réciproque, qui constitue l'expérience ludique propre aux joueurs, contribuant à les rapprocher en cela autour de leur passion. Comme toute relation, celle-ci est fondée sur des attentes, et ne pas se comporter comme on le devrait remet en cause l'existence même de la relation, assimilant toute déviance à de la tromperie, puisque le joueur remet en cause ce qui le définit dans son rapport ludique de partenaire : sa façon de jouer. L'existence sociale d'un joueur est donc définie par son style, et manquer à son style revient à manquer aux convenances sociales, comme en fait l'expérience *Le joueur de croquet* décrit par Herbert George Wells : « *[Ce rêve] me rendit distrait au point que, l'après-midi, mes coups au croquet furent exceptionnellement imprévoyants et faibles, et le soir j'offensai profondément ma tante en ne jouant plus avec ma forme habituelle. Elle était mon adversaire mais comme elle comptait que je ferais mes combinaisons habituelles, elle fut surprise et déroutée par mon jeu qui troublait le sien si bien qu'elle et son partenaire perdirent lourdement.* »[259] Si l'on peut prétendre connaître mieux une personne en une heure de jeu qu'en toute une vie[260], c'est que le jeu est la réalité en réduction. Or si la relation est essentiellement ludique, l'état de joueur devient ce qui le résume tout entier, mettant en danger l'existence même de cette relation si le joueur remet en cause ce qui le définit comme partenaire potentiel, à savoir sa capacité à jouer franc jeu.

2b) La métaphore ludique

> « *Les œuvres de la pensée ne sont que des jeux dérisoires : fantaisie, fariboles, suggestion, blague et fichaise.* »
>
> Marcel Pagnol, *Jazz*[261]

Si le jeu est relation il est donc communication, s'il est communication il est pensée. La pensée ludique est la relation entre la fiction ludique et la réalité qui lui sert de support pour faire naître la symbolique ludique. De ce point de vue, le jeu permet, à l'instar de la religion, de réunir l'identité physique et spirituelle (du latin *spiritus* : esprit, à la fois intellectuel et sensible) de l'homme engagé dans l'activité ludique et de s'y montrer ainsi pleinement humain. C'est la *Condition humaine* sur laquelle met le doigt le Baron Clappique qui se lance à corps perdu dans le jeu alors que de son action dépend la vie de ses camarades d'infortune : « *Il retrouva aussitôt le bouleversement passif qu'il cherchait : de nouveau, il lui sembla saisir la vie, la suspendre à cette boule dérisoire. Grâce à elle, il assouvissait ensemble, pour la*

[257] Henrichs B., 2005, *La joueuse d'échecs*, Paris, Liana Levi, pp. 63-64.
[258] Shan Sa, 2001, *La joueuse de go*, Paris, Grasset, p. 144.
[259] Wells H. G., 1988 [1937], *Op. cit.*, p. 99.
[260] Systématiquement attribuée à Platon, cette maxime serait en fait plus probablement de Richard Lindgard, 1907 [1670], *A letter of Advice to a Young Gentleman Leaving the University Concerning his Behaviour and Conversation in the World*, New York, McAuliffe & Booth, p. 38 : « *Si vous souhaitez entrevoir les dispositions d'un homme, voyez-le au jeu : vous apprendrez alors plus de lui en une heure qu'en sept ans de conversation.* »
[261] Pagnol M., 1995 [1926], « Jazz » in *Œuvres complètes* I : Théâtre, Paris, De Fallois, acte II, scène 8, p. 24.

première fois, les deux Clappique qui le formaient, celui qui voulait vivre et celui qui voulait être détruit. »[262] Non seulement le monde du jeu permet d'irréaliser le moi par le caractère potentiel du ludique, mais il le satisfait également de manière ambivalente par le risque destructeur et l'espoir de victoire qui sont indissociables l'un de l'autre. Un joueur ne peut refuser au jeu sa futilité qui lui permet d'être conscient que tout ce qui lui arrive n'est jamais qu'un jeu et, réciproquement, sans l'illusion de sa réalité, nécessaire pour se prendre au jeu, il demeurerait hors-jeu.

Le tricheur joue sur les deux tableaux en gageant sa vie, c'est-à-dire ce qu'il y a de plus réel, alors même qu'il joue avec le jeu lui-même, comme le remarque le narrateur des *Grands Chemins* de Jean Giono au sujet de son ami tricheur qu'il surnomme, fort à propos, « l'artiste » : « *C'est un bien plus beau joueur que nous. C'est lui qui joue la vérité. Tricher l'oblige à miser l'essentiel. Il est quelqu'un de plein.* »[263] Le beau joueur est celui qui ne regarde pas à ce qu'il mise non parce qu'il n'est pas au jeu, mais bien au contraire parce qu'il fait le jeu. Il joue la vérité puisque le jeu est factice, alors que le tricheur déplace le jeu dans la sphère du réel, jouant avec sa vie. Et s'il est plein, c'est que le tricheur est « maître des deux mondes »[264], de l'illusion et du réel, dont il est le symbole, c'est-à-dire leur réunion. Le tricheur est alors capable de jouer des deux sphères ludiques, utilisant le réel pour faire sortir les joueurs de leur jeu et en profiter pour modifier *réellement* l'univers ludique à leurs dépens, « en leur absence », à l'instar des *Joueurs* de cartes de Nicolaï Gogol : « *Vous savez qu'il arrive même aux joueurs les plus excellents de ce qui s'appelle "se prendre au jeu". Ils jouent sans s'arrêter, sans fermer l'œil deux jours et deux nuits de suite, et ils se prennent au jeu. Dans un jeu de hasard je saurai toujours substituer les cartes. Croyez-moi, tout le truc est de garder son sang-froid quand l'autre s'échauffe. Les moyens de distraire l'attention, j'en connais des centaines. Accrochez-vous à l'un des pontes, dites-lui qu'il tient mal ses notes. Les yeux se tournent vers lui et la substitution est faite.* »[265] Sitôt que le joueur se prend au jeu c'est qu'il oublie que c'en est un, s'étant fait captiver par le premier degré de l'activité ludique. Le tricheur, parce qu'il joue à la fois avec la fiction et le réel, et parce qu'il joue contre le jeu lui-même, doit maîtriser les différentes dimensions de la partie, c'est-à-dire pouvoir passer librement de l'une à l'autre. Mais qu'à son tour il l'oublie, et il risque d'être pris, et plus seulement au jeu. Par essence le jeu pousse à explorer et exploiter ses limites, à jouer sur les différents tableaux, y compris avec le jeu lui-même, et donc, *in fine*, à tricher.

2c) L'illusion ludique

> « *La maturité de l'homme c'est d'avoir retrouvé le sérieux qu'on avait au jeu quand on était enfant.* »
>
> Friedrich Nietzsche, *Par-delà bien et mal*[266]

Du sérieux dépend l'immersion ludique qui est la force de l'illusion, c'est-à-dire littéralement de son « emprise » (*in-lusio*). Celle-ci est le fruit d'un échange entre l'illusion, qui emprunte à la réalité sa force de persuasion, et la futilité qui garantit à la conscience de jouer

[262] Malraux A., 1946, *La condition humaine*, Paris, Gallimard, p. 241.
[263] Giono J., 1951, *Op. cit.,* p. 120.
[264] Selon l'expression de Joseph Campbell, « maître des deux mondes » est l'état du héros qui a effectué le voyage intérieur et est désormais maître de son destin dont il use pour changer le monde. Voir Campbell J., 2010 [1949], *Le héros aux mille et un visages*, Escalquens, Oxus, p. 202.
[265] Gogol N. V., 2006 [1842], *Op. cit.*, p. 138.
[266] Nietzsche F., 1886, *Par-delà bien et mal*, aphorisme 94 *in* Nietzsche F., 2014, *Œuvres complètes (24 titres annotés et illustrés)*, Paris, Arvensa, p. 3923.

l'innocuité des élucubrations nées de l'imagination, leur synthèse se situant dans l'espace du « et si… » au fondement de l'acte ludique, dont la possibilité d'existence n'est jamais qu'une existence du possible. A l'instar du trompe-l'œil, l'illusion ludique est enthousiasmante, au sens où elle incite le joueur à se laisser captiver, puisque celui-ci le fait en toute conscience de l'artifice, conscience qui le garde en cela de la passion et, par delà, de la folie. La suspension de l'incrédulité ludique n'est que l'oubli de ce qui n'est pas nécessaire au jeu, comme en témoigne *La joueuse de go* de Shan Sa : « *Les parties de go me plongent dans une ivresse qui me coupe du monde extérieur.* »[267] Mais l'extérieur du jeu n'est pas identifiable à la réalité, qui demeure le support de l'imagination, ne serait-ce que parce qu'elle est la condition de son partage et de sa représentation. L'immersion, qui suscite le sentiment de présence, est le produit de la suspension de l'incrédulité[268], cette puissance de fascination qui tire sa force de la concentration du joueur, de sa capacité à être au jeu, et qui constitue en soi la première récompense de l'activité ludique : le plaisir de jouer, comme l'explique le joueur d'échecs Muñoz dans sa quête pour déchiffrer *Le tableau du maître flamand* d'Arturo Perez-Reverte : « *Les parties peuvent durer des heures pendant lesquelles la famille, les problèmes, le travail, sont complètement oubliés, écartés... ceci est commun à tous. Mais alors que certains voient le jeu comme une bataille qu'il faut gagner, d'autres y trouvent une région de rêves et de combinaisons spatiales dans laquelle victoire ou défaite sont des mots vides de sens.* »[269] En effet, la victoire comme la défaite signifient avant tout la fin de la partie et de l'illusion qui l'accompagne, d'autant que seule la partie donne son importance à la victoire ou la défaite, puisque la partie suivante les efface.

Jouer nécessite une interaction constante entre la fiction et le réel, et ne pas être au jeu est aussi dommageable à l'immersion que d'oublier que jouer n'est qu'un jeu. A moins qu'on ne joue son propre rôle auquel cas trop bien jouer revient à ne plus jouer du tout, comme *Le loup* de Marcel Aymé qui joue au loup à l'invitation de deux fillettes : « *_ Loup, si on jouait au Loup ? Le jeu était nouveau pour lui, on lui en expliqua les règles, et tout naturellement, il fut désigné pour être le loup. Tandis qu'il était caché sous la table, les petites passaient et repassaient devant lui en chantant le refrain : ''Promenons-nous le long du bois, pendant que le loup y est pas. Loup y es-tu ? m'entends-tu ? quoi fais-tu ?'' Le loup répondait en se tenant les côtes, la voix étranglée par le rire. _ Je mets mon caleçon. Toujours riant, il disait qu'il mettait sa culotte, puis ses bretelles, son faux col, son gilet. Quand il en vint à enfiler ses bottes, il commença d'être sérieux. Je boucle mon ceinturon, dit le loup, et il éclata d'un rire bref. Il se sentait mal à l'aise, une angoisse lui étreignait la gorge, ses ongles grattèrent le carrelage de la cuisine. Devant ses yeux luisants, passaient et repassaient les jambes des deux petites. Un frémissement lui courut sur l'échine, les babines se froncèrent. ... Loup y es-tu ? m'entends-tu ? quoi fais-tu ? _ Je prends mon grand sabre ! dit-il d'une voix rauque, et déjà les idées se brouillaient dans sa tête. Il ne voyait plus les jambes des fillettes, il les humait. Loup y es-tu ? m'entends-tu ? quoi fais-tu ? _ Je monte à cheval et je sors du bois ! Alors le loup, poussant un grand hurlement, fit un bond hors de sa cachette, la gueule béante et les griffes dehors. Les petites n'avaient pas encore eu le temps de prendre peur, qu'elles étaient déjà dévorées.* »[270] Si jouer sans se prendre au jeu ce n'est pas jouer, trop se prendre au jeu y met aussitôt fin.

[267] Shan Sa, 2001, *Op. cit.,* p. 179.

[268] Selon l'expression de Samuel Taylor Coleridge, 1817, *Biographia Literaria or Biographical Sketches of my Literary Life and Opinions*, Londres, Bell and Daldy, chapitre XIV, p. 145 : « *De façon à faire émerger depuis notre for intérieur la dimension humaine et la vraisemblance nécessaires pour susciter, par l'alchimie de l'imagination, cet instant de suspension consentie de l'incrédulité, condition de l'illusion poétique.* » [*Yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith.*]

[269] Perez-Reverte A., 1993 [1990], *Le tableau du maître flamand*, Paris, Librairie générale française, p. 185.

[270] Aymé M., 1981 [1934], *Le loup* in *Les contes bleus du chat perché*, Paris, Gallimard, pp. 26-27.

L'acte performatif du jeu permet de se leurrer et de vivre réellement ce qu'on joue au point d'oublier qu'on joue, et de prendre le jeu dont on est à l'origine pour la réalité.

3. « Faire comme si »

En posant une autre dimension, celle de la fiction, du « faire comme si » selon l'expression de Suzanne Lilar, réminiscence probable du « comme si » de Gregory Bateson[271], le jeu incite à explorer l'aire transitionnelle du joueur qui est autant celle de la relation que de la potentialité, qui naît des contraintes et des angoisses que celles-ci engendrent et qu'il faut surmonter. Pour ce faire, le joueur doit donc s'engager, c'est-à-dire prendre des risques de manière à être prêt à affronter l'imprévisible de l'acte ludique qu'il concourt à inventer. Le jeu tient symboliquement dans le « comme », c'est-à-dire dans la distance de la relation qu'établit la fiction avec la réalité absente, puisqu'elle l'imite et la supplée à la fois par la feintise ludique : « *qui est une compétence psychologique particulière que le petit enfant développe au cours de sa maturation et dont les premiers jeux fictionnels ne sont pas seulement la traduction mais, plus fondamentalement, le véhicule de ''mise au point''*. »[272]

3a) La potentialité ludique

« *Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche.* »

Attribué à Albert Einstein[273]

Parce que le jeu est exploration, la créativité du joueur dépend de l'engagement avec lequel il poursuit l'enjeu, engagement à l'aune du risque consenti : en effet, plus celui-ci est important, moins le joueur peut se permettre de perdre. Or, plus les contraintes consenties

[271] L'expression « comme si », principe de la philosophie d'Emmanuel Kant (« *als ob* ») issu de sa *Critique de la raison pure* (1781 ; voir Ochoa H. S., 1999, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique françaises au XXe siècle*, Thèse de doctorat en littérature et civilisation françaises, Université Paris III Sorbonne nouvelle, pp. 53 *et sq.*) et reprise dans un contexte ludique pour la première fois par le germanophone Johann Huizinga dans Huizinga J., 1951 [1938], *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, p. 63 : « *En outre, lîlâ rend l'idée de ''comme si'', de simulacre, d'imitation.* » puis par Gregory Bateson dans Bateson G., 1977 [1955], « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 263, sans toutefois être mises directement en lien avec le jeu : « *Au cours du processus d'interprétation, le névrosé est amené à introduire le syntagme ''comme si'', dans les productions de son processus primaire de pensée, productions qu'il avait auparavant désavouées ou refoulées : il doit apprendre que le fantasme contient de la vérité.* » le lien n'est établi directement avec la modalité propre du jeu que deux ans plus tard par la lectrice de Gregory Bateson qu'est Suzanne Lilar dans Lilar S., 1957, « Le jeu : dialogue de l'analogiste avec le professeur Plantenga », *L'art et le jeu*, *Deucalion n°6*, Neuchâtel, Editions de la Baconnière, p. 117 : « *Nous aurons à définir le* faire comme si *du jeu, si nous voulons cerner l'*animus ludendi. », avant d'être reprise par Eugen Fink, 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 108 : « *Dans le jeu nous produisons une image de la vie, nous ''paraphrasons'' l'existence sérieuse, nous élaborons des conduites de ''faire-comme-si'' au cours desquelles nous vivons dans la plaisanterie une existence pour rire ; nous n'y pénétrons pas avec le centre de gravité existentiel de notre vie.* » ou encore par Philippe Gutton, 1973, *Le jeu chez l'enfant : essai psychanalytique*, Paris, Larousse, p. 53 : « *Le jeu est un ''faire comme si''.* » A noter qu'on trouve encore l'expression du « comme si » chez Roger Caillois, 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, pp. 40-41 : « *C'est pourquoi on joue pour de bon aux échecs, aux barres, au polo, au baccara. On ne fait pas* comme si. » et chez Jacques Henriot, 1969, *Op. cit.*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 87 : « *Le joueur sait qu'il joue. Ce savoir le protège et le tient à distance de son jeu même. Il fait ''comme si'' mais ne s'abandonne jamais entièrement à l'illusion.* » ou encore chez Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, p. 59, en titre : « *La métaphore, le ''comme si''* ».

[272] Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, p. 32.

[273] Selon le journal *Libération* : http://www.liberation.fr/culture/2011/09/10/l-empire-du-jeu_760175. Lien consulté le 13 novembre 2014.

sont fortes, plus le joueur est poussé à se montrer créatif puisque la créativité est l'appropriation de ces contraintes, c'est-à-dire à tirer parti les limites qui lui sont fixées. D'autant que si chaque règle est une contrainte, elle est en même temps une potentialité. La créativité est en effet conditionnée par l'abnégation qu'exige l'obstacle de la part du joueur et qui fait du joueur lui-même son premier obstacle, à l'instar de l'acharnement intellectuel que suppose un échiquier de soixante-quatre cases pour *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig : « *Comment se figurer l'activité d'un cerveau exclusivement occupé, sa vie durant, d'une surface exclusivement composée de soixante-quatre cases noires et blanches ? (…) Certes, je comprenais dans le principe qu'un jeu si particulier, si génial, put susciter une sorte de matador, mais comment concevoir la vie d'une intelligence tout entière réduite à cet étroit parcours, uniquement occupée à faire avancer et reculer trente-deux pièces sur des carreaux noirs et blancs, engageant dans ce va-et-vient toute la gloire de sa vie ! Comment s'imaginer un homme qui considère déjà comme un exploit le fait d'ouvrir le jeu avec le cavalier plutôt qu'avec un simple pion, et qui inscrit sa pauvre petite part d'immortalité au coin d'un livre consacré aux échecs - un homme donc, un homme doué d'intelligence, qui puisse, sans devenir fou, et pendant dix, vingt, trente, quarante ans, tendre de toute la force de sa pensée vers ce but ridicule : acculer un roi de bois dans l'angle d'une planchette !* »[274] A la différence de la réalité, le jeu est un univers fini où le temps s'accélère entre l'alternative, la décision et sa réalisation. Le jeu permet d'embrasser des problèmes dans leur ensemble, tant spatialement que temporellement, et d'y constater l'effet de l'application de son esprit. La créativité, en tant qu'appropriation des contraintes, exerce sa capacité à les féconder en un ensemble de possibilités et à en faire émerger la plus pertinente.

Ainsi, l'important n'est pas de gagner mais d'avoir compris comment le faire, d'avoir réussi à surmonter les difficultés qu'ont fait jaillir l'imprévu, ou plus exactement l'indétermination ludique, comme César le diagnostique chez le joueur d'échecs Muñoz chargé de l'élucidation de la signification du *Tableau du maître flamand* d'Arturo Perez-Reverte : « *Ce bon monsieur voulait nous faire comprendre qu'il joue aux échecs uniquement parce qu'il a le jeu chevillé au corps - le sourire de César s'accentua, condescendant. _ Quelque chose de terriblement lié aux problèmes, aux combinaisons, aux rêves... Et face à tout cela, que peut signifier un prosaïque échec et mat ? (...) Je vais vous dire. Il ne signifie rien. (...) N'est-ce pas la vérité, cher ami ?... Ce n'est qu'un désolant point final, un retour forcé à la réalité _ il pinça les narines. A la vie véritable : la routine du commun, du quotidien.* »[275] La créativité est donc le moyen le plus sûr d'échapper à la routine en se découvrant des ressources insoupçonnées. L'important n'est pas la victoire qui met fin au plaisir de jouer en même temps qu'à la partie, mais la façon dont le joueur impose, à partir d'une situation équilibrée où chacun cherche à pousser son avantage, une configuration favorable, conforme à la stratégie qu'il a imaginée, qui prouve qu'il s'est approprié la projection de chacun de ses adversaires en l'intégrant à la sienne. Or, plus la lutte est serrée, moins elle laisse de place à l'erreur, et plus elle invite à trouver d'autres moyens de l'emporter qui ne peuvent surgir que des dernières ressources que l'homme a en lui comme dans le bras de fer du *Tournoi ou le maître de go* de Yasunari Kawabata : « *La tension du corps à corps final ne ressemble pas à celle des débuts et des milieux de partie. Les nerfs semblent à vif. Il se dégage quelque chose de grandiose et même d'effrayant des deux silhouettes qui s'affrontent dans une lutte de plus en plus serrée. Le souffle s'accélère, comme si deux guerriers se battaient à coups de poignard ; des lueurs de connaissance, de sagesse jaillissent.* »[276] C'est dans l'effort et plus particulièrement la confrontation avec la mort, ici symbolique, que le joueur peut se dépasser en puisant dans

[274] Zweig S., 2008 [1943], *Le joueur d'échecs*, Paris, Nathan, pp. 27-29.
[275] Perez-Reverte A., 1993 [1990], *Op. cit.,* pp. 84-85.
[276] Kawabata Y., 1975 [1954], *Op. cit.,* p. 150.

des ressources insoupçonnées de lui, des instants de pleine conscience, qu'on la qualifie de connaissance, de sagesse ou encore de créativité.

3b) L'engagement ludique

« Le trop, comme le trop peu, nuit à tout jeu. »

Proverbe allemand[277]

Gager trop c'est se prendre au jeu, insuffisamment c'est ne pas « être au jeu ». L'incertitude offre toujours sa chance au joueur, fondement de son engagement dans le jeu, qui serait vide de sens si le joueur ne risquait rien, s'il ne s'engageait pas en gageant. En garantissant des chances égales à chacun, le jeu invite à poursuivre son essence, l'enjeu, incitant le joueur à perdre son temps sous la promesse d'en jouir. Tout joueur fait donc un pari, puisqu'il accepte l'incertitude en misant un peu de son existence pour donner vie au jeu. Le risque premier est l'enjeu, qui est celui de ne pas l'emporter. Mais qu'un gage soit associé à la partie et le risque devient double, puisqu'il se poursuit dans les deux dimensions du jeu : le symbolique et le réel, comme le gage que propose *La joueuse de Go* à son cousin épris d'elle dans le récit de Shan Sa : « *Cousin Lu, jouons une partie de go. Si tu gagnes, j'accepte toutes tes propositions. Si tu perds, nous ne nous verrons plus.* »[278] Gagner est tout, puisque l'univers du jeu n'existe que pour la victoire et disparaît avec elle. Or celle-ci sanctionne les meilleurs choix effectués, engageant entièrement le joueur de même que les risques qu'il est prêt à encourir : la vie d'un joueur est l'enjeu ultime et l'enjeu détermine l'importance de ses choix. Mais ce faisant, le jeu rétablit le contrôle du joueur sur les paramètres de son existence et lui donne enfin l'opportunité de prendre son destin en main, comme la roulette est l'occasion pour le baron Clappique, dans *La condition humaine* d'André Malraux, de prendre conscience qu'il n'a pas eu encore sa part de chance : « *Quand le croupier poussa vers lui quatorze jetons, quand il les toucha, il découvrit avec stupéfaction qu'il pouvait gagner : ce n'était pas une imagination, une loterie fantastique aux gagnants inconnus. Il lui sembla soudain que la banque lui devait de l'argent, non parce qu'il avait misé sur le numéro gagnant, non parce qu'il avait d'abord perdu ; mais de toute éternité, à cause de la fantaisie et de la liberté de son esprit ; _ Que cette boule mettait le hasard à son service pour payer toutes les dettes du sort.* »[279] Parce que du fait même qu'il accepte de miser, le joueur a déjà consenti la perte de sa mise, dès lors, puisque la condition du jeu est la perte librement consentie, le hasard ne peut lui offrir en retour que la victoire.

Sans risque un jeu n'engagerait pas, tout au moins pas avec la même intensité, puisque le joueur n'éprouve du plaisir qu'à la hauteur des difficultés qu'il a rencontrées et surmontées, il n'y a pas donc d'autre façon pour l'« artiste » des *Grands chemins* peint par Jean Giono que de jouer avec le feu : « *Est-ce que la suite de ce que, moi, j'appelle une de ses imprudences (faute de trouver mieux), c'est-à-dire à la suite de ses tricheries décomposées au ralenti qui déjà, cette fois où j'étais avec lui, m'avaient fait froid dans le dos ? Il ajoute triomphalement une grosse pâquerette de salive au coin de la bouche. Il est ravi que j'aie vu ça. Je lui dis : " Tu jouais avec le feu." Il me répond : "Naturellement !" (Je retiens ce mot-là.) "Avec quoi veux-tu qu'on joue ?*" »[280] Le jeu sans risque n'est pas excitant, alors que l'excitation maximale accompagne le risque maximal, celui où l'on joue avec sa propre vie. Et l'un des moyens les plus simples de le faire est de tricher, car c'est à la fois le contrôle maximal avec la punition

[277] Cahier C., 1856, *Op. cit.,* adage n°4292, p. 352 : « *Zu wenig und zu viel, Verderbt alle Spiel.* »
[278] Shan Sa, 2001, *Op. cit.,* p. 26.
[279] Malraux A., 1946, *Op. cit.,* p. 240.
[280] Giono J., 1951, *Op. cit.,* p. 218.

maximale puisque celle-ci amène le jeu sur le terrain du réel. La tricherie permet également d'ajuster le risque comme on le souhaite, et cette maîtrise de la limite devient pour le tricheur le nouvel enjeu de la partie.

Car quelle que ce soit la mise du joueur, il ne joue pas pour l'argent, mais pour l'espoir que lui apporte le fait de le miser et de concrétiser cet espoir, pour croire un instant qu'il est maître de son destin : « *Le jeu, vilipendé par ceux qui ne jouent pas, n'est pas du tout ce qu'ils en disent. Ce que les gens qui ne jouent pas ne savent pas, ce qu'ils ignorent, ce sont les bienfaits du jeu. Ses inconvénients, je les connais comme eux. Certes, c'est un danger, mais qu'est-ce qui n'est pas un danger dans la vie ! Or, il ne faut pas contester l'influence excellente que le jeu peut avoir sur le moral. L'homme qui vient de gagner 1000 fr, ce n'est pas un billet de mille francs qu'il a gagné – c'est la possibilité d'en gagner cent fois plus. Il n'a pas gagné 1000 francs – il a gagné ! Quand il perd mille francs, il n'a perdu que mille francs. Quand il les gagne, il a gagné les premiers mille francs d'une fortune incalculable. Tous les espoirs lui sont permis – et voyez cette confiance en lui qu'il a : c'est magnifique ! En amour, en affaires, pendant vingt-quatre heures, il va tout oser – et ce début d'une fortune, dû au hasard uniquement, peut le mener à la fortune véritable.* »[281] Ce que le joueur perd, il accepte de le perdre sitôt qu'il le mise, en revanche ce qu'il gagne, il ne le doit qu'à son adresse, son intuition ou sa bonne étoile, ce qui revient au même. En se risquant au jeu, on gagne de la confiance et de l'espoir en ses choix et en son destin, et cela n'a pas de prix. Risquer c'est se sentir vivant puisque le joueur a payé d'un peu de vie le temps de la partie, d'autant que le risque qui englobe tous les autres est la mort, et que c'est donc d'elle que le joueur se sent vainqueur quand il l'emporte au jeu. En effet, le temps misé est rendu au centuple au joueur puisqu'il en a pleinement profité, d'autant qu'il en a retiré de la reconnaissance, voire de la gloire : une part d'éternité ! C'est le constat exalté du *Joueur* de Fédor Dostoïevski : « *Oui, des instants pareils, tous les échecs sont oubliés ! Car j'avais gagné cela en jouant plus que ma vie, j'avais eu le courage de risquer et voilà - je me retrouvais au nombre des humains !* »[282] Car risquer, jouer sa vie et jouer sont une seule et même chose : vivre. L'être humain est celui qui ne perd pas son temps, mais le prend en le volant à la mort.

3c) L'indétermination ludique

« *Jouer, c'est expérimenter le hasard.* »

Novalis, *Fragments préparés pour de nouveaux recueils*[283]

Le hasard tire son nom du jeu de dés[284], car le jeu permet d'éprouver l'indétermination à laquelle le joueur oppose sa détermination en proposant un sens : le sien. Si le joueur est à la fois pris au jeu et conscient de jouer, il vit pleinement la potentialité de son imaginaire, étant à la fois spectateur et acteur de la fiction dont il est co-créateur. La potentialité ludique, qui affranchit de la contrainte de la convention, se matérialise par un enjeu dont la poursuite cause l'incertitude ludique en même temps que l'excitation qui l'accompagne. Au point que l'incertain puisse résumer à lui seul le plaisir procuré par une partie, comme pour Delphine et Marinette, les deux jeunes amies du *Loup* de Marcel Aymé : « *Tout le plaisir du jeu était dans*

[281] Guitry S., 1935, *Mémoires d'un tricheur*, Paris, Gallimard, pp. 153-154.
[282] Dostoïevski F., 1991 [1866], *Le joueur*, Arles, Actes Sud, p. 200.
[283] Maeterlinck M., 1909, *Les disciples à Saïs et les fragments de Novalis traduits de l'allemand et précédés d'une introduction par Maurice Maeterlinck*, Paris, P. Lacomblez, p. 196.
[284] Rey A. (dir.), 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article « jeu », p. 946 : « *Hasard représente un emprunt (v. 1150,* hasart*) à l'arabe* az-zahr*, ''jeu de dés'' par l'intermédiaire de l'espagnol* azar *(1283) ''jeu de dés''.* » Voir l'entrée *8. Hasard* au chapitre *I.C Abécédaire ludique* de la présente étude.

l'imprévu, car le loup n'attendait pas toujours d'être prêt pour sortir du bois. Il lui arrivait aussi bien de sauter sur sa victime alors qu'il était en manches de chemise, ou n'ayant même pour tout vêtement qu'un chapeau sur la tête. »[285] Sans incertitude, jouer à se faire peur ne permet pas d'apprivoiser sa peur. Plus encore, comment jouer si l'on connaît déjà le gagnant ou le déroulement de la partie ? Sitôt que l'incertitude cesse, le jeu doit s'arrêter, les joueurs n'ont plus rien à attendre de l'activité ludique. Le jeu n'étant qu'un déploiement de potentialités, sans indétermination, il ne peut plus y avoir de jeu. Celle-ci offre à chacun de tenter et de croire en sa chance, et fait que rien n'est joué d'avance. L'incertitude peut donc changer brutalement le cours d'une partie en défiant toutes les statistiques, car l'incertitude porte sur l'avenir dont le passé ne saurait être comptable, c'est du moins le constat que dresse l'un des témoins de la partie décisive opposant le maitre invincible Shusai à son disciple Otaké dans *Le maître ou le tournoi de Go* de Yasunari Kawabata : « *Iwamoto, qui se trouvait présent, parla d'une voix funèbre : "La guerre, ce doit être comme cela !" Il entendait par là que, dans un vrai combat, le destin est scellé, que l'imprévisible se produit soudain. Voilà ce que signifiait ce Blanc 130. Les combinaisons, les études des joueurs, les prédictions des amateurs ou des professionnels, _ un seul coup venait brusquement de tout balayer. Je n'avais pas encore saisi, moi, dilettante, que le Blanc 130 consommait la défaite du "Maître invincible".* »[286] Avec le jeu rien n'est définitif, tout est à chaque fois remis en jeu.

Si l'un des joueurs se sait perdu alors il n'y a plus de jeu pour lui et il ne reste plus qu'à recommencer pour rétablir cet équilibre ludique nécessaire au jeu en ce qu'il rend incertain, donc jouable, toute partie de jeu. A l'inverse, Wang Yisheng, le joueur affamé, *Roi des échecs* décrit par A Cheng, est capable de s'apercevoir bien avant son adversaire qu'il a remporté la partie : « *Souvent, avant même que la partie fût terminée, il se remettait à disposer les pièces sur l'échiquier, sans que nous ayons pu distinguer qui serait le vainqueur. Il disait simplement : _ Recommençons ! Certains de ses adversaires ne voulaient pas reconnaître qu'ils avaient perdu et insistaient pour continuer jusqu'au bout, nourrissant le vain espoir d'échapper à l'issue fatale qu'il leur était réservée. Il acceptait et les battait en quatre ou cinq coups, déclarant simplement : _ Ca te plaît tant que ça d'entendre ''échec au roi'' ?* »[287] L'autorité qui permet au héros de relancer la partie sans consulter son partenaire est la certitude que la partie est finie, puisque la configuration de la partie permet à sa grande expérience du jeu d'y distinguer sa victoire inéluctable. Inversement, si ses adversaires ne veulent pas reconnaître la victoire de Wang Yisheng, c'est qu'ils sont simplement incapables de la distinguer puisque l'incertitude de la partie dérobe à leurs yeux son dénouement. En effet, si un joueur n'a plus aucun intérêt à jouer quand il sait qu'il a perdu, il ne saurait au contraire s'arrêter alors qu'il se croit tout près du but. C'est l'incertitude sur l'attribution de l'enjeu qui pousse à jouer et maintient l'intérêt de la partie. De même le hasard est le meilleur gage pour le renouvellement du jeu puisque l'imprévu permet à chaque partie d'être différente tout en forçant le joueur à se comporter de façon inattendue. Qu'on imagine, à l'instar de Luke Rhinehart, *L'homme-dé* et le psychanalyste auteur de ses aventures, jouer chacune de nos décisions au dé, alors nous aurions ainsi l'occasion unique d'échapper à nous-mêmes, puisque le jeu consacre d'habitude l'identité du joueur en donnant la part belle aux choix qui la concrétisent : « *J'avais jeté les dés en une partie amèrement jouée contre le monde ; maintenant j'allais les jeter pour bâtir des personnalités nouvelles, des êtres de Hasard. Les dés seraient un vaccin, comme il en est un contre la polio, qui ferait disparaître l'ennui de la carte nosologique. Je créerais un monde neuf, un monde meilleur, un lieu de Joie, de Diversité et de Spontanéité. Je deviendrais le père d'une*

[285] Aymé M., 1981 [1934], *Op. cit.,* p. 23.
[286] Kawabata Y., 1975 [1954], *Op. cit.,* p. 140.
[287] Cheng A*,* 1994 [1984]*, Le roi des échecs* in *Les trois rois*, Paris, Editions de l'aube, p. 23.

nouvelle race, le dé-peuple. »[288] Le hasard garantit la joie au fondement du jeu car il est l'inattendu donc la nouveauté, la diversité donc la richesse, la spontanéité donc la fantaisie. Le hasard c'est la possibilité qu'il nous arrive enfin quelque chose, que nous soyons au cœur de l'événement, et c'est enfin une formidable échappatoire à la surveillance continue qu'exerce sur chacun d'entre nous le surmoi ou la morale.

4. L'exercice du possible

Jouer c'est exercer son libre arbitre et développer sa potentialité, autrement dit, comme l'écrit Jacques Henriot, c'est « *faire l'exercice du possible*. »[289] Mais le choix n'est rendu tangible que dans sa réalisation par l'action, dont l'ivresse conduit à faire l'expérience de la potentialité ludique qui s'exprime dans l'enchantement que le jeu produit sur le joueur.

4a) Le choix ludique

> « *L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue.* »
>
> Friedrich von Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*[290]

Le choix est l'essence de l'identité car il est conséquence du passé qui nous constitue tout en préparant l'avenir, fondant du même coup le présent de ce que nous sommes. Choisir c'est déjà s'engager puisque, à l'instant où l'on choisit, on renonce aux autres alternatives ; mais sans renoncement, sans risquer la défaite, il n'est pas possible d'avancer vers la victoire, comme l'analyse Muñoz du *Tableau du maître flamand* d'Arturo Perez-Reverte : « _ *La pensée d'un joueur ne fonctionne pas au même niveau que celle d'un profane : la logique d'un joueur ne lui permet pas de voir les coups qui seraient possibles mais mauvais, parce qu'il les écarte automatiquement... Comme un mathématicien de talent n'explore pas les impasses qui ne le mèneront jamais au théorème qu'il cherche, alors que les gens moins doués doivent travailler ainsi, par tâtonnement, d'erreur en erreur. (…) _ Quand on joue on se trouve confronté à une infinité de situations possibles. Parfois, elles se résolvent par l'application de règles simples, parfois, il faut recourir à d'autres règles pour décider quelle règle simple appliquer... Ou encore des situations inconnues se présentent et il faut alors imaginer de nouvelles règles qui reprennent ou écartent les règles antérieures. On ne commet d'erreur qu'en choisissant une règle plutôt qu'une autre, qu'en décidant.* »[291] Un joueur choisit les coups non en les balayant tous, comme le ferait une machine qui est incapable de pressentir si une piste est prometteuse ou non, mais au contraire en mettant en balance l'objectif et l'effort de l'exploration pour y parvenir. Le bon joueur a la capacité de penser en dehors des règles proposées pour faire émerger des stratégies nouvelles, qui peuvent prendre l'aspect de nouvelles règles ou conduire à modifier le jeu en conséquence. Et si l'erreur provient à coup sûr des choix du joueur, il n'en va pas différemment pour la victoire.

Le choix est une lutte contre l'indétermination du hasard, si bien qu'un joueur ne peut jamais être tout à fait sûr de sa stratégie, sans quoi il aurait déjà gagné. Et c'est avec infiniment d'amertume qu'Alcippe, l'un des *Fâcheux* de Molière, constate que sa défaite au jeu du piquet est d'autant plus injuste que ses choix auraient dû selon toutes probabilités le mener à la

[288] Rhinehart L., 1988 [1971], *L'homme dé*, Paris, Editions de l'olivier, p. 222.
[289] Henriot J., 1989, *Op. cit.,* pp. 219 & p. 245.
[290] Schiller F. von, 1992 [1795], *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier, XVe lettre, p. 221.
[291] Perez-Reverte A., 1993 [1990], *Op. cit.,* pp. 114-115.

victoire : « *Console-moi, Marquis, d'une étrange partie / Qu'au piquet je perdis hier contre un Saint-Bouvain, / À qui je donnerais quinze points et la main. / C'est un coup enragé, qui depuis hier m'accable, / Et qui ferait donner tous les joueurs au diable, / Un coup assurément à se pendre en public. / Il ne m'en faut que deux ; l'autre a besoin d'un pic : / Je donne, il en prend six, et demande à refaire ; / Moi, me voyant de tout, je n'en voulus rien faire. / Je porte l'as de trèfle (admire mon malheur), / L'as, le roi, le valet, le huit et dix de cœur, / Et quitte, comme au point allait la politique, / Dame et roi de carreau, dix et dame de pique. / Sur mes cinq coups portés la dame arrive encor, / Qui me fait justement une quinte major. / Mais mon homme avec l'as, non sans surprise extrême, / Des bas carreaux sur table étale une sixième. / J'en avais écarté la dame avec le roi ; / Mais lui fallant un pic, je sortis hors d'effroi, / Et croyais bien du moins faire deux points uniques. / Avec les sept carreaux il avait quatre piques, / Et jetant le dernier, m'a mis dans l'embarras / De ne savoir lequel garder de mes deux as. / J'ai jeté l'as de cœur, avec raison, me semble ; / Mais il avait quitté quatre trèfles ensemble, / Et par un six de cœur je me suis vu capot, / Sans pouvoir, de dépit, proférer un seul mot. / Morbleu ! fais moi raison de ce coup effroyable : / À moins que l'avoir vu, peut-il être croyable ? / ÉRASTE : C'est dans le jeu qu'on voit les plus grands coups du sort.* »[292] Le choix repose sur la connaissance des cadres du jeu et donc les perspectives de victoire. C'est l'improbabilité du résultat qui le rend rétrospectivement injuste. Mais si logiques que soient les choix, ceux-ci restent incertains dans leur finalité, sans quoi le jeu n'offrirait pas d'alternatives, et sans elles aucun choix possible, comme dans la bataille fermée[293]. Le choix est donc guidé avant tout par sa capacité à nous procurer un avantage, et donc à avancer vers l'enjeu, en nous gardant de la défaite. Quand le joueur a fait, semble-t-il ce qu'il fallait, il se sent dépossédé de ses choix, et le sort, qui assure normalement l'équité puisqu'il est, de coutume, la chose la mieux répartie, a « joué contre lui », il s'est comporté comme un adversaire qui aurait décidé sa perte : c'est la fatalité ou le diable puisque le joueur n'y peut rien.

Si le fondement du jeu pour le joueur est le choix avec lequel il influence, façonne la partie et le système ludique, c'est que le jeu offre un retour immédiat sur les conséquences de celui-ci, permettant d'en évaluer sa pertinence afin de le moduler en conséquence pour pousser son avantage. Un choix n'est jamais isolé et n'a de sens que dans la suite de décisions qu'impose le système ludique. Mais c'est le dénouement de la partie qui jette une lumière crue sur les choix effectués, qui seront toujours reconsidérés à l'aune du résultat produit, comme le fait *Le joueur* de roulette de Fédor Dostoïevski qui se sent, au contraire d'Alcippe, poussé par le destin : « *Je n'avais rien calculé, je n'avais même pas entendu sur quel chiffre était tombé le dernier coup, et je ne l'avais pas demandé en commençant à jouer, ce qu'aurait fait n'importe quel joueur un tant soi peu réfléchi. Je sortis mes vingt frédérics d'or que je jetais sur le "passe" qui se trouvait devant moi. _Vingt-deux ! s'écria le croupier. J'avais gagné – et je misai le tout, une fois encore : ce que j'avais déjà, et ce que j'avais gagné. _Trente-et-un ! claironna le croupier. Encore gagné. En tout cela me faisait donc quatre-vingt frédérics ! Je les poussai, les quatre-vingts, sur les douze chiffres du milieu (gain triple, mais deux chances contre une) – la roue tourna, le vingt-quatre sortit. On m'offrit trois rouleaux de cinquante frédérics, et dix pièces d'or ; en tout, en comptant tout, je me retrouvais avec deux cents frédérics d'or. Comme délirant de fièvre, je poussai toute cette masse d'argent sur le rouge – et je revins soudain à moi ! C'est seulement là, cette seule fois, dans toute cette soirée, dans toute cette partie, que la peur me traversa comme un vent glacé et me fit passer un frisson dans les bras et les jambes. Je le ressentis avec horreur, je venais de le comprendre ce que cela signifiait, pour moi, de perdre maintenant ! C'est toute ma vie que je venais de miser ! _Rouge !*

[292] Molière, 2014 [1661], *Les fâcheux*, Paris, Arvensa éditions, Acte II, scène II, p. 40.

[293] La bataille fermée oppose deux joueurs qui retournent une à une leurs cartes, celle affichant la plus grande valeur faisant la levée sans que le joueur ne puisse intervenir en quoi que ce soit sur le cours du jeu.

cria le croupier, et je repris haleine, des picotis de feu couraient dans tous mes membres. On me paya en billets de banque ; cela faisait déjà quatre mille florins et quatre-vingt frédérics d'or ! (A ce moment, j'étais encore en état de compter.) Après, je me souviens que j'ai misé à nouveau deux mille florins sur les douze du milieu, et j'ai perdu ; j'ai misé mon or plus quatre-vingt frédérics, et j'ai perdu. La fureur m'envahit : je sais les deux mille derniers florins qui me restaient, et je les misais sur les douze premiers - comme ça, au hasard, pour rien, à l'aveuglette ! Du reste, il y eut une seconde d'attente qui ressemblait, peut-être, par l'impression qu'elle me laissa, à l'impression qui fut celle de Mme Blanchard, au moment où elle volait dans le vide du haut de sa montgolfière. _Quatre ! cria le croupier. En tout, avec ma mise précédente, je me retrouvais à nouveau avec six mille florins. J'étais déjà un vainqueur, je n'avais plus peur de rien, maintenant, de rien quand je jetai quatre mille florins sur le noir. Neuf-dix personnes se précipitèrent, à ma suite, pour miser sur le noir. Les croupiers se regardaient, discutaient entre eux. Tout autour on parlait, on guettait. C'est le noir qui sortit. Là je ne me souviens plus ni du calcul, ni de l'ordre de mes mises. Je me souviens, comme dans un rêve, que j'avais déjà gagné, je crois, près de seize mille florins ; soudain, par trois coups malheureux, j'en reperdis douze ; puis je poussais ces quatre derniers mille sur "passe" (mais je ne ressentais déjà plus rien, j'attendais juste, comme mécaniquement, sans rien penser) et je gagnai encore ; puis je gagnai encore quatre fois de suite. Je me souviens seulement que je raflais l'argent par milliers ; je me souviens aussi que ce qui sortait le plus souvent, c'était les douze chiffres du milieu, et c'est à eux que je m'étais attaché. Ils apparaissaient bizarrement, d'une façon régulière, toujours trois quatre fois de suite, puis ils disparaissaient deux fois, puis revenaient encore pour trois ou quatre fois de suite. Cette régularité étonnante survient parfois par périodes – et c'est ce qui perd les joueurs enragés, ceux qui calculent le crayon en main. Quelles monstrueuses moqueries du destin peuvent survenir ici ! Je pense qu'une demi-heure ne s'était pas passée depuis que j'avais commencé, soudain le croupier m'annonça que j'avais déjà gagné trente mille florins et que, comme la banque se trouvait hors d'état de répondre d'un coup supplémentaire, la roulette serait fermée jusqu'au lendemain matin. Je saisis tout mon or, je le fourrai dans mes poches, je raflai tous les billets et je courus aussitôt à une autre table, dans une autre salle, à une deuxième roulette ; la foule se précipita derrière moi. Là, on me nettoya une place séance tenante, déjà – j'étais relancé, je misai à nouveau, pour rien, et sans aucun décompte. Je ne comprends pas ce qui m'a sauvé ! Parfois, du reste, des éclairs de calcul me passaient par la tête. Je m'attachais à tels ou tels chiffres, à telles chances, mais j'avais tôt fait de les abandonner, et je me remettais à miser, dans une espèce d'état second. Je devais être bien distrait ; je me souviens que les croupiers me corrigèrent plusieurs fois. Je commettais des fautes grossières. Mes tempes étaient moites, mes mains tremblaient. Des petits Polaks accouraient, proposant leurs services, je n'écoutais personne. La chance s'obstinait ! Soudain, on entendit un brouhaha, des rires. "Bravo ! Bravo !" criaient les gens, certains se mirent même à applaudir. Là aussi, je décrochai trente mille florins, et la banque fut encore fermée jusqu'au lendemain ! Le casino tout entier s'amassait autour de moi. Je ne sais pas si j'ai pensé une seule fois à Polina. Ce que je ressentais, c'était une sorte de jouissance insurmontable à ramasser, à rafler les billets de banque qui s'entassaient devant moi. Oui, je me sentais poussé par le destin. Cette fois, comme par un fait exprès, il arriva une circonstance qui d'ailleurs se répète assez souvent. La chance s'attache, par exemple, au rouge, et on l'abandonne plus pendant une dizaine, ou même une quinzaine de coups. J'avais entendu dire, deux jours avant, que le rouge, la semaine précédente, était sorti vingt-deux fois de suite ; on ne se souvenait pas d'une chose pareille à la roulette, et on le racontait avec étonnement. Tout le monde mise sur le rouge, bien entendu, mais, par exemple, après dix fois, il n'y a presque plus personne pour s'obstiner à miser dessus. Mais le joueur expérimenté ne misera pas non plus sur le noir, à l'opposé. Le joueur expérimenté sait ce que signifient les "lubies du hasard". Par exemple on pourrait croire qu'après seize coups de suite sur le rouge, le dix-septième coup

ne peut tomber que sur le noir. Les jeunes se précipitent en foule, ils doublent ou triplent les mises, et perdent des sommes effroyables. Moi, par une espèce de lubie étrange, j'avais remarqué que le rouge était sorti sept fois de suite, et j'avais voulu m'y attacher. Je suis sûr que c'était, pour moitié, de la gloriole ; j'avais envie d'étonner les spectateurs par un risque dément, et – une impression étrange – je me souviens très bien que je fus soudain, et sans aucun appel à la gloriole, réellement envahi par une soif de risque démentielle. Peut-être, après être passée par tant de sensations, l'âme ne parvient-elle plus à se rassasier – elle ne fait que s'exciter toujours plus fort, elle a besoin de sensations nouvelles, plus fortes, toujours plus fortes, jusqu'à l'épuisement final. Et, je ne mens pas, si les règles du jeu avaient permis de miser cinquante mille florins d'un coup, je les aurai certainement misés. On criait autour de moi que j'étais fou, que c'était la quatorzième fois que le rouge venait de sortir ! _Monsieur a gagné déjà cent mille florins, résonna une voix près de moi. Soudain, je revins à moi. »[294] Ce récit rétrospectif apparaît nimbé du brouillard du hasard au point de jeter un flou sur les choix opérés par le joueur qui, a tête refroidie, ne comprend plus exactement comment il a gagné. Mais, même dans ce cas, le choix se fait toujours dans un mélange de hasard et de calcul, d'intuition et de provocation, de concentration et de fantaisie. Le choix ludique est à la fois la plus rationnelle et la plus irrationnelle des choses, et c'est le résultat de ce choix qui tranche : le joueur regrette d'avoir misé sur le rouge mais le sort lui donne raison, il voit après coup que miser sans connaître le coup précédent était idiot mais il a gagné, et lorsque le joueur revient à lui il ne sait même plus combien et comment il a gagné. Mais c'est précisément pour vivre ce genre d'ivresse que joue le joueur : pour se sentir être cause[295], quand bien même sa part d'(ir)responsabilité n'apparaît pas clairement.

4b) L'action ludique

« *On ne joue pas en assistant à un jeu.* »

Proverbe baoulé[296]

L'action est la réalisation du choix et l'un n'est rien sans l'autre. Puisque le jeu incite à l'engagement, puisque jouer c'est être à la fois le spectateur et l'acteur de son jeu, c'est réunir le choix à l'alternative qui la pose, et éprouver ces choix à travers leur mise en pratique. Le connaisseur du jeu est un amateur et en tant que tel il ne peut être qu'un joueur, si bien que cantonné au rôle de simple spectateur, il ne peut que se sentir amputé de l'absence de possibilité d'action sur la partie, comme l'illustre le stratagème mis en place par le narrateur pour trouver *Le joueur d'échecs* qui acceptera de faire avec lui une partie dans la nouvelle de Stefan Zweig : « *En outre, aux échecs, comme en amour, il faut un partenaire, et à ce moment là, je ne savais s'il y avait à bord d'autres amateurs que nous. Pour les attirer au grand jour, je conçus un piège audacieux des plus simples tel un oiseleur, je m'installai au fumoir, devant un échiquier avec ma femme qui joue encore moins bien que moi. Nous n'avions pas fait six coups qu'en effet, un promeneur puis un autre s'arrêtaient là et nous demandaient la permission de regarder, jusqu'au moment où quelqu'un me priait, comme je le désirais, de faire une partie avec lui.* »[297] Le fait de jouer invite à prendre de la distance en considérant la partie dans son

[294] Dostoïevski F., 1991 [1866], *Op. cit.,* pp. 163-168.

[295] Groos K., 1902 [1896], *Les jeux des animaux*, Paris, Alcan, p. VII : « *En partant des conditions plutôt physiologiques, je m'achemine vers le point central de mon étude :* la joie d'être cause*, qui me semble être le concomitant psychique du plus primitif de tous les jeux, c'est-à-dire de l'expérimentation.* »

[296] Cité sur *Wellouej : jeux traditionnels et jeux du monde*, Jeux en citations : http://www.wellouej.com/blog/category/jeux-en-citation, citation n°47, article du 13 mai 2014 consulté le 13/11/2014.

[297] Zweig S., 2008 [1943], *Op. cit.,* p. 30.

ensemble, et le fait d'être spectateur, invite à jouer et à en devenir l'acteur. Chaque position du joueur, conscient ou pris au jeu, appelle l'autre. Sans action le jeu ne permet pas de se prendre au jeu et son univers reste extérieur au spectateur, la partie se déroulant sans lui ; alors que sans contemplation, le joueur oublie que ce n'est qu'un jeu et ne profite pas pleinement de l'illusion protectrice qui suspend la réalité.

En jeu, une action est symbolique et signifie donc plus que sa simple réalité physique. Les actions sont donc souvent minimisées par rapport à leurs finalités que sont la victoire et la défaite, perspectives seules qui les ont fait réaliser par rapport à d'autres actions potentiellement éligibles. Si la fin de la partie est donc le retour de l'action visible puisque physique, mais sémantiquement pauvre, à l'instar des mains du joueur qui obnubile quelque *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* de Stefan Zweig : « *Mais alors arriva un moment terrible –, un moment qu'en moi-même j'avais redouté déjà sourdement pendant tout ce temps, un moment qui était suspendu comme un orage au-dessus de mes nerfs tendus et qui soudain les fit se rompre. De nouveau la boule s'était amortie avec de petits bruits de claquet, dans sa ronde carrière de nouveau palpita cette seconde pendant laquelle deux cents lèvres retinrent leur souffle, jusqu'à ce que la voix du croupier annonçât, cette fois-ci, ''zéro'', tandis que déjà son râteau preste ramassait de tous les côtés les pièces sonores et le crissant papier. À ce moment-là les deux mains contractées firent un mouvement particulièrement effrayant ; elles bondirent comme pour saisir quelque chose qui n'était pas là, puis elles s'abattirent, presque agonisantes, sur la table, n'étant plus qu'une masse inerte. Mais ensuite elles reprirent soudainement vie encore une fois ; elles coururent fiévreusement de la table au corps dont elles faisaient partie, grimpèrent comme des chats sauvages le long du trône, fouillant nerveusement dans toutes les poches, en haut, en bas, à droite et à gauche, pour voir s'il n'y aurait pas encore quelque part, comme une dernière miette, une pièce de monnaie oubliée. Mais toujours elles revenaient vides ; toujours elles renouvelaient plus ardemment cette recherche vaine et inutile, tandis que déjà le plateau de la roulette s'était remis à tourner, que le jeu des autres continuait, que les pièces de monnaie tintaient, que les sièges remuaient et que les mille petits bruits confus remplissaient la salle de leur rumeur. Je tremblais, toute secouée d'horreur : tellement je participais malgré moi à tous ces sentiments, comme si c'étaient mes propres doigts qui, là, fouillaient désespérément, à la recherche de n'importe quelle pièce d'argent, dans les poches et les plis du vêtement tout chiffonné !* »[298] Toute l'action est dans le jeu et les joueurs, hypnotisés, ne s'appartiennent plus, ne revenant à eux que lorsque le jeu s'interrompt, comme si leur énergie vitale donnait vie au jeu et ne leur était rendue qu'une fois qu'elle n'alimentait plus l'acte de jeu. Inversement, la force de la signification des actions de jeu leur insuffle un attrait dont les actions hors jeu sont dépourvues, poussant à rejouer pour les enrichir de ce supplément de sens, comme s'en lamentent *Les joueurs* désœuvrés de Nicolaï Gogol : « *Ah, si seulement !... C'est même presque incroyable, à quel point je sens renaître une soif d'activité. Il faut que vous sachiez que ma dernière victoire, les quatre vingt milles du colonel Tchébotariov, elle remonte au mois dernier. Depuis ça fait un mois que je n'ai plus pratiqué. Vous ne pouvez pas savoir ce que j'ai souffert d'ennui pendant tout ce temps ! Mais à mourir, mais à mourir d'ennui !* »[299] Le jeu est une activité volontaire qui permet de remplir un temps loisible, et c'est en cela, au-delà du gain éventuel qu'il peut procurer, que le jeu rend l'activité ludique excitante en poussant simplement à agir.

4c) L'enchantement ludique

[298] Zweig S., 2010 [1927], *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme,* Paris, Le livre de poche, pp. 54-55.
[299] Gogol N. V., 2006 [1842], *Op. cit.,* pp. 140-141.

« *Un jour d'amusement est un jour d'éternité.* »

Proverbe chinois[300]

L'éternité réside dans l'intensité de l'émotion plutôt que dans sa durée réelle. L'enchaînement des actions provoque une ivresse qui participe à l'enchantement du jeu en captivant le joueur. Le joueur qui joue pour s'amuser, quelles que soient les formes de ce plaisir, est le vrai vainqueur, car quelle que soit l'issue de la partie, ce joueur y trouvera son compte, comme « l'artiste » ou « Fil de fer », quelques uns des joueurs rencontrés sur *Les grands chemins* de Jean Giono : « *La salive emplâtre sa bouche, comme il se doit quand il jubile. Son regard est de cette laideur triomphante que je lui ai vue déjà plusieurs fois quand tout va bien pour lui. Ce n'est cependant pas la mise qui le fait jouir. Nestor hasarde des paquets de billets à la limite de ses poches puis il ferme à moitié l'œil et se renverse un peu sur son dossier de chaise. C'est qu'il a beau jeu mais il sait qu'à tout beau jeu il y a paille. Il joue gros pour rester sensible. Le petit Daumas avec sa moustache en gousse de pois chiche joue très jeune. C'est dangereux pour tout le monde : lui et nous. C'est ce qu'il veut. Il nous entraîne deux ou trois fois dans de mauvais lieux où, avec nos vingt ans de plus nous courons le risque de rester en carafe. Il aime nous voir patouiller dans des trucs où il faut de l'inspiration. C'est parfois nous qui l'avons et finalement pas lui. Sa déconvenue l'alimente. Jeunesse ! C'est Fil de fer qui aurait le jeu le plus proche du mien. Il ne peut pas perdre : il joue pour jouer. Ce qu'il a il le donne volontiers. Il ne pourrait rien s'acheter de meilleur avec ses sous que ce qu'il s'achète présentement. Tout le monde est dupe. Sauf lui.* »[301] Chacun joue pour son plaisir, et c'est la richesse du jeu que de pouvoir les assouvir tous. Nestor, le héros du roman, triche pour le sentiment de maîtrise qu'il lui procure, Daumas savoure simplement l'adrénaline que lui procure le risque qui lui permet de se sentir vivant, quant à Fil de fer, comme le narrateur, il est un épicurien qui profite du jeu pour prendre du bon temps. En fait chacun vise le plaisir mais plus ou moins (in)directement, par la recherche de la jouissance, qu'elle émane de soi, de la contingence ou du jeu.

Jouer c'est rentrer en harmonie avec le jeu, puisqu'il nécessite d'une part d'en avoir les règles constitutives à l'esprit et de s'y laisser prendre, et d'autre part de ne faire qu'un avec lui en s'oubliant dans la partie, comme pour *Le jeu des perles de verre*, devenu l'art majeur de Castalie : « *On distinguait deux types de Jeux, le type formel et le type psychologique. (...) Le Jeu formel s'efforçait de donner aux éléments concrets de chaque jeu, mathématiques, linguistiques, musicaux, etc., une unité et une harmonie aussi denses, aussi pleines, aussi parfaites de forme que possible. Le Jeu psychologique par contre, cherchait l'unité et l'harmonie, la rondeur et la perfection du cosmos, moins dans le choix, dans la disposition, la limitation, l'association et l'opposition des éléments que dans la méditation qui suivait chaque étape du Jeu et sur laquelle il mettait tout l'accent. Un jeu psychologique de ce genre, (...) n'offrait pas extérieurement l'image de la perfection, mais, par la succession des méditations qu'il prescrivait avec précision, il amenait le Joueur à éprouver l'émotion du parfait et du divin. "Le Jeu (...) englobe le Joueur, quand il s'est acquitté de sa méditation, comme la surface d'une sphère englobe son centre ; il lui laisse un sentiment d'avoir démêlé dans ce monde fortuit et confus un tout parfaitement symétrique et harmonieux et de l'avoir assimilé.* »[302] En tant que schématisation du monde, le jeu offre le plaisir de le maîtriser. Il permet seul de tenir le rôle de Dieu puisque le jeu tient tout entier dans l'esprit du joueur, faisant de ce dernier la mesure

[300] Cité sur *Wellouej : jeux traditionnels et jeux du monde*, Jeux en citations : http://www.wellouej.com/blog/page/7, citation n°40, article du 25 mars 2014 consulté le 13/11/2014.
[301] Giono J., 1951, *Op. cit.,* p. 118.
[302] Hesse H., 1999 [1943], *Le jeu des perles de verre*, Paris, Librairie Générale Française, pp. 277-278.

de l'univers symbolique que le jeu suscite. Le jeu est en outre harmonie des contraires puisque, par le dépassement de la contrainte des règles qu'il requiert, il rend tout possible, et ce grâce au joueur qui crée la partie et donne vie au jeu par son action.

5. Se prendre au jeu

La joie du jeu attire et captive au point de devenir un enjeu en soi. La victoire n'est pas tant recherchée pour elle-même que pour l'émotion qu'elle procure ou, inversement, parce qu'elle protège le joueur de celle occasionnée par la défaite. Si bien que celui-ci est prêt à lutter bec et ongles pour elle, chaque difficulté renforçant le prix de la victoire attendue, au point de rendre la réalité moins excitante en comparaison et d'inverser les priorités entre la sphère du jeu et celle du réel.

5a) La passion ludique

« *Le jeu nous dérobe trois grands biens : l'argent, le temps et la conscience.* »

Proverbe anglais[303]

Plus le joueur éprouve de plaisir au jeu, plus celui-ci aura à cœur de cultiver la source qui le lui procure à si peu de frais. D'autant que le jeu possède en lui-même sa propre récompense, sans avoir à en passer obligatoirement par la victoire. En effet les efforts consentis pour l'emporter donnent du prix à la victoire qui, par l'intensité du plaisir qu'elle fait miroiter, incite à s'investir encore davantage, dans un cercle vicieux qui peut conduire le joueur à un comportement compulsif et exclusif. D'autant que le gain, parce qu'il autorise à récupérer une mise dont la perte a été consentie au préalable, fait oublier que la perte est donc certaine alors qu'il reste hypothétique. Et plus le joueur perd, plus la prochaine partie ne peut que, par la loi des grands nombres et par un juste retour des choses, laisser espérer une victoire. Désillusion que connaît à ses dépens François René de Chateaubriand et qu'il raconte dans ses *Mémoires d'Outre-tombe* : « *Un notaire nous procura 10 000 francs : je les apportais en assignats chez moi, cul-de-sac Férou, lorsque je rencontrai, rue de Richelieu, un de mes anciens camarades au régiment de Navarre, le comte Achard. Il était grand joueur ; il me proposa d'aller aux salons de M… où nous pourrions causer : le diable me pousse je monte ; je monte, je joue, je perds tout, sauf quinze cents francs, avec lesquels, plein de remords et de confusion, je grimpe dans la première voiture venue. Je n'avais jamais joué : le jeu produisit sur moi une espèce d'enivrement douloureux ; si cette passion m'eût atteint, elle m'aurait renversé la cervelle.* »[304] La passion commence sitôt que le joueur ne peut plus s'arrêter comme il l'aurait souhaité, quand il se met à croire que parce qu'il a perdu facilement, il lui est possible de gagner de même. Car, à l'instar de l'amour charnel, la passion du jeu s'entretien par les joies qu'il procure : « *Quiconque aime, aimera ; Et quiconque a joué, toujours joue, et jouera.* »[305] C'est parce qu'on a goûté aux joies du jeu que l'on désire à nouveau retrouver la force de ce plaisir, que le jeu suscite si facilement et pour lequel il se montre un partenaire plus disponible et conciliant que ne l'exige l'amour.

[303] Méry C. de, 1828, *Histoire générale des proverbes, adages, sentences, apophthegmes dérivés des mœurs, des usages, de l'esprit et de la morale des peuples anciens et modernes*, Paris, Delongchamps, adage 89, p. 413 : « *Play robs us of three good things : our money, our time and our conscience.* »

[304] Chateaubriand F.-R de, 1848, *Mémoires d'outre-tombe*, New-York, P. Arpin, tome 1, p. 165.

[305] Regnard J.-F., 1934 [1697], *Op. cit.,* Acte IV, scène 1, p. 82.

D'autre part, plus le joueur progresse dans sa maîtrise du jeu, plus cette maîtrise attise sa soif de pouvoir et l'illusion d'une réussite à sa portée, puisqu'il est objectivement meilleur au jeu qu'auparavant. Ce faisant, plus le jeu occupe son esprit, plus les émotions qu'il ressent en jouant sont violentes et font paraître fade en comparaison tout autre activité. Ainsi, *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig n'a d'autre échappatoire à sa prison que le jeu : « *Tout mon être, toute ma sensibilité se concentraient sur les cases d'un échiquier imaginaire. La joie que j'avais à jouer était devenue un désir violent, le désir une contrainte, une manie, une fureur frénétique qui envahissait mes jours et mes nuits. Je ne pensais plus qu'échecs, problèmes d'échecs, déplacements des pièces.* »[306] Le joueur passe de l'enchantement de la liberté que procure le jeu, de la joie éponyme qui divertit et ouvre sur la vie, à la passion qui contraint et enferme. Le désir qui supplante la joie est la revanche du corps sur l'esprit et son libre arbitre, comme celui du collectionneur Gardilanne, en quête du *Violon de Faïence* que décrit Champfleury : « *Gardilanne se disait sans passions ; c'était l'être le plus passionné qui se pût voir, plus ardent que le chasseur, plus inquiet qu'un amant à son premier rendez-vous, plus tyrannisé qu'un ambitieux, plus fébrile qu'un joueur, les yeux enflammés comme un Corse qui guette son ennemi, aussi brillants que ceux d'un gourmand devant l'étalage de Chevet, les mains plus convulsives qu'un homme dont la dernière carte représente la ruine ou la fortune. Pas de passions ! Gardilanne les possédait toutes, fondues en une seule, la plus vive, la passion des collections !* »[307] Un être passionné, à fortiori un joueur compulsif, est sans cesse habité par sa passion puisqu'il ne vit que pour elle, donnant l'impression qu'elle dirige ses moindres faits et gestes, et que le joueur est devenu la créature de sa passion. Si bien que le jeu peut sembler être la vraie vie, une vie plus intense, plus humaine puisque fruit de ses fantasmes, où les décisions prennent acte immédiatement, à l'inverse de la réalité cantonnée à une seule dimension, où tout paraît morne, tel le constat que porte avec dégoût le Baron Clappique sur *La condition humaine* brossée par André Malraux : « *Tous ces êtres qui passaient dans la brume, de quelle vie imbécile et flasque vivaient-ils ? Pas même des ombres : des voix dans la nuit. C'était dans cette salle que le sang affluait à la vie. Ceux qui ne jouaient pas n'étaient pas des hommes.* »[308] L'excitation et le supplément de signification que procure le jeu insufflent une vie dont le monde réel semble privé.

5b) L'épreuve ludique

« *Et le jeu comme on dit, n'en vaut pas les chandelles ?* »

Pierre Corneille, *Le menteur*[309]

Plus le joueur éprouve de plaisir à jouer, plus il est capable de supporter l'épreuve de frustration que lui occasionnent les obstacles tissés entre l'enjeu et lui. Les surmonter donne un lustre supplémentaire à l'enjeu, décuplant les émotions que celui-ci procure en retour : sensation de maîtrise et fierté de la réussite qui, dans un cercle vertueux, poussent le joueur à redoubler d'efforts. De cette tension peut émerger un plaisir esthétique, fondé sur la beauté de la force morale déployée, que trouve admirable l'interlocuteur de Yasunari Kawabata jaugeant *Le maître ou le tournoi de go* : « *Ce que je souhaitais, c'était plutôt un commentaire sur le style des joueurs, la perception d'une humeur, d'un style, une appréciation du jeu vu sous l'angle de l'art. "C'est admirable, répondit-il. En un mot, cette partie compte autant pour l'un que pour l'autre ; ils jouent tous deux très attentivement et consacrent beaucoup de réflexion à chaque coup. Je ne puis discerner la moindre faute, la moindre distraction chez les deux*

[306] Zweig S., 2008 [1943], *Op. cit.,* p. 74.
[307] Champfleury, 1996 [1861], *Le violon de faïence*, Toulouse, Ombres, p. 15.
[308] Malraux A., 1946, *Op. cit.,* p. 241.
[309] Corneille P., 1774 [1644], *Le menteur*, Acte I, Scène I, Genève, sans mention d'éditeur, p.282.

adversaires. On n'a pas souvent la chance de voir une partie semblable, je la trouve admirable. »[310] La beauté d'une partie réside dans une partie équilibrée où les deux adversaires, se rendant coup pour coup, constituent l'un pour l'autre la meilleure opposition possible, maintenant ainsi une indétermination et une tension maximales.

La lutte n'est pas seulement extérieure, entre des adversaires, mais également à l'échelle du *Joueur* que Fédor Dostoïevski décrit comme écartelé entre les alternatives et les choix cornéliens que la partie ne cesse de proposer : « *Je commençai par sortir cinq frédérics d'or, c'est-à-dire cinquante gouldens, et je les posai sur le pair. La roue tourna, c'est le treize qui sortit - j'avais perdu. Avec une espèce d'impression maladive, juste pour m'en défaire et fiche le camp, je misai cinq autres frédérics d'or sur le rouge. Le rouge sortit, je misai les dix frédérics d'or - le rouge sortit encore. Je misai le tout en une seule fois - c'est encore le rouge qui ressortit. Ayant reçu quarante frédérics d'or, j'en misai vingt sur douze chiffres du milieu, sans savoir ce que cela pouvait donner. Je multipliai par trois. Ainsi, avec dix frédérics d'or, j'en possédais quatre-vingts. Un sentiment tellement invraisemblable, tellement bizarre me submergea si fort que je n'arrivais plus à le supporter, et je décidai de fiche le camp.* »[311] Ce qui rend l'impression si insupportable à Alexeï Ivanovitch, le narrateur, c'est qu'en jouant pour confirmer qu'il ne peut que perdre, il gagne malgré lui, ce qui est pire que de perdre, car cela montre non seulement qu'il ne sait pas jouer, mais qu'il n'arrive en outre même pas à perdre quand il le pressent, ce qui achève de le déstabiliser et de rompre la confiance en son destin. Le conflit a également lieu entre la fascination du joueur pour le risque qui rend invincible et la raison qui sait bien qu'une seule perte peut effacer tous les gains précédents.

5c) L'ambiguïté ludique

« *Entre tout ce qui trompe, je suis le jeu de dés.* »

Krishna dans le *Bhagavad-Gita*[312]

Plus le joueur est investi dans la fiction ludique, plus l'intensité du plaisir octroyée par le jeu est forte, donnant à l'intensité de son émotion plus de réalité qu'à la réalité même. Cette inversion des priorités entre la réalité et la fiction, aiguillonnée par la passion, rend d'autant plus floue la frontière entre réalité et fiction que les notions de présence, de récompense, d'intensité ou encore de signification sont inversées, achevant de confondre les deux dimensions. Cette ambiguïté est le ferment même du jeu qui ne captive qu'à condition que l'illusion, qui est confusion avec la réalité, prenne place. Jouer, c'est en outre prendre une distance avec les règles, introduire du jeu entre les contraintes pour les changer en potentialités. Tout jeu est donc transgression, chaque joueur cherchant à user des règles, garantes de l'équilibre de la partie, à son avantage. Toute partie est donc mouvante et contribue à redéfinir le jeu, à l'image du go tel que le décrit *La joueuse de go* de Shan sa : « *Chaque pion est une marche de plus dans la descente de l'âme. J'ai aimé le go pour ses labyrinthes. La position d'un pion évolue au fur et à mesure qu'on déplace les autres. Leur relation, de plus en plus complexe, se transforme et ne correspond jamais tout à fait à ce qui fut médité. Le go se moque du calcul, fait affront à l'imagination. Imprévisible comme l'alchimie des nuages, chaque nouvelle formation est une trahison. Jamais de repos, toujours sur le qui-vive, toujours plus rapide, vers ce qu'on a de plus habile, de plus libre, mais aussi de plus froid, précis, assassin. Le go est le jeu du mensonge. On encercle l'ennemi de chimères*

[310] Kawabata Y., 1975 [1954], *Op. cit.,* pp. 108-109.
[311] Dostoïevski F., 1991 [1866], *Op. cit.,* p. 24.
[312] Citation de Krishna à Arjuna dans la *Bhagavad-Gita*, citée dans Cazenave M. (dir.), 1996 [1989], *Encyclopédie des symboles*, Paris, Librairie générale française, article « Jeu », p. 336.

pour cette seule vérité qu'est la mort. »[313] L'ambiguïté du go n'est autre que celle du ludique : l'imprévisibilité est inscrite dans le jeu puisque l'incertitude sur le gagnant est une condition essentielle pour jouer. Tout jeu est en outre ambivalent parce que par la victoire le joueur en recherche la fin et que la potentialité dont il fait l'expérience n'est jamais que factice. Ainsi un joueur qui jouerait tout le temps ne serait plus perçu comme jouant puisque le jeu implique une distance avec ce qu'on est au quotidien, paradoxe que souligne le pasteur Cannon pour parler de son fils à *Luke Rhinehart* avant qu'il ne devienne *L'homme-dé* : « *Et c'est là le point crucial. Il prend la vie trop au sérieux. Il ne joue jamais, ou, en tout cas, jamais quand la plupart des gens le souhaitent. Il est tout le temps en train de jouer, mais jamais ce qu'on attend de lui.* »[314] Jouer jamais et tout le temps est tout un puisque le jeu est interruption de la réalité qui n'existe que par rapport au jeu, et vice versa. Le jeu implique à la fois une distance et une emprise sans lesquelles l'illusion ne serait pas ou serait dépourvue de signification. Un joueur et un fou ne sont qu'une seule et même personne, mais seul le premier a conscience de jouer.

Le jeu est un paradoxe qui commence avec les règles, à la fois contraintes et possibilités : c'est bien le joueur qui fait le jeu quand il joue, mais il ne le fait que dans le cadre de liberté que le jeu lui laisse. Cet aspect paradoxal est souligné par Stefan Zweig dans *Le joueur d'échecs* : « *Mais n'est-ce pas déjà le limiter injurieusement que d'appeler les échecs, un jeu ? N'est-ce pas aussi une science, un art, ou quelque chose qui, comme le cercueil de Mahomet entre ciel et terre, est suspendu entre l'un et l'autre, et qui réunit un nombre incroyable de contraires ? L'origine s'en perd dans la nuit des temps, et cependant il est toujours nouveau, sa marche est mécanique, mais elle n'a de résultats que grâce à l'imagination ; il est étroitement limité dans un espace géométrique fixe, et pourtant ses combinaisons sont illimitées. Il poursuit un développement continuel, mais il reste stérile ; c'est une pensée qui ne mène à rien, une mathématique qui n'établit rien, un art qui ne laisse pas d'œuvre, une architecture sans matière ; et il a prouvé néanmoins qu'il était plus durable, à sa manière, que les livres ou tout autre monument, ce jeu unique qui appartient à tous les peuples et à tous les temps, et dont personne ne sait quel dieu en fit don à la terre pour tuer l'ennui, pour aiguiser l'esprit et stimuler l'âme. Où commence-t-il, où finit-il ? Un enfant peut en apprendre les première règles, un ignorant s'y essayer et acquérir, dans le carré limité de l'échiquier, une maîtrise d'un genre unique, s'il a reçu ce don spécial. La patience, l'idée subite et la technique s'y joignent dans une certaine proportion très précise à une vue pénétrante des choses, pour faire des trouvailles comme on en fait dans les mathématiques, la poésie ou la musique - en se conjuguant simplement, peut-être, d'une autre façon.* »[315] Cette somme de contraires ne peut être épuisée par aucune partie puisque le jeu est un problème sans solution et toute règle propose un gain et une perte. Dès lors, le jeu invite et incite à explorer toutes ses configurations d'autant que les règles sont à l'image des soixante-quatre cases de l'échiquier sur lesquelles le Maharadjah, charmé par le jeu d'échecs, se proposait de récompenser son inventeur en posant case après case un multiple de deux grains : les possibilités que chaque contrainte fait naître sont exponentielles, et chaque partie, loin d'épuiser le jeu, ne fait qu'enrichir sa littérature. Jouer est encore créer.

6. Briser le jeu

Selon l'expression de Johann Huizinga « *Le joueur qui s'oppose aux règles, ou s'y dérobe, est un briseur de jeu.* (…) *Aussi doit-il être éliminé, car il menace l'existence de la communauté*

[313] Shan Sa, 2001, *Op. cit.,* p. 294.
[314] Rhinehart L., 1988 [1971], *Op. cit.,* p. 55.
[315] Zweig S., 2008 [1943], *Op. cit.,* pp. 27-28.

joueuse. »[248] En effet, la passion peut conduire à minimiser la convention ludique au profit du plaisir individuel au point de faire oublier la distance et le *fairplay* attachés à la conscience de jouer. Cet égarement peut conduire le joueur à chercher des moyens qu'il s'est précisément interdits en acceptant de jouer, la transgression de la convivialité et de la confiance bien réelle de ses partenaires de jeu apparaissant non seulement comme secondaire mais également comme corollaire à son plaisir. Doté de moyens désormais illimités, le joueur perd du même coup ce qui faisait l'intérêt de la victoire, à savoir son mérite, se retrouvant de toutes les façons en échec, soit que le subterfuge n'ait pas réussi, soit que la victoire ait perdu toute signification, soit enfin que la tricherie ait été découverte.

6a) L'apothéose ludique

« *Ce qui fait le jeu du chat est la mort pour la souris.* »

Proverbe danois[316]

Jouer revient à nier la mort puisque à l'instant où le joueur joue, celui-ci accepte de perdre son temps (qu'il lui reste à vivre), et ce faisant, parce que précisément la nier est un pied-de-nez à sa brève existence, il prend son temps, ce qui lui donne un sentiment d'éternité, comme un temps volé à la mort et à l'angoisse qu'elle fait peser sur nous. On peut jouer simplement pour se sentir vivant, pour créer un événement, pour croire, ne serait-ce qu'un instant, qu'il s'est passé quelque chose dans notre vie, comme *Les petites vieilles du Jackpot* immortalisées par Philippe Delerm : « *On aimerait savoir qu'à un moment précis leur cœur a battu un peu plus vite. Mais elles ne veulent avoir personne à qui le dire. Elles s'en vont à petits pas le long de la digue allumée. C'est un beau soir d'été ; les adolescentes ont mis un pull sur leurs épaules, les enfants mangent des glaces. Les petites vieilles disparaissent dans la nuit. Demain elles reviendront. Jouer.* »[317] Le jeu des petites vieilles est mécanique comme les machines à sous qu'elles manipulent, leur attitude tranchant avec l'animation des casinos et la jeunesse alentour, elles paraissent déjà d'un autre monde. Comme ces joueurs qui semblent souffrir de jouer mais ne voudraient rien faire d'autre, le jeu les aspire au point de les rendre indifférentes et mortes aux autres comme à la vie réelle. Seule leur dépendance à leur manie les anime encore, dans une inversion du réel et du symbolique. Mais ce bouillonnement lymphatique du joueur n'échappe pas à l'œil de l'initié, spectateur ou partenaire comme le narrateur des *Grands chemins* de Jean Giono, qui voit dans ce défi à la mort, le risque et la perte ultimes : « *Cette fois on va vite. Ce n'est plus du jeu de café. C'est du jeu de charbonnier ; maître de soi. Le premier coup me souffle. Le second ne me le rend pas. L'artiste est beau comme la femme à barbe.* »[318] Si le jeu fascine c'est qu'il suppose l'incertitude et le risque qui l'accompagne. Le joueur qui peut se comporter comme si le risque n'existait pas nous permet, par le truchement de son jeu et par identification avec lui, de nous faire nous sentir immortel. Bien sûr ici le joueur triche et le lecteur le sait, alors il y a quelque chose de contre-nature à transformer une activité futile en activité risquée, dévoyée qu'elle est dans la sphère du réel, mais aussi à pervertir le jeu : la fascination relève de l'interdit et la renforce. Le risque, dont le narrateur est conscient puisque complice, renforce la beauté du jeu, celle de l'homme nu face à l'adversité et plus encore à sa propre mort.

Le jeu n'apporte aucune solution à notre réalité dont il est un principe mortifère car tout ce que nous y faisons nous le faisons en concédant un peu de notre vie, c'est-à-dire du temps

[316] Cité sur http://www.unproverbe.com/ce-qui-fait-le-jeu-722.html. Correspond au proverbe français : « *Jeux de chats, pleurs de souris.* », voir Cahier C., 1856, *Op. cit.,* adage n°1912, p. 109.
[317] Delerm P., 2001, *Les petites vieilles du jackpot* in *La sieste assassinée*, Paris, Gallimard, pp. 26-27.
[318] Giono J., 1951, *Op. cit.,* p. 124.

qui nous est alloué sur terre. Pour éviter l'inéluctable, le baron Clappique se lance dans le jeu, volant à l'impérative nécessité de la vie et de la raison le temps qui précisément, pour André Malraux, fait défaut et échappe à sa *Condition humaine* : « *Il savait qu'il s'efforçait seulement de prolonger cet instant où le jeu n'était pas encore engagé, où la fuite était encore possible. ''Après-demain, s'il a plu, il y aura ici cette odeur de mort : et après je serai peut-être mort… Mort, que dis-je ? Folie ! Pas un mot : je suis immortel.''* »[319] Pourtant, ce faisant, il se condamne à être l'acteur de sa propre défaite et, en l'emportant contre lui-même, à jouir à petit feu de sa propre mort qui est d'abord celle, bien réelle, de ses compagnons. Le jeu rend immortel car il est sans conséquence, sauf que ce n'est qu'une vérité du jeu qui se limite à lui. La partie que dispute le baron Clappique a dans le réel des conséquences fatales puisqu'il la fait au détriment de ses compagnons d'infortune dont le sort dépend de son action. Et l'action ludique s'étant substituée à l'action réelle, l'inaction du baron Clappique précipite la fin de son rêve et de sa cause. Mais comment éprouver pleinement la valeur de la vie sans faire l'expérience de sa condition mortelle ?

6b) La transgression ludique

« *Jeux de mains, jeux de vilains.* »

Proverbe espagnol[320]

Par sa double présence, symbolique et physique, l'affrontement ludique peut glisser de la fiction vers le réel. D'autre part, parce que le jeu joue avec la mort et place le joueur dans le rôle de dieu, il touche à l'interdit suprême[321]. Le jeu est par essence transgressif puisque l'acceptation de la convention ludique induit que chaque joueur doit respecter les règles, qui entérinent inversement, en creux, que chacun d'eux a la possibilité de ne pas le faire, mais qu'il n'y aura pas recours. Puisque le jeu joue avec la réalité et le joueur avec les contraintes du jeu, son activité est subversive puisqu'elle joue sans cesse avec les limites, celles du jeu et les siennes. La tricherie est l'interdit du jeu par excellence, puisqu'elle met fin à la condition de son existence qu'est la réciprocité à la base de la convention ludique, donnant à la partie son coup de grâce. Péché mortel que condamne sans appel Gabrielle, la maîtresse du lieutenant de marine, dépeint par Prosper Mérimée, qui vient de lui avouer que sa superbe victoire à *La partie de trictrac* est le fruit d'une tricherie : « *J'aimerais mieux, dit-elle enfin d'une voix très émue, j'aimerais mieux que tu eusses tué dix hommes que d'avoir triché au jeu.* »[322] La tricherie est une marque d'infamie car, pour le héros qui est officier, c'est un aveu de faiblesse puisque tricher est avouer qu'on ne sait pas jouer. Plutôt que de perdre avec honneur, celui-ci a préféré gagner sans gloire, par bassesse, par la tromperie. Mais la tricherie n'est condamnable que si elle est découverte ou avouée. Elle peut inversement être considérée comme un moyen de pimenter la partie en corsant paradoxalement sa difficulté, puisque la défaite signifie la découverte de la triche avec la sanction, véritable cette fois, qui l'accompagne. Elle est alors le paroxysme de la ruse, autorisée et encouragée, mais une ruse érigée au rang d'art qui outrepasse la limite validant tous les moyens accessibles pour réussir,

[319] Malraux A., 1946, *Op. cit.,* p. 238.

[320] Cahier C., 1856, *Op. cit.,* adage n°3479, p. 255 : « *Juegos de manos, juegos de villanos.* »

[321] Le désir de se substituer à Dieu (ou l'oubli de celui-ci, ce qui revient au même) est associé dans la mythologie et les religions à l'anéantissement et à la fin du monde : c'est le déluge, qui doit laver la terre de ses péchés, et dont seul le prophète Noé réchappe (*Gn* 6-10), c'est la tour de Babel dont l'érection est punie par la fin de la compréhension entre les hommes (*Gn* 11,1-9), ou encore le mythe des Hermaphrodites qui, séparés en deux sexes par la foudre de Zeus, donnent naissance aux humains, hommes et femmes séparés, condamnés à chercher désespérément leur moitié (Platon, *Le banquet*, 189d-193d, voir le chapitre I.1*Petite mythologie ludique* de la présente étude, note 150).

[322] Mérimée P., 1995 [1830], *La partie de trictrac*, Paris, PML, p. 102.

où le joueur joue pour l'adrénaline que lui procure sa maîtrise et la perspective de la sanction qu'il encourt, tel Nestor, ''l'artiste'' des *Grands chemins*, décrit par Jean Giono : « *Je vois les petits yeux de blaireau de l'artiste qui fouillent de tous les côtés et déterrent des truffes ; qu'il déguste. Il a une petite pâquerette de salive au coin de la bouche. Le travail obscur des mains se fait sans qu'il soit obligé d'y penser. C'est pour ça qu'il est invisible. Je me dis qu'il a trouvé mieux que le jeu : il triche. Il n'a jamais de sécurité, ses gains sont toujours incontestables. Il risque constamment sa mise et sa peau ; et la mise ne compte pas puisqu'il triche, qu'il en dispose à son gré, la donne à Pierre ou à Paul pour préparer un gros coup. Ce qui compte, c'est sa peau, c'est ce qu'il risque ; le gros coup ne sert qu'à risquer plus. Pas de réserve sauf quatre ou cinq litres de sang qui, d'une minute à l'autre peuvent couler dans la sciure.* »[323] Seule la triche permet d'aller au-delà du cadre imposé par le jeu, car c'est un jeu dans le jeu, une partie jouée contre et à l'insu du jeu et de tous les autres joueurs. En ne se conformant pas aux règles du jeu on commet l'interdit par excellence, l'*hubris*, démesure dont le seul prix est la mort, tout au moins ludique. Le tricheur est donc à la fois celui qui risque le moins et celui qui risque le plus : parce qu'il fait glisser le réel dans le jeu en modifiant les règles, sa punition relève de cette sphère.

Parce que la première transgression est la fiction, et qu'il est une pente glissante vers la triche et ses désordres, le jeu se retrouve naturellement associé à l'interdit par excellence qu'est la relation charnelle. Autrement dit, les deux interdits auxquels l'homme peut se livrer sans frein et qu'il est de son devoir de circonscrire au mariage et à la fidélité pour l'un, au jeu innocent pour l'autre. Le récit provocateur de *L'homme-dé* s'inscrit tout naturellement dans la révolution sexuelle contemporaine de la publication de l'ouvrage de Luke Rhinehart : « *(...) Nous nous assîmes en rond pour discuter de poésie, de promiscuité, de pornographie, de la pillule, des positions, de pénis, de vagins, de puissance et d'impuissance, de civilisation permissive, des jeux et des pines."* »[324] Le jeu est le seul intrus au milieu de cette énumération à connotation sexuelle, car le jeu est nécessaire à la transgression pour créer une distance avec elle afin d'éviter l'autodestruction. Le jeu permet la transgression sans les conséquences et le jugement qu'elle entraîne. Il autorise de faire l'expérience de l'interdit en toute légalité puisqu'il est factice. Autrement dit, c'est son caractère intrinsèquement transgressif qui le sauve de l'interdit pur et simple, comme si cette double transgression s'annulait. De même, la triche place le joueur à la fois dans la position la plus favorable, puisque la triche lui procure un avantage dans le jeu, mais aussi la plus défavorable car le tricheur est seul à encourir des conséquences hors-jeu, comme le note malicieusement Sacha Guitry dans ses *Mémoires d'un tricheur* : « *Qu'il y ait de plus beaux métiers, qu'il y en ait même de plus lucratifs, qui le contestera ? – mais je n'en connais pas qui soient plus amusants. On est en même temps le chasseur et le gibier. Je voudrais m'expliquer sur ce point. On assimile les tricheurs aux voleurs. J'estime qu'on a grand tort. Voler, c'est prendre à des personnes foncièrement honnêtes de l'argent qu'elles n'avaient pas exposé – et c'est très mal. Tandis que tricher, c'est contrecarrer les intentions du hasard et c'est s'approprier des sommes que des gens avaient eu l'imprudence ou la présomption d'engager dans un but répréhensible de lucre et avec le secret espoir d'être favorisés tout à la fois par le destin par les fautes de leur adversaire. C'est déjouer leurs calculs et ce n'est pas seulement s'opposer à l'œuvre du hasard, c'est se substituer à lui. Je triche – donc, le hasard, c'est moi.* »[325] Chaque tricheur, parce qu'il accepte la transgression que représente tout acte de triche, ne peut le faire qu'en commettant quelques arrangements avec sa morale qui non seulement l'absolvent à ses yeux, mais font de lui rien moins qu'un héros : le tricheur est plus intelligent, il prend davantage de risque, il ne prive les joueurs que

[323] Giono J., 1951, *Op. cit.,* p. 119.
[324] Rhinehart L., 1988 [1971], *Op. cit.,* p. 345.
[325] Guitry S., 1935, *Op. cit.,* p. 122.

du superflu qu'ils étaient prêts d'eux-mêmes à perdre, il fait œuvre de salubrité publique en encourageant les perdants à se méfier du jeu qui pourrait sans cela les mener à la ruine, il ne fait que se substituer au hasard, etc. Système de pensée d'autant plus permissif qu'il se situe à l'inverse de la morale tout en entretenant le tricheur dans sa passion et son erreur, au risque de lui en faire payer le prix fort.

6c) L'échec ludique

« *Joueur n'a pas besoin de cordon à sa bourse.* »

Proverbe français[326]

Il suffit d'un échec pour contrebalancer une série de victoires. L'échec incarne la défaite, l'erreur et les errements du débutant, mais, tant que le jeu est sans conséquences, il est en même temps une source de potentialité : l'occasion de recommencer la partie perdue pour lui donner un cours différent. Parce que le jeu, pour se perpétuer doit demeurer une lutte équitable, le joueur qui voit ses chances anéanties et veut continuer à jouer, sans opter pour la tricherie, peut proposer de reprendre un coup. Ceci n'est prévu par aucune règle, mais fait partie de ce que le *fairplay* peut admettre, car une erreur grossière peut mettre brutalement fin à la partie alors que cette tolérance lui conserve son intérêt, à l'instar de la partie dont le narrateur du roman de Vladimir Nabokov, qui enquête sur *La vraie vie de Sebastian Knight*, est le témoin : « _ *Et maintenant, dit Noir calmement quand blanc eut cessé de s'esclaffer, maintenant te voilà dans le lac. Echec mon mignon ! Tandis qu'ils discutaient, Blanc plaidant pour reprendre son coup, je fis du regard le tour de la pièce.* »[327] C'est la particularité de l'échec ludique qui n'est jamais définitif, au pire il ne reste plus qu'à recommencer la partie. L'échec ludique est donc vecteur de circularité puisqu'il débouche sur un recommencement. L'humiliation particulière de la défaite tient à ce qu'elle a lieu devant des témoins qui sont les compétiteurs du joueur, comme le ressent durement l'instigateur de la partie d'échecs en le mystérieux M. B. et le champion international Mirko Czentovic : « *M. MacConnor était de cette espèce d'hommes qui ont réussi et qui sont si pleins d'eux-mêmes qu'ils ressentent comme une humiliation personnelle de perdre, fût-ce une inoffensive partie d'échecs.* ».[328] Le jeu a beau être futile, l'échec est d'autant plus redouté que chaque joueur possède les mêmes armes que son adversaire et se trouve donc humilié d'avoir fait moins bien que lui. Dans un jeu d'argent, l'échec quitte la sphère de la futilité mais reste cependant limité par la mise, au pire la fortune du joueur, alors que les conséquences de la victoire sont sans limites puisqu'elles sont démultipliées par les mises des autres joueurs. Ainsi, même ruiné, un joueur considérera qu'il a avantage à rejouer puisque, plus que jamais, il a plus à gagner qu'à perdre. Il n'en demeure pas moins que des gains préalables peuvent rendre d'autant plus importantes les pertes, et que celles-ci peuvent être définitives à la différence des gains qui, par la force des choses et de la nature humaine, ne sont souvent qu'éphémères, comme le fait remarquer sentencieusement le marchand Pantalon au jeune bourgeois Florindo, *Le joueur* de Carlo Goldoni : « *On ne fait rien de bon avec l'argent du jeu, il s'en va comme il est venu. Quand on le gagne, on le jette par la fenêtre, quand on le perd, on soupire. Il est fait pour faire des petits, et une fois suffit à le faire disparaître. Ce qui se gagne en dix fois se perd en une. Et les gains des joueurs sont bien pires que les pertes. Les pertes sont là pour montrer les choses comme elles sont, alors que les gains sont bien là pour flatter de faux espoirs, pour tromper,*

[326] Cahier C., 1856, *Op. cit.,* adage n°899, p. 50.
[327] Nabokov V., 1962 [1941], *La vraie vie de Sebastian Knight*, Paris, Gallimard, p. 214.
[328] Zweig S., 2008 [1943], *Op. cit.,* pp. 30-31.

ensorceler. »[329] Car, quand la victoire se fait attendre, plus le joueur échoue, plus il a l'impression que la chance doit tourner et désormais le favoriser.

Il est donc important pour un joueur que l'attrait de la victoire et son désir violent n'altèrent pas son discernement en s'entraînant à accueillir victoire comme défaite d'un même front, comme s'y prépare chaque jour le Maître de go Shusai dans le journal de Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go* : « *Quand il attendait, il restait tranquille, les yeux clos. Il expliqua qu'il se libérait du désir de vaincre.* »[330] Car vouloir vaincre c'est avoir peur d'échouer, donc de risquer, donc de jouer alors que le joueur qui n'a rien à perdre est invincible : c'est l'état d'apothéose dans le schéma du voyage du héros de Joseph Campbell[331], le moment où tout est possible et où l'improbable se produit, comme le raconte Alexeï Ivanovitch, *Le joueur* de Dostoïevski : « *J'avais tout perdu, tout... je sors du casino, je regarde - dans la poche de mon gilet il reste encore un goulden. "Tiens, mon dîner !" me suis-je dit, mais je n'avais pas fait cent pas, j'avais changé d'avis, et je repartais au casino. J'ai misé ce goulden sur manque (cette fois là c'était sur manque), et, oui, il y a quelque d'unique dans cette sensation, quand on est seul, à l'étranger, loin de sa patrie, de ses amis, qu'on ne sait pas ce qu'on va manger le soir, et qu'on mise son dernier goulden, oui - le dernier, le tout dernier ! J'ai gagné et, vingt minutes plus tard, je sortais du casino avec cent soixante-dix gouldens en poche. Ca, c'est un fait, mes bons messieurs ! Voilà ce que ça peut signifier, parfois, le dernier goulden ! Que serait-il arrivé si je m'étais laissé abattre sur le coup, si je n'avais pas osé ?...* »[332] Le jeu porte l'espoir jusqu'à la dernière pièce de monnaie, jusqu'au dernier jeton, car l'échec ne peut mathématiquement arriver indéfiniment. Le jeu est l'opportunité de saisir littéralement sa chance, et quand bien même le destin resterait sourd, d'en retirer quelque chose d'intangible que l'on nomme expérience.

7. Etre au jeu

Etre au jeu, c'est se prendre au jeu tout en ayant conscience de jouer. Le *fairplay* est cette capacité à ne jamais oublier qu'on joue et ainsi à déplacer l'attrait de la victoire vers celui de l'expérience du jeu lui-même et de ce qu'il apporte au joueur, sa potentialité, et ce quelle que soit sa fin. L'attrait devient dès lors les occasions d'enrichissement qui s'offrent au joueur, que celles-ci soient sensibles à travers l'expérience (savoir-être), cognitives à travers l'apprentissage (savoir-faire) ou pratiques à travers les compétences acquises (pouvoir-faire ou maîtrise).

7a) L'expérience ludique

> « *L'homme ne cesse pas de jouer quand il devient vieux, il devient vieux quand il cesse de jouer.* »
>
> George Bernard Shaw[333]

Quel que soit le sort que lui a réservé sa partie, le joueur, vainqueur ou perdant, a vécu une expérience qui l'a enrichi en développant son potentiel, puisqu'il a été forcé d'émettre

[329] Goldoni C., 1992 [1750], *Le joueur*, Arles, Actes Sud, Acte I, scène 13, p. 36.
[330] Kawabata Y., 1975 [1954], *Op. cit.*, p. 40.
[331] Campbell J., 2010 [1949], *Op. cit.,* p. 135, ch. 5 Apothéose : « *Quand l'enveloppe de la conscience a été annihilée, alors [le héros] devient libre de toute peur. Le changement ne peut plus l'atteindre.* »
[332] Dostoïevski F., 1991 [1866], *Op. cit.,* p. 210.
[333] Cité dans Lamailloux B., 2014, *Construire et animer une session de formation*, Paris, Dunod, en conclusion.

des choix et des paris, par lesquels tout être humain se définit. Cette laxité de l'expérience ludique contribue à améliorer la faculté d'adaptation, socle de l'intelligence. En effet, le joueur, parce qu'il est à la fois spectateur et acteur de son jeu, est et existe à la fois, est pleinement et dans toutes ses dimensions lui-même. Luke Rhinehart, psychanalyste new-yorkais devenu *L'homme-dé* en jouant toutes ses décisions du quotidien en fait en creux l'expérience : « *Ce qui signifiait en fait la fin probable de ma carrière, perspective que je trouvai, je ne sais pourquoi, on ne peut plus réjouissante. Psychiatre en exercice, j'étais devenu le soutien viril de mon être le plus profond ; j'étais en train de devenir cul et chemise avec la fantaisie.* »[334] Le choix est en effet l'expression de notre moi et le structure, sauf à considérer que tous nos choix nous sont dictés par les contingences, le hasard devenant alors le moyen de nous libérer de notre conditionnement social, de notre « surmoi », permettant alors de bâtir une personnalité qui correspond à la fantaisie, expression fantasmatique de notre moi le plus profond, c'est-à-dire en fait de notre « ça ». Faire l'expérience, c'est connaître par la pratique, or le jeu, parce qu'il est nécessairement une activité volontaire, est le paradigme de toute expérience : ce qui nous apprend à être, comme il apparaît dans les confidences de Nestor, le tricheur de *Grands chemins* dépeint par Jean Giono : « *Je passe même pour un dur : c'est dire que j'aime le risque pour le risque, comme il se doit. Je ne me mets jamais à table en vue d'un carnet de caisse d'épargne. Je sais m'appliquer le mousmé au bon endroit et de quelle façon on l'agite pour se fabriquer un bon sentiment de supériorité incontestable, gagnant ou perdant. Je vais à l'essentiel qui est, avant toute chose, d'exister et par conséquent d'être quelqu'un. Que j'ai ce sentiment là, et le porte-monnaie : poussière.* »[335] Plus important encore que ce que l'on a vécu par le jeu est de se sentir vivant dans le jeu. Le jeu construit l'identité car il est tout à la fois le choix, sa réalisation/décantation par l'action ainsi que sa sanction, permettant au joueur de se sentir cause en définissant l'univers ludique par ses choix pour finalement y mettre un terme en inscrivant le point final de la partie par sa victoire : le choix devient alors décisif et définitif en ordonnant le monde.

Mais en tant qu'essai, l'autre acception d'expérience, celle-ci est par essence destinée à prendre fin, ce qui lui donne son prix puisque, à l'instar de nous, elle est périssable. Et *Le loup* narré par Marcel Aymé de le regretter : « *Je n'aurais pas cru que c'était si amusant de jouer, disait-il. Quel dommage qu'on ne puisse pas jouer comme ça tous les jours.* »[336] Le jeu est ce qu'on ne fait pas au quotidien, et au même titre qu'un voyage, il permet de prendre temporairement congé de soi-même pour mieux se retrouver. Or un voyage qui se prolonge éternellement devient un exil. Au contraire, le joueur possède à tout moment la possibilité de quitter le cercle de jeu et de se retrouver en lui-même, enrichi de son expérience qui, par le développement de son potentiel, a repoussé ses limites. Tout à la fois expérimentateur et cobaye, le joueur est maître de la durée et de la forme de son expérience, qui est en cela pleine et entière. Un jeu qui se prolongerait sans fin deviendrait la réalité et serait vécue en tant que telle comme une contrainte, donc comme le contraire d'un jeu.

7b) L'apprentissage ludique

> « *Le jeu est la respiration de l'effort, l'autre battement du cœur, il ne nuit pas au sérieux de l'apprentissage, il en est le contrepoint.* »
>
> Daniel Pennac, *Chagrin d'école*[337]

[334] Rhinehart L., 1988 [1971], *Op. cit.,* p. 93.
[335] Giono J., 1951, *Op. cit.,* p. 117.
[336] Aymé M., 1981 [1934], *Op. cit.,* p. 19.
[337] Pennac D., 2007, *Chagrin d'école*, Paris, Gallimard, p. 167.

Le jeu cesse d'amuser quand le joueur n'en retire plus rien. Outre l'avantage de faire vivre une expérience, le jeu, en obligeant à « faire comme si »[271], développe le savoir-faire du joueur face aux situations nouvelles. En tant que système de gain et de perte, le jeu valorise les actions qui visent l'attribution de l'enjeu et dévalorise celles qui vont dans le sens inverse. Le jeu est donc de façon transversale un apprentissage pour trouver les moyens d'atteindre un objectif, et inversement celui de préserver et d'optimiser les moyens d'y parvenir, comme le constate pragmatiquement *L'homme-dé* dans le roman ambigu de Luke Rhinehart : « *Succès et échecs traduisent simplement la satisfaction ou la frustration d'un désir. Ce sont des choses réelles, et importantes ; la société n'a pas besoin de récompenser ni de punir l'enfant pour lui faire préférer le succès à l'échec.* »[338] L'apprentissage du jeu ne passe pas comme la connaissance par l'acquisition d'une information mais par l'expérimentation des moyens nécessaires à cette acquisition, c'est-à-dire la réalisation, au sens plein du terme des conditions de l'émergence de la connaissance considérée. C'est une voie d'apprentissage détournée et sans intellectualisation, un savoir-être générique plus qu'un savoir-faire dirigiste et ciblé.

Si le jeu, en tant qu'apprentissage pratique n'est pas identifiable avec l'apprentissage académique, il lui est complémentaire. Il n'en demeure pas moins que, pour accéder à un certain niveau de maîtrise, l'apprentissage empirique doit se faire réflexif, comme l'illustre la leçon du tricheur Nestor au narrateur des *Grands chemins* de Jean Giono : « *Il m'explique coup après coup. Toutes les combinaisons sont marquées dans son citron et je comprends à quel point c'est sa vie. Comment le roi est arrivé à point nommé, et comment l'as s'est trouvé enjamber le dix de pique le coup du gros pot ; et comment toute cette histoire était la conséquence de l'agilité invisible de son index exactement trois secondes avant, pendant que tout le monde avait les yeux fixés sur les cartes qui s'abattaient ; c'est maintenant clair comme le jour ; et je comprends qu'on ne pouvait pas plus s'en soucier que du fait qu'il respirait, parce que cela se faisait aussi naturellement, aussi simplement, aussi nécessairement.* »[339] Quel meilleur apprentissage que celui qui rend innée la compétence acquise à force de patience et de répétition, au point d'en faire une seconde nature. Le jeu a cette force d'impliquer le joueur, de le passionner, c'est-à-dire de transcender ses efforts en lui permettant d'élever sa compétence ludique au rang d'art.

7c) La compétence ludique

« *Au bon joueur, la balle lui vient.* »

Proverbe français[340]

Si le jeu dicte au joueur sa place, ne serait-ce que parce que celui-ci doit anticiper le trajet de la balle s'il veut pouvoir la renvoyer, il en est un des éléments directeurs en choisissant l'endroit où il souhaite la retourner. La stratégie est le chemin vers la victoire qui s'enrichit de la maîtrise et de l'expérience du joueur, reflets de sa compétence ludique. De ce point de vue, la diversité des enjeux ne change rien à la structure d'une partie puisque les joueurs cherchent toujours à se les attribuer, comme le fait remarquer *L'homme-dé* : « *Et si l'on jetait en secret les dés avant une compétition ou un jeu, pour savoir qui serait le "gagnant" ou le "perdant" qui gagnerait le prix ou remporterait le championnat ? Le perdant se verrait alors félicité une fois sur deux pour avoir eu la chance de perdre, donc de gagner le prix. On*

[338] Rhinehart L., 1988 [1971], *Op. cit.,* p. 152.
[339] Giono J., 1951, *Op. cit.,* pp. 217-218.
[340] Cahier C., 1856, *Op. cit.,* adage n°897, p. 50.

devrait aussi consoler le gagnant d'avoir trop bien joué. Mais !!! Le perdant serait encore mécontent, et le gagnant encore satisfait. »[341] Que l'on intervertisse le gagnant et le perdant, cela fait toujours un gagnant et un perdant, quand bien même les joueurs chercheraient à gagner en devenant le perdant et à éviter de perdre et d'être désignés gagnants. La stratégie est toujours un chemin vers l'attribution de l'enjeu, y compris quand celui-ci nécessite de perdre, car le but est moins de gagner que d'atteindre son objectif, quel qu'il soit, et de démontrer ainsi sa compétence. Le jeu, plus encore que toute autre activité, contient sa fin en lui-même.

La stratégie est le reflet de la compétence ludique à même de combiner les contraintes pour en extraire des potentialités. Antoine Bello, dans son *Eloge de la pièce manquante*, s'amuse à imaginer différentes écoles de passionnés de puzzle : « *La démarche des idéalistes est difficile à résumer en quelques mots. En gros, ils estiment que le support physique du puzzle a vécu. Ils s'entraînent à assembler les pièces de tête, sans passer par le support matériel du puzzle, qu'ils ressentent comme une contrainte. En développant cette compétence, les idéalistes pensent qu'ils seront capables à terme de réaliser des associations qui leur échappent encore. Ils sont persuadés que la nature est composée de pièces, jetées éparses par le créateur, et qu'il leur appartient de rétablir l'ordre naturel par la seule force de leur pensée. Les idéalistes postulent aussi que la vie est un puzzle. Selon eux, l'histoire de tout homme peut s'écrire comme l'imbrication et l'assemblage d'une foule de péripéties insignifiantes.* »[342] La matérialité du puzzle est une contrainte mais elle limite aussi avantageusement le nombre de pièces aux capacités, à la compétence ludique du joueur. En diminuant la contrainte visuelle, cette solution augmente considérablement la contrainte conceptuelle, et si la vie est un puzzle, personne ne l'a jamais résolu car il déborde les capacités de l'esprit du joueur. La stratégie des idéalistes, qui est de diminuer notre dépendance au sens visuel deviendrait, en renforçant la contrainte conceptuelle, un moyen d'accroître les performances intellectuelles du joueur, sur le modèle des champions d'échecs qui s'entraînent à jouer plusieurs parties en aveugle et en simultané. Il n'en demeure pas moins que l'échiquier compte seulement soixante-quatre cases, la vie davantage.

8. L'invention d'une liberté

Pour Colas Duflo, « *le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité* »[343] en ce qu'il est, pour le joueur qui accepte les contraintes de ses règles, un moyen de développer son potentiel. Or l'atteinte de cet objectif passe par la maîtrise du jeu qui est visible dans le style, c'est-à-dire la forme qu'imprime le joueur au jeu : son art. Celui-ci est sa capacité à réussir et répéter des performances qui traduisent, par la tension de la partie, la beauté du jeu, dont la victoire confirme le prix.

8a) L'art ludique

« *Le jeu est le principe de tous les arts.* »

Anatole France, *Le livre de mon ami*[344]

[341] Rhinehart L., 1988 [1971], *Op. cit.,* p. 151.
[342] Bello A., 1998, *Eloge de la pièce manquante*, Paris, Gallimard, pp. 44-45.
[343] Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, p. 57.
[344] France A., 1885, *Le livre de mon ami* in France A., 1925, *Œuvres complètes illustrées*, Paris, Calmann-Lévy, p. 356.

La compétence ludique apporte la maîtrise qui, combinée à l'expérience peut être élevée au rang d'art puisqu'elle conduit au dépassement de soi-même et à l'accomplissement. L'art exige une initiation, or le niveau de jeu d'un génie le place au-delà de la compréhension de l'amateur, comme c'est le cas de la partie relatée par Stefan Zweig, que dispute M. B., *Le joueur d'échecs*, avec le champion Mirko Czentovic : « *Au début, pour les ouvertures obligées, tout alla assez vite. Ce n'est qu'au septième et huitième coup que la bataille parut se dessiner selon un plan précis. Czentovic réfléchissait plus longuement ; nous comprîmes à ce signe que la véritable lutte pour la suprématie était engagée. Mais je dois à la vérité de dire que pour nous autres novices, l'évolution progressive de la situation, comme dans tout réel tournoi, était plutôt décevante. Car plus les pièces composaient sur l'échiquier leurs étranges arabesques, moins nous en pénétrions le sens caché. Nous ne saisissions ni les intentions des deux adversaires ni dans quel camp se trouvait l'avantage. Nous voyions seulement qu'ils déplaçaient leurs pièces telles des leviers, ou comme des généraux font marcher leurs troupes pour tâcher de faire une brèche dans les lignes ennemies. Mais nous ne pouvions comprendre les buts stratégiques de ces mouvements, car des joueurs aussi avertis combinent leur affaire plusieurs coups d'avance. Et à notre ignorance s'ajoutait peu à peu une fatigue qui venait surtout des interminables minutes de réflexion nécessaires à Czentovic. Cette lenteur irritait visiblement notre ami. (...) Quand ce dernier se décidait enfin, après des réflexions infinies, à pousser une pièce de sa lourde main, notre ami souriait simplement, de l'air de quelqu'un qui a prévu la manœuvre depuis longtemps, et il ripostait aussitôt. Son cerveau travaillait si vite qu'il avait sans doute déjà calculé toutes les possibilités de son adversaire.* »[345] Le génie est par essence incompréhensible au simple talent : les amateurs ne comprennent ni les causes ni les buts des déplacements qui composent sa stratégie. Quant à la compétence ludique supérieure de M. B., elle est visible dans sa capacité à englober dans sa propre stratégie celle de son adversaire. La dimension artistique du jeu est l'harmonie qui se dessine entre le joueur et le jeu, entre la créativité de son esprit et les contraintes imposées par le cadre réglé. La métaphore de la musique, reprise par la suite par Vladimir Nabokov pour *La défense Loujine*[346], est celle qui permet d'approcher au plus près cet isomorphisme, cette homothétie déjà célébrée par Miguel de Unamuno pour écrire *Le Roman de Don Sandalio, joueur d'échecs* : « *C'est à peine s'il daigna me regarder : il regardait l'échiquier. Pour Don Sandalio, les pions, fous, cavaliers, tours, reines et rois des échecs ont plus d'âme que les personnes qui les manœuvrent. Et sans doute a-t-il raison. Il joue plutôt bien, avec assurance, point trop lentement, sans discuter ni refaire les coups ; on ne lui entend dire qu'" échec ! ". Il joue, t'ai-je écrit l'autre jour, comme on accomplit un service religieux. Mais non, mieux : comme on crée une silencieuse musique religieuse. Son jeu est musical. Il saisit les pièces comme s'il jouait d'une harpe. Et j'ai comme l'impression d'entendre le cheval de son cavalier, non pas hennir - ça jamais ! -, mais respirer musicalement lorsqu'il va faire échec.* »[347] Le bon joueur est un créateur entièrement dédié à son art, dont l'engagement et la puissance de concentration font que seul l'univers du jeu existe pour lui et, à travers lui, le rendent perceptible au spectateur. Ses efforts de concentration, sa prise de risque créative créent une tension comparable à celle qu'exige la performance d'un musicien en représentation, dont le spectateur ne perçoit que la perfection, que l'harmonie entre le joueur et le jeu : l'art.

L'art, c'est lorsque le joueur s'efface derrière le jeu qui semble se mouvoir de lui-même, au point que le joueur est comme en démonstration, à l'instar de celle qu'effectue Nestor, « l'artiste » des *Grands Chemins* : « *J'ai bien envie de lui demander de jouer un peu de sa guitare, mais il me dit : " Alors tu crois que tu sais jouer aux cartes ? _ Je ne crois pas. Je sais.*

[345] Zweig S., 2008 [1943], *Op. cit.,* pp. 88-89.
[346] Nabokov V., 1964 [1930], *La défense Loujine*, Paris, Gallimard, pp. 151-153.
[347] Unamuno, M. de, 1997 [1933], *Op. cit.,* pp. 30-31.

_ On va voir." Il se fouille et il sort un paquet de cartes. Je lui dis : " Attends cinq minutes. On fume, on est bien." Il étend sa veste dans l'herbe et il dit : _ Regarde. Il me fait le coup du bonneteau à toute vitesse. Je rigole. Je sais le faire. Je le laisse un peu se refroidir ; dès que je sens que les doigts s'embronchent je mets la main sur une carte comme sur un rat. _Qu'est-ce que tu paries ? Dit-il. _Dix francs. _ La maison ne fait pas dans le détail. Je n'ose pas lui prendre ses sous ; c'est du tout cuit. Je refuse d'augmenter la mise. Il me traite de "paysan" et de radin mais je m'en tiens à mes dix francs. Je ne veux pas lui gagner de l'argent : je suis sûr de ma carte. On la tourne : j'ai perdu. Il me fait le coup encore cinq ou six fois. Chaque fois je joue à coup sûr, chaque fois je perds. Je sais qu'il triche. Il me gagne cent soixante-dix francs. La dernière fois je joue cinquante francs. J'aimerais gagner mais il va trop vite pour moi et je perds. Je m'arrête. J'aurais voulu avoir mille francs en poche ; je les aurais joués rien que pour le voir faire. Il me dit : "Ca, c'est pour les enfants. Tu veux voir le jeu pour les grandes personnes ?" Bien entendu, je veux. Il me demande combien je mise. Je suis tenté de lui dire : cent francs et de l'épater. La pauvreté m'arrête. Il me dit qu'il n'a jamais vu un purotin pareil ; il me demande ce que je compte faire de mes sous. Je remarque que, quand il parle, sa salive s'amasse toute blanche au coin de sa bouche. Il me fait de la peine et je me dis que j'ai tant fait que je peux y aller encore de dix francs. "Je t'appellerai dix francs, dit-il. Je n'ai jamais travaillé pour si peu. Tant pis, regarde." Alors, il se met à tripoter son paquet de cartes comme s'il tirait sur un accordéon. Il le frappe, il le pince, il le soufflette, il le caresse, il l'étire et le referme. Il annonce : roi de pique, sept de carreau, trois de cœur, roi de trèfle, dame de cœur, neuf de pique, deux de carreau ; et chaque fois la carte annoncée tombe. Il jette le jeu de cartes dans le bassin de la fontaine et, quand il va y tomber, le jeu de cartes se regroupe dans sa main. Il me l'étale sous le nez en éventail, en fer à cheval, en roue, en flèche. Il fait couler les cartes de sa main droite à sa main gauche, en pluie, en gouttes, en cascades. Il leur parle, il les appelle par leurs noms ; elles se dressent toutes seules hors du jeu, s'avancent, viennent, sautent. Il raconte de petites saloperies à la dame de cœur et la dame de cœur bondit jusqu'à sa bouche pleine de salive. Il dit que le roi de trèfle est jaloux ; et le voilà qui vient. En effet, il a l'air jaloux ; on dirait un coq. Puis il y a tout un imbroglio où se mêlent les rois, les dames, les valets. C'est une comédie à toute vitesse ! J'en bave. Il cherche la dame de carreau : elle est dans sa manche. Il parle du valet de pique : il le sort de son soulier. Il répond à la dame de trèfle qui lui fait censément des confidences : en effet, elle est sur son oreille. D'autres font coucou de sous sa chemise, de son col, de sa braguette, de sa ceinture ; montrent leur cœur, leur carreau, leur trèfle ou leur pique, rentrent, sortent, disparaissent, s'en vont on ne sait où. Je ne sais pas non plus où donner de l'œil. Il claque des mains : elles sont toutes là en paquet dans sa paume. Alors, il joint les talons, ferme les yeux et se raidit comme un piquet. _ Annonce ta couleur, dit-il, je te la donne. Je ne reconnais plus ma voix quand je dis le nom des cartes. Je n'en ai pas demandé une qu'il me la donne ou plutôt la laisse tomber à mes pieds, ou plutôt le paquet dont il est maître la laisse tomber de lui-même à mes pieds. Je n'ai jamais été aussi content que maintenant. Et cette chose là dure tant que j'en ai presque de la peine et que je lui dis de s'arrêter. Mais il continue comme si je n'existais pas et à la fin j'ai plaisir de lui voir en prendre. »[348] Le génie est celui qui se rend maître de l'univers qu'il crée et où il prend la place de dieu. Il est une idole qui suscite la fascination, envoûtant les spectateurs qui veulent être témoins de ses exploits, comme ses partenaires, qui veulent se mesurer à lui. Le génie, à l'instar de celui de la lampe, est capable d'accomplir tous les vœux, au point qu'il semble commander au jeu et le plier à sa volonté. Le bon joueur incarne le meilleur de nous-mêmes et ce que nous voudrions être. Dans le texte de Jean Giono, le narrateur se sent coupable d'avoir été initié à l'incroyable et de ne pouvoir sacrifier à son idole en s'acquittant d'une contrepartie.

[348] Giono J., 1951, *Op. cit.,* pp. 87-88.

Mais le nouveau dieu peut n'être qu'un veau d'or, la chance du débutant pouvant parfois être confondue avec l'art, qu'elle rejoint dans son épure (qui est alors de la naïveté), sa spontanéité (de la précipitation) et son audace (de l'inconscience), comme le jeu du bel inconnu qui s'engage, au Jardin du Luxembourg, dans *Un combat* avec Jean, la gloire locale dans la nouvelle de Patrick Süskind : « *De fait, on ne comprenait pas bien ce qu'il entendait faire de cette dame, là où elle était. Elle n'attaquait rien de vital, ne menaçait que des pièces qui étaient défendues. Mais le but, le sens profond de ce coup se révélerait bientôt, le maître avait son plan, c'était certain, on le voyait bien à sa mine impassible, à sa main sûre et calme. Cette avance peu conventionnelle de la dame acheva, si c'était nécessaire, de convaincre le dernier spectateur que celui qui était assis là devant l'échiquier était à l'évidence un génie comme on n'en reverrait pas de si tôt. (…) "C'est un professionnel, murmure-t-on dans l'assistance, un très grand champion, un Sarasate du jeu d'échecs !"* »[349] La plus grande maîtrise peut ainsi parfois rejoindre l'incompétence la plus crasse puisque les traits normalement prêtés au génie ont tous leur pendant chez le débutant (l'assurance peut être de la nonchalance, l'originalité de l'ignorance…), l'incompréhension du jeu trahissant un dessein supérieur ou inversement l'absence de toute stratégie. Enfin, au jeu, l'inattendu peut toujours se produire, une performance pouvant être simplement le fait d'avoir su saisir sa chance.

8b) La performance ludique

« *[L'amour] manque comme le temps aux jeux de l'enfance.* »

Christian Bobin, *Une petite robe de fête*.[350]

C'est le temps qui fait défaut au jeu et qui oblige le joueur à donner le meilleur de lui-même. De performance provisoire, le jeu devient une performance qui détermine la créativité et la compétence du joueur au regard des efforts engagés. L'aune de la performance du joueur est donc étalonnée par les difficultés rencontrées, à commencer par les contraintes posées par les règles. Un jeu pose des problèmes d'autant plus complexes qu'ils n'ont pas de solution – puisque le système ludique repose sur un équilibre entre gains et pertes – invitant au contournement et au dépassement. *Le roman de Don Sandalio, joueur d'échecs* de Miguel de Unamuno a donc raison de les considérer comme plus intéressants que ceux que peuvent lui offrir notre monde, puisque les problèmes du jeu sont par essence inépuisables, aucune partie n'étant à même de résoudre le jeu qui la fait naître : « *Des problèmes ? m'a-t-il dit. Les problèmes ne m'intéressent pas. Ceux que nous pose notre propre jeu suffisent pour ne pas en chercher d'autres.* »[351] Enfin chaque problème posé par la partie peut admettre plusieurs réponses, en fonction de la façon subjective qu'a le joueur de le considérer. La seule limite du jeu est donc le joueur, et cette limite conduit au surpassement, comme le héros qui, pour accéder au statut divin, doit se vaincre lui-même, comme le baron Clappique dépeint par André Malraux souhaite s'arracher à *La condition humaine* : « *Cette boule dont le mouvement allait faiblir était un destin, et d'abord son destin. Il ne luttait pas contre une créature, mais contre une espèce de dieu ; et ce dieu, en même temps, était lui-même*. »[352] Le propre du héros est de se surpasser, c'est-à-dire de faire mieux que ce qu'il est. Héros signifie « demi-dieu » et sa part divine doit être arrachée à sa gangue humaine. Le génie est par essence un joueur qui crée par lui-même les moyens de son exploit.

[349] Süskind P., 1996 [1986], *Un combat* in *Un combat et autres récits*, Paris, Le livre de poche, pp. 23-24.
[350] Bobin C., 1991, *Une petite robe de fête*, Paris, Gallimard, p. 25.
[351] Unamuno, M. de, 1997 [1933], *Op. cit.,* p. 43.
[352] Malraux A., 1946, *Op. cit.,* p. 241.

Plus qu'un problème ponctuel, le jeu est une forme de pensée toujours en mouvement qui invite sans cesse à sortir du cadre qui la fait naître en combinant les éléments de façon différente et inattendue, à se montrer créatif. Décorrélés de leurs conséquences, les problèmes s'offrent dans toute leur complexité et, puisque le joueur en maîtrise tous les paramètres, peuvent être pensés entièrement pour eux-mêmes, comme l'analyse *Le joueur de croquet* d'Herbert George Wells : « *Pensez-vous souvent, vous ? me demanda-t-il. _ Oui, assez. Je fais les mots croisés du Times presque tous les jours. Je joue beaucoup aux échecs – surtout par correspondance. Et je ne suis pas mauvais au bridge. _ Je veux dire vraiment penser. A des choses qui vous poursuivent, vous inquiètent et sont inexplicables. _ Je ne permets pas aux choses de m'inquiéter.* »[353] Jouer permet au joueur de choisir ses problèmes et plus encore de les créer à son image et à sa mesure ; de s'affranchir de la pression qu'exerce normalement sur lui les problèmes non résolus[354] pour les muer en une expression de lui-même et réussir une performance.

8c) La réussite ludique

« *La réussite dépend des jeux de l'enfance*. »

Proverbe tamoul[355]

La performance est sanctionnée par la réussite qui la consacre, car une performance sans réussite n'est au mieux qu'une tentative, au pire un échec, puisqu'on a fait le choix de relever le défi sans avoir les moyens de ses ambitions, sans en avoir la compétence ludique. La réussite consacre rétroactivement tous les efforts qui ont été consentis pour l'obtenir ainsi que la stratégie poursuivie, et valorise l'auteur de la performance. La réussite ne survient pas brutalement en fin de partie, mais constitue la somme des réussites ponctuelles obtenues coup par coup, tour après tour. En théorie des jeux, un jeu à sommes nulles est un jeu dont chaque gain se traduit pour l'adversaire par une perte, et inversement, comme l'explique le joueur aguerri Muñoz dans le tableau du maître flamand d'Arturo Perez-Reverte : « *Le meilleur mouvement possible, ou le mouvement le plus probable, est celui qui met l'adversaire dans la position la plus désavantageuse. Une manière d'évaluer l'opportunité d'un coup consiste à supposer simplement qu'il a été joué et à analyser ensuite la partie du point de vue de l'adversaire ; en d'autres termes, vous faites appel à vos propres ressources, mais en vous mettant à la place de l'ennemi. Vous imaginez un autre mouvement et vous vous mettez aussitôt dans la peau de l'adversaire de votre adversaire. Et ainsi de suite, indéfiniment, selon les capacités de chacun...* »[356] La victoire n'est donc jamais que la consécration des coups joués, dont elle incarne le meilleur coup de la partie : le coup décisif. La réussite ultime est la résolution du jeu lui-même… qui, par essence, ne peut être résolu, ses combinaisons se portant au-delà de ce que peut embrasser l'esprit humain. L'idée qu'il existerait un algorithme pour les échecs relève largement du fantasme, dont la question du journaliste, dans *La défense Loujine* de Vladimir Nabokov, est représentative : « *A propos, je me suis toujours demandé, s'il n'y avait pas, au jeu d'échecs, un coup qui permette de gagner infailliblement ? Je ne sais pas si je me fais bien comprendre, mais je veux dire...* »[357] En effet, cette tentative

[353] Wells H. G., 1988 [1937], *Op. cit.,* p. 25.
[354] Bettelheim B., 1998 [1987], *Pour être des parents acceptables : une psychanalyse du jeu*, Paris, Robert Laffont, p. 227 : « *[Les enfants] ne sont pas conscients de leur besoin de jouer - besoin qui a son origine dans la pression exercée par les problèmes non résolus.* »
[355] Garagnon, F., 2009, « Le temps de l'enfance », *Mosaïque : journal catholique du Beaujolais*, n°80, décembre, http://www.blandinedufleuve-lyon.cef.fr/enfance.pdf, lien consulté le 14/11/2014.
[356] Perez-Reverte A., 1993 [1990], *Op. cit.,* p. 228.
[357] Nabokov V., 1964 [1930], *Op. cit.,* pp. 134-135.

est d'autant plus vaine qu'elle induit une recherche sans fin de nouvelles stratégies pour aborder le jeu qui, loin de le résoudre, ne fait que l'enrichir.

Un jeu fini ne veut en outre pas dire grand-chose, il est simplement celui dont l'arbre de Kuhn[358] est réalisable. Rechercher à gagner à tous les coups revient à tuer le jeu et un tel jeu serait soit modifié pour que ce coup ne soit plus efficace (comme la martingale qui consiste à doubler sa mise à chaque coup à la roulette), soit le jeu cesserait aussitôt d'exister parce que plus personne ne voudrait jouer en connaissant par avance le vainqueur. Cette quête est donc stérile, la performance ultime mettant fin au sens même de performance qui est le dépassement des probabilités. D'autant que, puisque toute victoire met fin à la partie qui lui donne son sens, celle-ci doit être en permanence remise en jeu pour continuer à exister. Comme le note Arbénine, le joueur du *Bal masqué* de Michel Lermontov, il n'y a pas de victoire définitive, et aucune ne peut provoquer l'apaisement du joueur invétéré qui poursuit ce que seul le jeu, et non pas la victoire, peut lui apporter, à savoir la reconnaissance ou le frisson : « *L'un cherche les honneurs, l'autre la gloire, / L'un vit pour le grand monde et l'autre pour le jeu, / Sans foi ni loi, le sang toujours en feu...* »[359] En effet, l'art d'un joueur n'est visible qu'au jeu et non par les seuls gains qu'il en a tirés et que, de toutes les façons, seul le jeu peut entretenir. De même, la prise en compte de la manière, du style, et non plus seulement du résultat, donne au jeu ses lettres de noblesse et permettent de l'assimiler à l'art, comme le note avec mélancolie Yasunari Kawabata dans *Le maître ou le tournoi de go* : « *De la voie de Go, la beauté du Japon, la voie de l'Orient a fui. Seules y règnent la science et la loi. L'avancement de dan en dan, déterminant dans la vie du joueur, devient un système pointilleux de comptabilité. Désormais, on ne lutte que pour vaincre, sans respecter de marge où revive la grâce du Go considéré comme un des beaux arts.* »[360] La victoire est destructrice du jeu en ce que non seulement elle y met fin mais ne rend pas compte du chemin parcouru, des obstacles surmontés et de la manière employée, toutes choses périssables qui n'existent que le temps de la partie et qui participent à sa dimension esthétique et expérientielle.

0. L'oméga de l'alpha

Le jeu est inépuisable comme les ressources de l'homme pour en percer les secrets et s'en rendre maître. A ce titre le jeu est le révélateur, la pierre de touche du potentiel humain. Pourtant chaque partie, loin d'épuiser le jeu, l'enrichit et invite à un éternel recommencement de l'injonction originelle.

0b) Le paradigme ludique

« *Le jeu est la mesure de l'homme.* »

Proverbe italien[361]

[358] Il s'agit d'un schéma, base de la théorie des jeux, qui se construit à partir du premier choix jusqu'à celui qui conduit à la fin de la partie, développant toutes les options possibles sous formes de ramifications, ressemblant visuellement à des branches.

[359] Lermontov M., 1998 [1835], *Bal masqué*, in *Un homme étrange - Bal masqué - Deux frères*, Paris, José Corti, Acte I, scène 3, p. 144.

[360] Kawabata Y., 1975 [1954], *Op. cit.,* p. 49.

[361] Chesnel A., 1855, *Dictionnaire de la sagesse populaire : recueil d'apophthegmes, axiomes, aphorismes, maximes, préceptes, sentences, adages, proverbes, dictons, locutions proverbiales, pensées religieuses, règles de conduites, etc. de tous les temps et de tous les pays*, Paris, J.-P. Migne éditeur, adage 48, p. 999 : « *Il giuoco è paragon dell'uomo.* ».

La victoire met fin à la partie qui lui donnait de la valeur alors que toute défaite n'est que partie remise. La stratégie de chaque joueur visant à optimiser ses choix n'a de valeur qu'au regard de la configuration de la partie en cours puisque celle-ci change à chaque partie. Ainsi chaque partie n'est qu'une configuration possible du jeu qui, loin d'être résolu par cette partie, s'enrichit des expériences successives qu'il procure, à l'instar de la littérature des échecs qui ont fait de ce jeu une référence. Ainsi, tout jeu réalise la sentence de Stéphane Mallarmé : « *Un coup de dé jamais n'abolira le hasard.* »[362]. Bien au contraire, chaque partie est l'acte d'existence du jeu qui lui donne vie et forme, contribuant à en étendre les configurations possibles, précisément parce que toute partie n'est jamais qu'une partie des potentialités ludiques. Les limitations sont dans le joueur qui ne peut jouer, tout au plus, qu'une infime partie du jeu, alors que le potentiel de celui-ci est illimité ou presque, comme le montre l'*Eloge de la pièce manquante* d'Antoine Bello : « *Cet astrophysicien du MIT s'était penché dès 1936 sur la question du puzzle infini. Il proposait de partir d'un puzzle circulaire et d'y ajouter chaque jour une nouvelle bordure. Celle-ci n'aurait conservé son nom de bordure qu'une journée, le temps d'être remplacée aux confins du puzzle par une nouvelle série de pièces, elle-même promise à l'encerclement et ainsi de suite. On comprend alors que le concept de puzzle le plus grand du monde n'a aucun sens, puisqu'il est virtuellement possible d'en étendre le rayon et d'obtenir un nouveau puzzle, plus grand que le plus grand des puzzles.* »[363] Pourtant chaque partie d'un jeu quelconque ne fait qu'accréditer l'idée que tout jeu est en réalité infini. Inversement, toute partie peut être considérée comme finie lorsqu'une étape en est achevée, que ce soit une épreuve, une séance de jeu, une manche ou un tournoi qui rassemble alors plusieurs parties. C'est le joueur qui, en décrétant que le jeu est fini, lui donne ses contours et son unité fondamentale. Si le jeu est un modèle réduit de la réalité, il est d'abord le reflet de la subjectivité de ses joueurs, de ce que chacun d'entre eux y projette. Le jeu permet au joueur d'apprécier immédiatement l'effet de ses choix et de ses actions. Mais ceux-ci ne sont jamais que contingents des contraintes particulières posées par des règles particulières d'une configuration de jeu, et s'ils peuvent certes être embrassés par la pensée, il ne sont pas généralisables hors la configuration qui leur donne sens, comme l'explique à sa façon le vieux spécialiste des échecs à Wang Yisheng, *Le roi des échecs* d'A Cheng : « *C'est pourquoi, un jour, comme pris d'un coup de folie, j'ai demandé à ce vieillard de m'expliquer la nature des événements qui se déroulaient dans notre pays. Il m'a répondu que les échecs, ce n'était jamais que quelques pièces qu'on pouvait embrasser d'un coup d'œil. Seul le déroulement du jeu change à chaque partie. Quant à ce qui se passait chez nous, il n'y comprenait pas grand-chose. (…) ''Si l'on n'étale pas toutes les pièces du jeu, avait-il conclu, il n'y a pas moyen de jouer.''* »[364] S'il n'y pas de limite au degré de maîtrise d'un jeu, ni à l'expérience qu'on peut y vivre, le monde, parce qu'on ne sait par quel bout le prendre, échappe à l'entendement humain.

Le jeu est une modélisation et une réduction de la complexité du monde, reflet des préoccupations humaines. Mais la possibilité d'embrasser l'intégralité des paramètres d'un jeu ne font que donner l'illusion au joueur qu'il est à même de s'en rendre maître, comme le note Jorge Luis Borges dans son poème *Le go* : « *Le jeu astrologique du Go / Ces autres échecs de l'Orient / Il est plus vieux que les plus vieilles écritures / Et son plateau est une carte de l'univers. / Ses variations noires et blanches / Épuiseront le temps / En lui peuvent se perdre les hommes / Comme dans l'amour ou dans la lumière du jour.* »[365] Deux fois millénaire et en dépit d'un simple carré de dix-neuf lignes, le go non seulement surpasse par ses possibilités les

[362] Mallarmé S., 1914, *Op. cit.*
[363] Bello A., 1998, *Eloge de la pièce manquante*, Paris, Gallimard, pp. 44-45.
[364] Cheng A, 1994 [1984], *Op. cit.,* p. 31.
[365] Borges J.-L., 1978, *Le go* in 1988 [1981], *Le chiffre*, Paris, Gallimard.

capacités de l'homme, mais encore – du moins pour un certain temps – celles de la machine. Le jeu est donc à l'image de l'homme : à la fois sa créature et son créateur, puisque le jeu fait le joueur comme le joueur donne vie au jeu. Parabole de l'existence où le joueur occupe la place de dieu, où maître de son destin et de celui de la partie, il l'est ainsi du temps et de l'espace ludique ; mais il est en même temps comme la pièce qu'il manipule puisque, en dehors du jeu, l'homme ne maîtrise rien, ainsi que le laisse entrevoir Jorge Luis Borges dans son poème *Echecs* : « *Le joueur, ô Khayam ! est lui-même en prison, / Et c'est un échiquier que l'humain horizon : / Jours blancs et noires nuits, route stricte et finie. / La pièce se soumet à l'homme, et l'homme à Dieu. / Derrière Dieu, qui d'autre a commencé ce jeu / De poussière, de temps, de rêve et d'agonie ?* »[366] Tout jeu tient dans l'esprit du joueur et, en même temps, l'aspire complètement, lui donnant l'impression de ne faire qu'un avec l'univers du jeu, alors qu'une fois la partie terminée, le joueur n'a plus la contrôle de son existence. Une référence explicite au poète persan médiéval Omar Khayam : « *Foin de paraboles, pour parler clairement / Nous sommes les pièces d'un jeu que le Ciel joue ; / Sur l'échiquier de l'être on s'amuse avec nous, / Puis en boîte on retourne, un à un au néant.* »[367] L'homme n'est en définitive que le pion d'un jeu : éternel en tant que représentant de l'espèce humaine, l'individu, lui, ne peut jouer guère plus que sa partie.

***

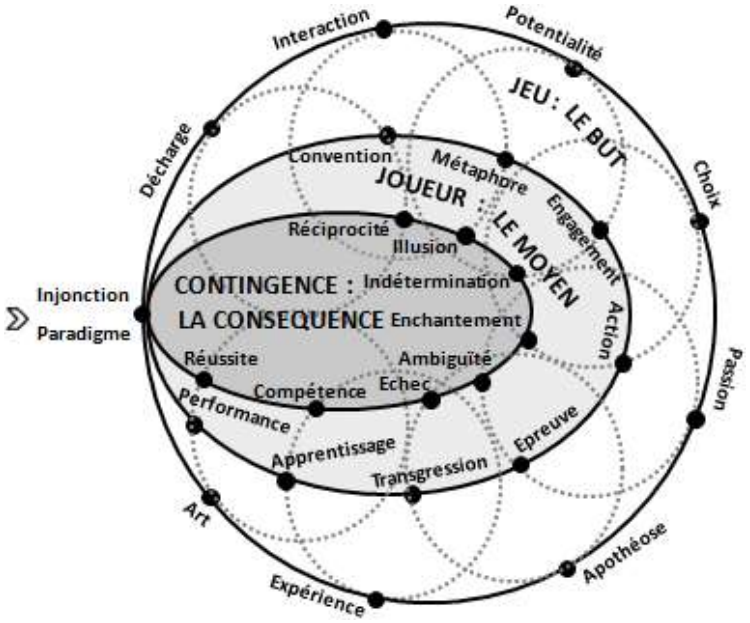
Une partie de jeu

Tout jeu déroule un espace-temps qui est celui de la partie, englobant les joueurs et leur jeu dans un cercle magique : le ludique. Une partie n'est pas linéaire mais circulaire, elle ne définit pas un espace fini mais en expansion puisque, combinatoire, cet espace se contient lui-même, au sens où toute partie contient un ensemble de parties et s'insère elle-même dans un ensemble plus important qui n'est que la répétition et l'extension de la plus petite partie d'elle-même, une boucle de *gameplay* : « ce qui est à jouer ». Ainsi chaque étape est rétroactivement à la fois la cause et la conséquence d'une ou de plusieurs autres. A l'instar des fonctions du conte merveilleux[368] ou des étapes du voyage du héros[369], les étapes du jeu ne sont pas toutes obligatoires et peuvent apparaître dans un ordre différent. Le fondement de leur représentation est le découpage de chacune des étapes selon les trois dimensions du jeu qui découlent de celles définies par Sébastien Genvo[370], à savoir : le jeu (le but), le joueur (le moyen) et la contingence (la conséquence) matérialisés sur notre représentation par les zones circulaires (en trait continu). Ainsi, toute partie (qui se déroule sur le schéma depuis l'injonction initiale jusqu'au paradigme final dans le sens des aiguilles d'une montre) n'est jamais qu'un retour aux conditions ludiques initiales, selon un cercle qui peut emprunter des fonctions à chacune des dimensions. La partie modèle peut passer par chacun des éléments

[366] Borges J.-L., 1970 [1965], « Echecs II », *Œuvre poétique 1925-1965*, Paris, Gallimard, p. 126.
[367] Guirlinger L., éd., 1976, *Le jeu*, Montreuil, Bréal, p. 55.
[368] Propp V., 1970 [1928], *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, chapitre III, pp. 35-80.
[369] Campbell J., 2010 [1949], *Op. cit.,* chapitre I-IV, pp. 53-214.
[370] A noter que Sébastien Genvo fait également référence aux « agencements de jeu » qui décrivent l'acte ludique comme une aire intermédiaire d'expérience entre le jeu comme structure – au sein de laquelle il distingue structure du jeu (atttitude, *play*) et structure de jeu (système, *game*) – la fiction comme réalité intérieure : l'éthos ludique d'un joueur, et enfin au contexte pragmatique ou réalité extérieure contingente. Se reporter à : Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, dossier pour l'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, soutenu le 5 décembre 2013, Université de Lorraine, p. 51.

décrits par le schéma sans jamais se répéter ou au contraire peut insister sur l'un des groupes d'éléments qui appartiennent aux cercles secondaires (en pointillés sur le schéma).

Figure 4. Les fonctions ludiques d'une partie de jeu



Le cercle extérieur décrit les buts, les cercles secondaires les moyens et les conséquences, qui sont, pour leur part, regroupés respectivement sur le cercle médian (pour les moyens) et central (pour les conséquences). L'intérêt de ce découpage étant de mettre en lumière l'inconfort du jeu qui repose sur un rythme ternaire qui lui procure sa mobilité : un objectif est visé par le joueur qui se lance dans une partie (cercle 1 : le jeu) pour lequel il déploie un moyen qui lui appartient (cercle 2 : le joueur), et pour lequel il obtient une conséquence (cercle 3 : la contingence) qui n'est jamais exactement le but recherché et l'invite donc à poursuivre son jeu, la victoire n'étant que l'occasion d'un énième recommencement des circonvolutions de la partie, qui dès lors décrit une méta-partie qui englobe la précédente, etc. Bien sûr il ne s'agit que de l'une des représentations possibles[371], proposant une partie type, et apparaît donc forcément en tant que telle comme une simplification. La réalité est sans doute encore plus souple et plus complexe, complexité à laquelle le chapitre suivant devrait mieux rendre justice en proposant une représentation éclatée qui se refuse à tout classement – même si, en filigrane, celui-ci renvoie au travers de corrélats au déroulement de la partie modèle et, par là, du schéma esquissé ci-dessus.

[371] L'imbrication et la dynamique de notre schéma présente des analogies avec la spirale du cycle magique du jeu vidéo d'Arsenault D., Perron B., 2009, « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », Perron B., Wolf M. J.P., (éd.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, pp. 125 & 116 :

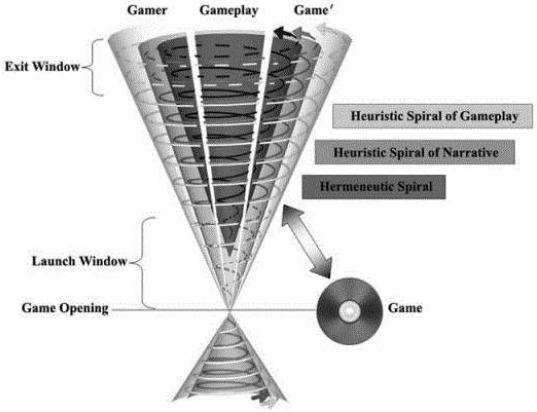


Figure 5. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 4/15

I.C - Abécédaire ludique

> « *Que me demande-t-on, au juste ? Si je pense avant de classer ? Si je classe avant de penser ? Comment je classe ce que je pense ? Comment je pense quand je veux classer ? (…) Tellement tentant de vouloir distribuer le monde entier selon un code unique ; une loi universelle régirait l'ensemble des phénomènes.* »
>
> Georges Perec, *Penser / Classer*[372]

Comment penser le jeu sans le classer, sans le réduire ni le figer ? Un abécédaire propose un classement qui n'en est pas un puisqu'il se contente d'organiser simplement la matière, alphabétiquement, par défaut, c'est-à-dire en permettant simplement à la pensée de s'y ébattre et de se retrouver, à l'instar de son objet, le jeu, qui, en tant qu'espace de liberté permet la récréation. Un abécédaire permet moins de dire le jeu que de constater son discours et le discours à propos de lui, moins d'énoncer ce qu'il est que de souligner les relations et les processus qu'il met en œuvre. En empruntant à l'encyclopédie, censée faire le tour d'une question, le principe des corrélats et des antonymes, le présent chapitre propose de naviguer à la façon de liens hypertextes d'un sujet à l'autre, par renvoi, chaque notion participant à en éclairer d'autres : le jeu débouche ainsi sur de nouveaux rapprochements qui, en tissant des liens avec d'autres de ses fonctions, s'enrichissent eux-mêmes tout en élargissant son questionnement. Dans une perspective communicationnelle, à la suite du panorama du discours implicite du jeu à travers la littérature, le présent chapitre se propose d'examiner la littérature ludique, c'est-à-dire la pensée consciente qui le reconstruit en décomposant les valeurs portées par le jeu. Les valeurs sont les fonctions plutôt que les composantes du jeu : par exemple la notion de règle, si nécessaire au jeu, est présentée dans une perspective structurante (→ *Ordre**) et le choix comme un *Dilemme**. L'abécédaire permet, en évitant l'écueil du contexte qui impose le sens de l'histoire, d'aborder de façon diachronique la culture qu'il véhicule tout en le véhiculant.

Louis-Jean Calvet, dans *Les jeux de la société*[373], fut le premier en 1978 à utiliser ce procédé de (non-)classement pour le jeu, mais visait ainsi plutôt à énoncer des thématiques disparates à propos des jeux afin de brosser *in fine,* à travers leur multiplicité, le profil d'une société ludique[374]. Les termes choisis pour le jeu relevaient donc moins d'une synthèse du ludique que d'un propos propre à l'auteur, avec lequel nous n'entretenons qu'une entrée commune : *Yoyo**. A l'inverse, les entrées de la présente étude ont été retenues en fonction de leurs interrelations avec les principales thématiques du jeu, dont le langage et l'épistémologie rendent compte, afin d'en présenter un état de l'art : thématiques abordées à la fois par l'étymologie, les expressions du jeu qui ont contaminé la langue courante[375], la littérature abordée au précédent chapitre, un ensemble de saynètes humoristiques traitant du jeu sur le mode du second degré[376], et enfin les écrits scientifiques sur le jeu, soit le discours conscient exprimé depuis des siècles à son propos. La volonté délibérée de nous intéresser à la dimension compréhensive du jeu nous fait considérer notre époque comme l'accumulation de la sémantique ludique portée par les époques précédentes du point de vue de l'homme,

[372] Perec G., 1985, *Penser / Classe*r, Paris, Hachette, p. 154.
[373] Calvet L.-J., 1978, *Les jeux de la société*, Paris, Payot.
[374] A noter que *La société ludique* est le titre de la première version, parue en 1980, de l'ouvrage de Cotta A., 1980, *La société du jeu*, Paris, Fayard.
[375] Voir l'annexe *2. L'expression du jeu*.
[376] Le rire et le jeu partagent la même racine en hébreu, de même que l'humour partage avec le jeu le principe du second degré. Voir note 511.

afin de dégager les valeurs « intemporelles et universelles » du jeu que porte l'imaginaire collectif. Pour cela, nous avons fait le choix de ne retenir que les facteurs de convergence – et non de divergence – de ces différents éléments de langage : il n'est, par exemple, pas fait mention ou presque de la problématique du sérieux ou de la moralité du jeu qui furent des thématiques importantes des siècles derniers, tant ces questions apparaissent pour la première dépassée[377], en dépit de résurgences incessantes, et pour la seconde marginale au regard de l'angle compréhensif de notre étude[378].

Ce cheminement permet de mettre l'accent sur la cohérence du jeu à travers des témoignages de toute époque et de tout pays, émanant d'auteurs de discipline et d'approches variées. Placés côte à côte, ils s'éclairent les uns les autres. Outre les spécialistes du jeu comme Johann Huizinga, Roger Caillois ou Jacques Henriot, on pourra donc trouver des citations d'auteurs moins connus comme John Cohen, A. Yon, Monique Clavel-Lévêque ou Emmanuel Belin, car c'est l'aptitude d'un chercheur à témoigner de l'une des valeurs de la langue à propos du jeu qui justifie avant tout sa présence ici. Si les philosophes sont les plus représentés (Ludwig Wittgenstein, Eugen Fink, Jean-Paul Sartre, Michel Foucault, Gilles Deleuze, Jacques Derrida, Kostas Axelos, Nicolas Grimaldi, Jacques Bouveresse, Colas Duflo, Mathieu Triclot…) c'est que, de toutes les sciences humaines, la philosophie s'est, la première, intéressée à conceptualiser le jeu, mais sans pour autant exclure les autres sciences humaines et sociales comme l'anthropologie (Gregory Bateson, Marshall Sahlins), le droit (Jean-Baptiste Darracq), l'ethnologie (Christian Duverger), l'histoire (David Parlett, M. Clavel-Levêque), la linguistique (Emile Benveniste, A. Yon), la littérature (S. Lilar), la pédagogie (Emile Claparède), la psychanalyse (Sigmund Freud, Donald Winnicott), la psychiatrie (Eric Berne), la psychologie (Lev Vygotsky, Mihaly *Csikszentmihalyi),* la psychopédagogie (Bruno Bettelheim, Jerome Bruner), les sciences de l'éducation (Gilles Brougère), les sciences de l'information et de la communication (Edgar Morin), la sémiotique (Iouri Lotman), la sociologie (Erving Goffman, Pierre Bourdieu, E. Belin)… Les témoignages littéraires (Alphonse de Lamartine, Antoine Bello) ont été sollicités uniquement lorsque nous n'avons pas trouvé d'idée équivalente dans les écrits scientifiques, puisque le discours littéraire du jeu a fait l'objet du chapitre précédent. De même, les témoignages de joueurs (Wilhelm Steinitz, Roger Federer) ou de concepteurs de jeux (Sid Meier) ont été retenus, moins parce qu'ils proviennent de joueurs d'exception, que parce que ceux-ci, en tant que praticiens spécialisés, ont trouvé le mot juste pour exprimer une facette particulière d'une fonction du jeu. Si la pensée moderne des XXe et XXIe siècles est privilégiée, c'est surtout en tant qu'aboutissement de la pensée antérieure, mais parfois ce sont les penseurs du passé, de Lactance à Blaise Pascal, en passant par Thomas More et Michel de Montaigne, qui ont le dernier mot. Aucun penseur n'a été écarté à priori, qu'il soit ou non spécialiste du jeu, en privilégiant tout de même les penseurs emblématiques de leur discipline.

Chaque entrée de l'abécédaire a été choisie pour sa capacité à illustrer l'une des valeurs du jeu telle qu'elle se dégage à la fois de l'imaginaire collectif du jeu (vocabulaire, motifs littéraires, expressions idiomatiques) et des traités scientifiques en accord avec la contrainte

[377] Dans ses *Essais*, Montaigne écrivait déjà en 1580 (I, XXIII : *De la coutume, et de ne changer aisément une loi reçue*) : « *Les jeux des enfants ne sont pas des jeux, et il faut les juger en eux comme leurs plus sérieuses actions.* », position prolongée par en 1888 par celle de Friedrich Nietzsche : « *Etre adulte c'est retrouver le sérieux que l'on mettait, enfant, à jouer.* » (Nietzsche F., 1908, *Ecce homo*, §10 « Pourquoi je suis si avisé » ; cité in Jullier L., 2002, *Qu'est-ce qu'un bon film ?*, Paris, La dispute, p. 145), argumentation close par Sigmund Freud en 1907 : « *L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais… la réalité.* » (Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, p. 34).

[378] Dans la mesure où la recherche, et en particulier la nôtre, a pour but de comprendre et non de juger.

numérale de vingt-six termes qui les oblige à correspondre à l'une des vingt-six lettres de l'alphabet. Ce jeu peut sembler contraignant, voire vain, mais il l'est en réalité bien peu puisque chaque entrée peut être librement interprétée et que, en retour, ce chapitre présente une homothétie de forme avec son objet, le jeu. En effet, la lecture peut s'effectuer par des parcours différents : alphabétiquement, mais aussi de corrélat en corrélat (signalés par le signe →) décrivant le cours d'une partie modèle telle qu'elle est présentée au chapitre précédent, comptant vingt-six étapes à la manière des trente-et-une étapes du conte de Vladimir Propp[379], ou encore en décrivant le parcours inverse d'antonyme en antonyme (marquées du signe ←). Le parcours que dessinent les corrélats correspond à celui du chapitre précédent : 1. Performatif (injonction) → 2. Futilité (décharge) → 3. Ordre (convention) → 4. Branloire pérenne (réciprocité) → 5. Yoyo (interaction) → 6. Ubiquité (métaphore) → 7. Illusion → 8. Créativité (potentialité) → 9. Jeton (engagement) → 10. Hasard (indétermination) → 11. Dilemme (potentialité) → 12. Action → 13. Rire (enchantement) → 14. Xochiquetzal (passion) → 15. Lutte (épreuve) → 16. Krishna (ambiguïté) → 17. Mort (apothéose) → 18. Triche (transgression) → 19. Zéro (échec) → 20. Expérience → 21. Wargame (apprentissage) → 22. Stratégie (compétence) → 23. Génie (art) → 24. Nœud (performance) → 25. Victoire (réussite) → 26. Quarante-deux (paradigme). Le renvoi vers une entrée de l'abécédaire est signalé dans le texte par une majuscule, l'italique ainsi qu'un astérisque. Chaque entrée se termine par une explication du lien avec le corrélat et de l'antonyme correspondants ainsi que par une liste d'expressions[380] qui élargissent les valeurs décrites par l'entrée considérée. Autant de points à même d'enrichir le questionnement sur le jeu par de multiples renvois induisant une consultation « complexe » sans être compliquée, à la fois combinatoire (non linéaire), autopoïétique (références réciproques), dialectique (contradictoire) et récursive (sans début ni fin) selon les principes de la pensée complexe.

Enfin, une illustration a été proposée pour chaque entrée de l'abécédaire, tirée de la peinture et plus particulièrement de la bande dessinée ou du dessin d'illustration, à la fois parce que le texte qui accompagne l'image permet d'induire le discours, mais aussi parce que, au-delà de leur format court particulièrement commode pour la citation, l'humour présente une homothétie avec le jeu puisqu'il repose sur une compréhension alternative et métaphorique de ce qui est effectivement écrit, à la façon du jeu qui ajoute une dimension symbolique à la réalité. Les vignettes retenues l'ont été en fonction de leur capacité à rendre compte de l'entrée considérée et non de la qualité intrinsèque de leur dessin ou de l'humour qu'elles portent. Si la bande dessinée américaine est davantage représentée (Charles Schulz, Bill Watterson, James Davis, Scott McCloud) c'est sans doute qu'elle a été la première à tendre un miroir à la société contemporaine comparativement à la bande dessinée européenne et belge en particulier, plus fantaisiste et plus longtemps destinée à un public enfantin. Les représentants européens de la veine philosophique tendent davantage vers le dessin d'illustration (Jean-Jacques Sempé, Jacques Rouxel, Philippe Geluck), plus récemment vers un format intermédiaire (Tronchet). Les peintres retenus (Jérôme Bosch, Pieter Bruegel, René Magritte, Maurits Cornelis Escher…) sont en quelque sorte les précurseurs des précédents, affectionnant pour les premiers les scènes de genre et les miniatures, le surréalisme et les

[379] Propp V., 1970 [1928], *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, chapitre 3, pp-35-80 : 1. Eloignement 2. Interdiction 3. Transgression de l'interdit 4. Interrogatoire 5. Information 6. Tromperie 7. Complicité involontaire 8. Préjudice ou manque 9. Demande de réparation 10. Acceptation 11. Départ du héros 12. Mise à l'épreuve 13. Qualification 14. Récompense 15. Transfert du héros 16. Affrontement 17. Marque 18. Victoire 19. Réparation 20. Retour du héros 21. Poursuite 22. Echappatoire 23. Arrivée incognito 24. Substitution du faux-héros 25. Départage 26. Réussite 27. Reconnaissance 28. Le Faux-héros est démasqué 29. Transfiguration 30. Punition de l'agresseur 31. Mariage.

[380] On trouvera la liste des presque deux cents expressions utilisées (dont une dizaine en anglais), en annexe *2. L'expression du jeu*.

effets visuels pour les seconds, avec pour tous une portée philosophique. En rendant compte des pratiques et des usages sociétaux, la bande dessinée et la peinture sont, en tant qu'arts, les révélateurs des fonctions du jeu dans sa dimension humaine et culturelle. Si tous les exemples sélectionnés évoquent le jeu, certains ne le font qu'indirectement en jouant avec le lecteur, voire ne l'évoquent qu'en creux par analogie avec son discours, traduisant ses différentes dimensions.

1. A comme Action

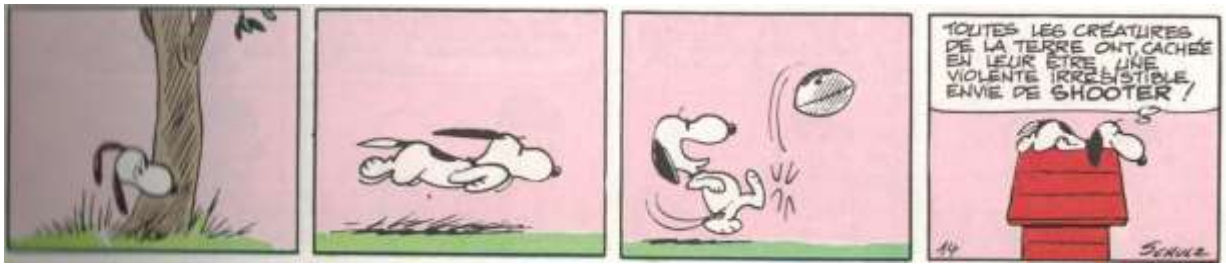


Figure 6. [Charles Schulz[381]] Le jouet appelle l'action qui le transforme en jeu.

Le jouet, c'est-à-dire le support du jeu, en suggèrant l'action en suscite le désir, alors que le jeu place le joueur au cœur du problème (→ Nœud*), en équilibre instable, le contraignant à réagir au risque de perdre : « *Toute l'arcade conduit ainsi à se placer soi-même dans une situation impossible, à se placer juste avant le crash. Quand tout va trop vite mais qu'existe encore la possibilité du geste qui sauve. Les jeux d'arcade sont essentiellement des simulateurs d'accident.* »[382] L'action, concrétisation du choix (→ *Dilemme**), produit l'ivresse qui est historiquement un « *état de l'âme dû à une passion* »[383], bien que celle-ci procède à l'inverse de la recherche compulsive d'un état second (→ *Mort**). Parce que l'action empêche le processus ludique de distanciation, et donc la prise de conscience que l'on est en train de jouer, l'action est partie prenante de l'*Illusion**. Ce vertige, pour Roger Caillois[384], de l'action ludique, particulièrement dans les jeux vidéo, est un élément d'euphorie qui déclenche le *Rire** déchargeant le trop plein de tension accumulée par l'action invasive qui s'impose sans relâche au joueur.

L'action fait du jeu une activité engageante qui occupe le temps libre en le remplissant, en lui donnant un but. L'action met fin à l'alternative en même temps qu'elle la réalise, lui donnant à la fois une réalité et une existence qui est son prolongement. Le jeu est depuis l'origine conditionné par l'activité physique selon les étymologies anglaise et française du terme[385], dans la droite filiation des *ludi* romains (jeux du cirque et de l'amphithéâtre) et des *agônes* grecs (jeux panhelléniques[386]). L'action n'est autre que ce qui « entre en jeu », autrement dit l'expression du jeu comme principe de liberté, ce mouvement qui « donne du jeu ». L'action initie un processus (comme dans l'expression anglaise *new ball game*, inspirée

[381] Schulz C., 1982 [1973], *Incroyable Snoopy*, Paris, Dargaud, p. 16.
[382] Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, p. 152.
[383] ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr, article « ivresse ». L'acception est datée de 1160, sens figuré qui succède à celui d'« *état d'une personne prise de boisson* » (1121-1134).
[384] Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, pp. 67-75.
[385] Harper D., 2001-2014, *The Online Etymology Dictionary*, Http://www.etymonline.com, page consultée le 30 mai 2014. Rey A. (dir.), 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article « Jeu », p. 1070 : « En tant qu'activité réglée, le mot s'applique aux compétitions qui seront appelées sportives (gius au pluriel, 1160) », sur le modèle des jeux romains et grecs.
[386] Soit chronologiquement les jeux olympiques, isthmiques, pythiques et néméens.

du flipper, qui signifie « changer la donne » ou « rebattre les cartes ») en mettant en branle le système ludique, suite d'actions et de réactions contradictoires dispendieuses en énergie, appelées à prendre fin prématurément, qui circonscrivent la partie : sitôt que le mouvement cesse, le jeu prend fin avec lui : « *Le jeu est mouvement, déplacement perpétuel ; son existence relève du provisoire. Or, définir le provisoire, ce serait rendre le provisoire définitif ! Manifestement c'est une impossibilité logique. Le jeu n'est jamais définitif. En d'autres termes, il est toujours assujetti à l'indéfinition.* »[387]

Corrélat → Rire* : l'action provoque l'ivresse et l'euphorie qui accompagne celle-ci.
Antonyme Dilemme* ← : l'action met fin au choix ludique en le réalisant.

Expressions : D'entrée de jeu ; Donner du jeu ; Entrer en jeu ; Jouer des coudes ; Le bois joue ; *New ball game* ; Partir bille en tête ; Passer la main…

2. B comme Branloire pérenne

Figure 7. [Philippe Geluck[388]] L'équilibre ludique est fondé sur la réciprocité.

Le jeu débute à la condition d'être équitable, voire égalitaire, et se fonde sur un équilibre instable qui naît de l'*action** contraire des adversaires qui se contraignent réciproquement à réagir en retour, telle une balle que les joueurs se relancent ou une balançoire à bascule sur laquelle chacun cherche à aller le plus haut possible, métaphore du mouvement même de l'espace et du temps : « *Le monde n'est qu'une branloire pérenne. (...) La constance même n'est autre chose qu'un branle plus languissant. Je ne puis assurer mon objet. Il va trouble et chancelant, d'une ivresse naturelle. Je le prends en ce point, comme il est, en l'instant que je m'amuse à lui. Je ne peins pas l'être, je peins le passage.* »[389] Michel de Montaigne détaille ainsi sa conception du monde autant que son rapport à lui, l'un étant indissociable de l'autre, comme l'objet jeu ne peut être dissocié de l'acte qui le fait naître. Or ce rapport du philosophe à son objet, la connaissance de l'homme à travers l'examen de lui-même, est fondé sur le jeu puisque Montaigne prétend qu'il s'« amuse à lui ». En effet, l'auteur se dédouble, à la fois acteur et censeur de sa recherche qu'il poursuit pour elle-même, de même que le système ludique est autotélique par le cadre qui institue la réciprocité des actions tout en leur donnant un sens. Sitôt l'objectif atteint, les actions que le cadre ludique commandait prennent fin,

[387] Duverger C., 1978, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Paris, Mouton, p.14.
[388] Geluck P., 1999, *Entrechats*, Paris, Casterman, p. 30.
[389] Montaigne M. de, 2009 [1580], *Les Essais en français moderne*, livre III, ch. II « Sur le repentir », Paris, Gallimard, p. 974.

abolissant leur origine (ce qui les a fait naître) en même temps que leur finalité (la raison de celles-ci).

Une partie commence toujours par une situation initiale équitable, le plus souvent égalitaire, qui permet l'équilibre des forces en présence, garantissant sa jouabilité. Ainsi il est courant aux échecs, pour rétablir l'équilibre dans ce jeu considéré comme un sport intellectuel, de concéder un handicap[390] à un joueur plus faible, que ce soit du temps ou une ou plusieurs pièces. Cet équilibre des chances permet à chaque joueur de saisir la sienne en tentant de déséquilibrer le système ludique à son profit en produisant des *Actions** qui valent plus que celles du système ou de ses adversaires, afin de lui procurer un avantage sur ces derniers. Une fois distancés, ses partenaires n'auront alors d'autre choix que de s'allier entre eux afin de compenser son avantage, voire éventuellement, en désespoir de cause, de tricher (→ *Triche**) s'ils n'ont d'autre choix pour rester dans la partie. Plus un joueur progresse dans la partie, plus le système, qui s'autoalimente, lui oppose de résistance afin que le jeu puisse se poursuivre[391]. Car sitôt que le déséquilibre ne peut plus être renversé, la partie prend fin ou les joueurs abandonnent puisque l'incertitude (→ *Hasard**) concernant la désignation du vainqueur, incertitude qui garantit une concurrence pure et parfaite, est abolie : sans espoir de *Victoire**, le joueur d'échecs ne peut que coucher son roi sur l'échiquier pour signifier qu'il a perdu la partie.

Le bon *Ordre** du système garantit son équité qui est à la fois la condition de l'entrée dans le jeu des différents joueurs (réciprocité garante de l'innocuité des actions → *Futilité**) et leur principal obstacle à l'annexion exclusive de l'enjeu à leur profit. Ainsi cet équilibre, sans cesse contesté par l'*Action** contradictoire des joueurs qui entraîne à son tour une réaction inversement proportionnelle de la part de leurs adversaires ou du système, est comme un bateau qui tangue dans la tempête. Particulièrement dans les jeux « à somme nulle »[392] où tout ce que gagne un joueur ne peut être que prélevé aux autres, le système ludique est tiraillé entre les efforts de rétablissement de son intégrité, à savoir de son équilibre qui concourt à la bonne marche de la partie collective d'une part, et son annexion déséquilibrante indispensable à la *Victoire** d'un seul d'autre part. La balance perpétuelle qui en résulte est donc la conséquence de forces opposées exercées d'un côté par la rigidité conditionnelle des règles constitutives du système et, de l'autre, par la laxité que celles-ci présupposent et dont *jouent* les adversaires par *Créativité**, qui n'est autre que leur capacité à jouer. Le retour à un équilibre immuable, dans le plein sens du terme, signifiant la fin du jeu. A l'image du monde, la partie ne peut s'arrêter sans s'anéantir (→ *Zéro**), comme le détaille la vision de Thomas

[390] Wendling T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France, p. 235 : « *D'un point de vue purement ludique, un jeu agonistique se doit d'assurer non seulement l'équilibre des forces entre les camps mais de préserver également le plus grand dynamisme possible. Autrement dit, aucun camp ne doit être avantagé, et chaque camp doit bénéficier de réelles chances de victoire. Mais dans tout jeu où le hasard n'est pas le principal moteur du résultat, les différences d'aptitude entre les concurrents constituent une cause première de déséquilibres qu'un système d'handicaps cherche généralement à contenir. Aux échecs, les « parties à avantage » ont pris deux formes structurellement et historiquement distinctes. Autrefois, le plus fort retirait une pièce de son camp (de la dame au pion) ou accordait un certain nombre de coups d'avance à son adversaire. Aujourd'hui, la différence de force se marque dans certains blitz ou semi-rapides par des temps de réflexion inégaux.* »

[391] Un joueur de poker doit miser davantage pour continuer à jouer un tour, un joueur de dominos doit poser ses pièces et restreindre ainsi ses possibilités de pose, un joueur de bowling doit faire tomber des quilles qui s'éclaircissent au fur et à mesure des essais, plus une équipe de football avance sur le terrain pour attaquer, moins elle est en position de défendre, un joueur de jeux vidéo rencontre une difficulté de plus en plus élevée, etc.

[392] Terme de la théorie des jeux qui désigne par exemple le poker ou Chifoumi (pierre-papier-ciseaux).

More[393] : « *Dieu aurait pu transformer le monde en football, en y ajoutant certains détails, et sauver ce football rond et roulant sur lequel l'homme marche et les navires naviguent, pour le peuple pour qui il n'y a pas de repos, pas de stabilité.* »

Corrélat → *Yoyo** : la réciprocité des actions et leur équité incite à l'interaction entre les joueurs et avec le jeu.
Antonyme *Ordre** ← : la structure ludique se déséquilibre sitôt que le jeu commence.

Expressions : A deux de jeu ; Attirer quelqu'un dans son jeu ; Calmer le jeu ; Ce n'est que partie remise ; Cercle de jeu ; Chacun à son tour ; Changer la donne ; Faire jeu égal ; Faire le jeu de quelqu'un ; *Game that two can play* ; Le cours du jeu ; Les forces en jeu ; Rebattre les cartes ; Se renvoyer la balle ; Une partie inégale ; Un point partout la balle au centre…

3. C comme Créativité

Figure 8. [Jim Davis[394]] La créativité est l'art de déjouer les règles.

Le jeu propose au joueur des règles tout en lui permettant d'en jouer, c'est-à-dire de s'affranchir des contraintes du réel et d'exploiter au mieux la liberté que lui offre le jeu en se montrant créatif. La créativité est en effet l'appropriation des contraintes (→ *Ordre**) ludiques. En acceptant les règles, les joueurs s'imposent des obligations fictives qui, au prix d'un peu de leur liberté, donnent un sens supplémentaire à leurs actes. Ces contraintes sont de convention, c'est-à-dire acceptées par tous et réciproques. Ainsi, chacun se trouve dans une situation égalitaire, du moins équitable (→ *Branloire pérenne**) qui, en mettant chacun face à un enjeu, des limites ainsi que des moyens semblables, exacerbe la compétition entre les partenaires de jeu. Mais la partie offre par ailleurs à chacun l'occasion privilégiée d'exprimer son potentiel dans un cadre protecteur, puisque sans conséquences (→ *Futilité**), à même d'en rendre compte par une évaluation : décompte des points et/ou désignation du vainqueur. Mis en demeure de faire mieux que ses adversaires, alors qu'il n'est pas mieux armé, le joueur doit puiser au fond de lui les ressources nécessaires à l'attribution de l'enjeu. Le joueur n'a donc d'autre choix que de ruser, c'est-à-dire étymologiquement[395] de refuser la *Lutte** pour chercher à apprendre de lui-même, pour *créer* à partir de ce qu'il est le soutien qui lui fait défaut, en d'autres termes il a le devoir de se montrer créatif : « *Les activités autotéliques ont ceci en commun : elles provoquent un sentiment de découverte, une impression de passer à une réalité nouvelle ; elles favorisent un haut niveau de performance et permettent d'accéder à des états de conscience inattendus ; elles rendent le soi plus*

[393] Cité *in* Bredekamp H., 1995 [1993], *Le football florentin : les jeux et le pouvoir à la Renaissance*, Paris, Diderot, p. 138.
[394] Davis J., 2010, *Garfield les pieds dans l'eau*, Paris, Dargaud, p. 23.
[395] En effet la ruse est originellement associée à la fuite, voir ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr, article « Ruse » : Ca *1180 « détours du gibier dans sa fuite » (Vie de St Gilles, 1601 ds T.-L.)*.

complexe et le font grandir, ce qui est l'essence même de l'expérience optimale. »[396] La créativité participe ainsi à la sensation d'accomplissement (→ *Expérience**) que procure le jeu.

La créativité consiste à donner du jeu entre les contraintes afin de les retourner à l'avantage du joueur, de se servir de la pression qu'elles exercent sur lui pour leur faire exprimer, au sens premier du terme, tout son potentiel. Pour ce faire, le joueur doit recombiner ce qu'il tient pour acquis pour créer du neuf, de l'imprévu (→ *Hasard**) afin de surprendre ses adversaires. C'est à la mesure de la surprise qu'il aura réussi à provoquer, surprise qui lui donnera un avantage, voire de la réussite, que sera évaluée sa *Créativité**. L'expression personnelle que celle-ci induit se traduit en actes (→ *Action**), puisque notre être est l'expression du *faire* ludique : « *En créant pour l'homme une possibilité conventionnelle de parler avec lui-même dans différents langages, en codant différemment son propre ''moi'', l'art aide l'homme à résoudre l'une des questions psychologiques les plus importantes : la détermination de son être propre*. »[397] En effet, les possibilités de recombinaison de la complexité de son être étant pratiquement illimitées, le joueur est placé devant des alternatives qui construisent son moi en le forçant à s'impliquer par les choix (→ *Dilemme**) qu'il engage et qui l'engagent : à l'aune des risques consentis (→ *Jeton**), qu'ils soient d'ordre pécuniaire ou simplement parce que tout choix ludique implique une part de gain et de perte. En ce sens, la créativité est stimulée par le risque encouru qu'elle cherche pourtant à réduire, à éteindre, pour n'en conserver que la part profitable : « *C'est précisément le jeu, avec son comportement biplanaire, avec sa possibilité de transfert conventionnel dans des situations, des réalités inabordables pour un homme donné, qui lui permet de trouver sa propre nature profonde.* »[398] Somme toute, toute perte en jeu demeure fictive, puisqu'elle s'estompe avec la fin de la partie, alors que l'expérience acquise, est, pour sa part, bien réelle et lui survit. Le jeu, par son caractère inachevé, suscite la complémentarité de l'*être au jeu* de ses participants, et leur combinaison dessine l'une des parties possibles (→ *Quarante-deux**), dont la physionomie est la synthèse de la créativité de chacun des joueurs : belle pour celui qui, *se jouant* de ses adversaires tout en *déjouant ses pièges*, a rendu imprévisible sa stratégie en bluffant, tout en *tirant son épingle du jeu*. Réalisant ainsi le constat de Donald Winnicott : « *C'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif.* »[399]

Corrélat → *Jeton** : la potentialité ludique pousse le joueur à son exploration tout en développant son propre potentiel par l'engagement dans la partie.
Antonyme *Illusion** ← : le temps de la partie ainsi que le risque d'échec consenti par le joueur le poussent à garder à l'esprit que tout ceci n'est qu'un jeu et à mettre en balance la conscience de jouer avec ce qui a été investi.

Expressions : Déjouer un piège ; être au jeu ; Jouer au plus fin ; Jouer un jeu serré ; La jouer fine ; Se jouer de ; Tirer son épingle du jeu…

[396] Csikszentmihalyi M., 1990 (2004), *Vivre* : *la psychologie du bonheur [Flow]*, Paris, Pocket, p. 119.
[397] Lotman I., 1973 [1970], *La structure du texte artistique*, Paris, Gallimard, p. 108.
[398] *Ibid.*, p. 107.
[399] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, p. 108.

4. D comme Dilemme

Figure 9. [Tronchet[400]] Un choix est une possibilité générant de nouvelles possibilités.

Le choix est l'origine et la fin du jeu. En effet le jeu suscite la décision, qui tranche étymologiquement l'alternative, ce mouvement entre plusieurs possibilités qui constitue cet espace de liberté que le joueur investit et féconde : un choix étant bon quand il rapproche le joueur de l'enjeu, et mauvais quand il l'en éloigne. Un jeu n'est rien qu'une machine à choisir, le joueur cherchant constamment à élargir, sinon à maintenir ses possibilités de choix et à restreindre celles de ses adversaires : ainsi le jeu d'échecs pousse au contrôle du centre de l'échiquier qui amplifie les possibilités de déplacement des pièces, et la fin de la partie intervient quand tous les choix ne mènent plus qu'à une seule issue, victoire ou défaite, c'est-à-dire quand ils perdent leur consistance de choix. Si le jeu parvient à ce tour de force, c'est parce qu'en tant que modèle réduit de la réalité il en accélère le déroulement, permettant ainsi pour tout choix d'en apprécier immédiatement les conséquences, donc de le corriger ou de l'amplifier, selon les mots de Sid Meier[401] : « *Un jeu est une suite de choix intéressants. Dans un choix intéressant, aucune alternative n'est clairement meilleure que les autres, mais celles-ci ne sont pas uniformément attractives, et le joueur doit être à même de choisir en*

[400] Tronchet, 1993 [1987], *La vie échevelée de Raymond Calbuth aventurier d'appartemen*t, Paris, Glénat, chapitre 1 : « Fils du vent », p. 29 : « Raymond Calbuth arrache le nul ».

[401] Sid Meier est *game designer* et l'auteur à succès, entre autres, de *Pirates !* (1987), *Railroad Tycoon* (1990), *Civilization* (1991), *Alpha Centauri* (1999). Il a co-fondé deux studios, Microprose en 1982 et Firaxis en 1996, et il est membre de l'*Academy of Interactive Arts and Sciences* depuis 1999.

connaissance de cause. »[402] A ce titre, un choix intéressant est un choix difficile mais explicite, puisqu'on maîtrise les règles du jeu donc du choix avec ses tenants et ses aboutissants. Or le choix est étymologiquement le fait de « *discerner* »[403], dans l'océan des possibilités et au milieu du brouillard de l'incertitude (→ *Hasard**), le chemin que l'on cherche. Le jeu est ainsi le levier du choix autant que le choix est le levier du jeu.

A ce titre, le choix ludique est un *Dilemme** en ce qu'il contraint le joueur, puisque celui-ci ne peut ni l'éviter ni le différer (→ *Ordre**). Il est un choix équilibré (→ *Branloire pérenne**) qui offre des opportunités différentes, voire contradictoires, mais de valeur équivalente, alors même qu'il associe en même temps un gain et une perte[404], ce qui décrit un choix ambivalent (→ *Krishna**), faisant naître à la fois la réalisation d'une possibilité et la dissolution de toutes les autres, un renoncement et la naissance de nouvelles potentialités. Pour toutes ces raisons il s'agit donc d'un choix incertain (→ *Hasard**) en ce qu'il ne permet pas d'apprécier tout le spectre de ses conséquences, alors même que celles-ci seront irrémédiables, puisque par définition un choix met fin à l'alternative qui l'a fait naître (→ *Performatif**). Sans solution préexistante, le *Dilemme** est précisément insoluble, donnant naissance au *dilemme ludique*[405] auquel seule la subjectivité du joueur procure une issue : à la différence de la résolution de problèmes, le jeu n'a pas de réponse satisfaisante. Aussi, parce qu'il ne peut passer en revue toutes les possibilités, le joueur est perpétuellement conduit à mettre en balance la recherche d'un compromis acceptable avec les efforts que celui-ci nécessite, optant le plus souvent, à la différence d'un supercalculateur, pour la première solution satisfaisante, ce qui réalise un pari, autrement dit un choix tronqué : « *C'est quasi instinctivement que, devant toute idée, je cherche son contraire. Je vis sans cesse l'assaut des vérités contraires, des impératifs contraires. Parfois je veux dépasser/déplacer la contradiction en trouvant un méta-point de vue. Sinon je fais un choix et un pari.* »[406] A l'instar de Blaise Pascal devant le *Dilemme** de l'existence de Dieu[407], le joueur est forcé le plus souvent de parier, mais c'est lui qui choisit ce qu'il est prêt à miser (→ *Jeton**), tout choix étant par essence un renoncement au potentiel, à l'alternative, et donc acceptation de ce risque qui caractérise le choix autant qu'il en découle.

Le choix engage car il conduit à l'*Action** et met fin à l'océan de possibilités que constitue la *Créativité**. En fondant l'*Action**, le choix met fin à cet espace potentiel où il naît et s'ébat, délimitant ainsi notre moi comme l'émanation de notre volonté, somme de nos choix : le jeu « rebat les cartes » pour « donner carte blanche », et lorsque le jeu prend fin c'est pour s'apercevoir que « rien ne va plus » : tout est fixé au passé par l'action réalisatrice autant qu'astringente. Nous n'existons que par ces choix qui constituent notre identité, puisqu'ils

---

[402] Cité in Rollings A., Morris D., 1999, *Game architecture and design*, Londres, New Riders Games, p. 38 : « *A game is a series of interesting choices. In an interesting choice, no single option is clearly better than the other options, the options are not equally attractive, and the player must be able to make an informed choice.* »

[403] Voir article « choisir » in Rey A. (dir.), 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, p. 415 : « *Le sens ancien, ''distinguer par la vue, voir distinctement'' s'est éteint au XVIIe siècle*. »

[404] Ce qui, il faut le souligner, est aussi la définition du jeu selon André Lalande : « *Organisation de cette activité sous un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte*. » (Lalande A., 1923, « Vocabulaire technique et critique de la philosophie » in *Bulletin de la société française de philosophie*).

[405] Voir la deuxième partie de cette étude, particulièrement le chapitre éponyme *II.D Le dilemme ludique*.

[406] Morin E., 1994, *Mes démons*, Paris, Stock, p. 83.

[407] Pascal B., 2004 [1670], *Pensées*, Paris, Gallimard, fragment 397 [LG], p. 249 : « *Oui, mais il faut parier. Cela n'est pas volontaire, vous êtes embarqué. Lequel prendrez-vous donc ? Voyons, puisqu'il faut choisir. Vous avez deux choses à perdre : le vrai et le bien, et deux choses à engager : votre raison et votre volonté, votre connaissance et votre béatitude ; et votre nature a deux choses à fuir : l'erreur et la misère. Votre raison n'est pas plus blessée, en choisissant l'un que l'autre, puisqu'il faut nécessairement choisir. Voilà un point vidé. Mais votre béatitude ? Pesons le gain et la perte, en prenant croix que Dieu est. Estimons ces deux cas : si vous gagnez, vous gagnez tout ; si vous perdez, vous ne perdez rien. Gagez donc qu'il est, sans hésiter.* »

sont les seuls à même de faire converger nos désirs et notre existence, à faire tendre la part de ce que nous sommes vers celle que nous nous imaginons être, tout au moins que nous rêvons d'être. Un être qui est la somme de nos engagements, puisque ceux-ci nous arrachent au spectacle de notre vie en nous y projetant comme acteur. Or l'acte fonde notre être agissant puisque « jouer, c'est faire »[408] et que le jeu est le va-et-vient entre notre être agissant et notre être contemplatif, entre la conscience de jouer et l'*Illusion** ludique.

Corrélat → *Action** : le choix se réalise à travers l'action.
Antonyme *Hasard** ← : la décision tranche l'alternative et dissipe l'incertitude des conséquences.

Expressions : Avoir / donner carte blanche ; Changer la donne ; Il y a maldonne ; Jouer d'un instrument ; Jouer son va-tout ; Les jeux sont faits (rien ne va plus) ; Rebattre / redistribuer les cartes…

5. E comme Expérience

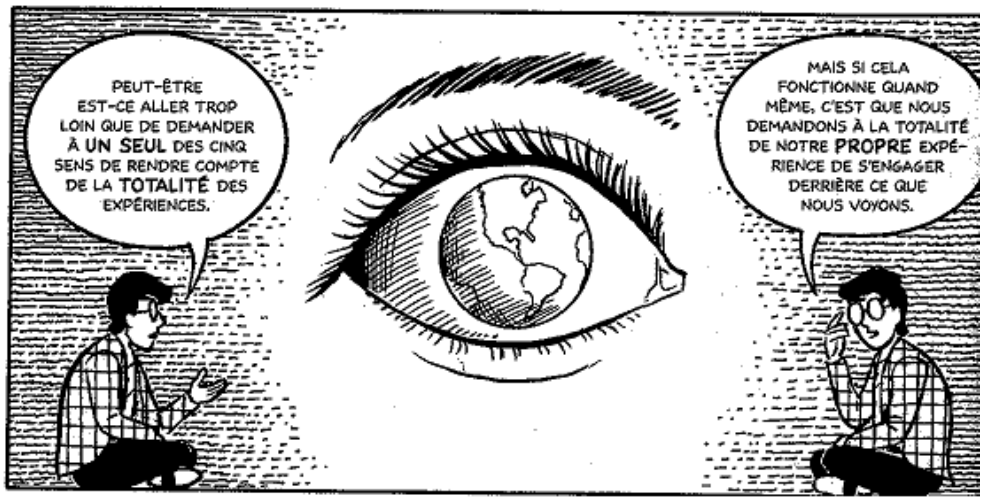


Figure 10. [Scott McCloud[409]] L'expérience est l'épreuve de la potentialité.

Une partie de jeu déroule deux aspects de l'expérience souvent confondus : l'épreuve de nos potentialités et ce que nous retirons de cette épreuve, lorsque celle-ci est finie. Or l'expérience ludique alterne sans cesse entre *l'Illusion** et la conscience de jouer (→ *Yoyo**), c'est-à-dire qu'elle permet seule d'inverser ces états, permettant de passer réciproquement de l'une à l'autre : de se piper soi-même tout en étant conscient de l'artifice (→ *Krishna**) : « *L'expérience ludique comme modèle réduit permet de faire l'économie de l'expérience vécue, elle exorcise, elle fait vivre par procuration des émotions et des pulsions que la vie quotidienne réprime : meurtre, mort, violence, au théâtre incestes, adultères. Mais le modèle réduit est aussi outil de connaissance : le théâtre pour comprendre le monde, le cirque pour le maîtriser, le dominer (…). C'est un exercice de maîtrise sans risque, sans danger ; un outil de découverte et de dévoilement, un moyen de maîtrise des signes.* »[410] Dans le spectacle des *ludi* antiques, l'interdit qui pèse sur les actes représentés sur scène autant que celui, d'une nature différente, sur la mise à mort d'êtres humains est sublimée par le cadre ritualisé (→ *Ordre**) de l'amphithéâtre. Le jeu devient ainsi une soupape de sécurité où l'appréhension, certes fictive

[408] Winnicott D. W., 1975 (1971], *Op. cit.*, pp. 89-90 : « *Pour contrôler ce qui est au dehors, on doit faire des choses, et non simplement penser ou désirer, et faire des choses, cela prend du temps. Jouer, c'est faire.* » cité par Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, pp. 219 & 221.
[409] McCloud S., 2007 [1993], *L'art invisible*, Paris, Guy Delcourt, p. 144.
[410] Clavel-Lévêque M., 1984, *L'empire en jeux : espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain,* Paris, CNRS éditions, p. 84.

mais bien perçue, de l'horreur que recouvre l'interdit, renforce notre capacité à vaincre la tentation de le perpétrer (→ *Victoire**) ainsi qu'à apprendre de ce que nous avons pleinement ressenti dans notre chair. Modèle réduit et sécurisant des épreuves de la vie, le jeu, qui nous fait tour à tour spectateur et acteur, entraîne à les surmonter tout en nous rassurant par leur mise à distance : nous sommes en définitive toujours irresponsables des actes commis dans le cadre du jeu. L'expérience peut alors glisser vers l'expérimentation puis l'exploration de nos pulsions, autrement dit de nos désirs inassouvis qui constituent la part la moins avouable de nous-mêmes (→ *Triche**).

La spécificité de l'expérience ludique réside donc dans cet épuisement de la potentialité qui nous conduit, par le simple fait d'agir (→ *Action**), à *faire l'expérience* de nos limites pour circonscrire à travers nos masques (en latin *per-sonare* : parler au travers) la *personnalité* que nous sommes. L'expérience, à la différence de l'apprentissage, vise pourtant l'être plutôt que le faire, bien que l'un passe souvent par l'autre au point d'être confondus. L'expérience est pourtant subjective alors que l'apprentissage est objectif. Ce dernier est synonyme de connaissances alors que le premier permet d'en faire usage, de les mettre en pratique et de les développer[411] : « *Il reste qu'à la source du jeu réside une liberté première, besoin de détente et tout ensemble distraction et fantaisie. Cette liberté en est le moteur indispensable et elle demeure à l'origine de ses formes les plus complexes et les plus strictement organisées. Pareille puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, (…) je [la] nomme ici paidia.* »[412] La *paidia*, en tant qu'expérience, n'est pas opposée à l'apprentissage mais le conditionne ; à l'instar de la culture, elle est donc ce qui demeure dans l'homme quand il a tout oublié[413] : elle lui est donc relative et le constitue au point de lui être indissociable. Le jeu, de manière analogue, est récréatif autant que re-créatif, puisque, en permettant au joueur de faire correspondre son expérience et ses aspirations (→ *Créativité**), il les assouvit en même temps qu'elles contribuent à l'accomplir en tant qu'homme : « *On ne peut définir le jouer comme on définit un objet. Pour le définir, il faudrait pouvoir dire : ''jouer, c'est…''. Or le jouer ne se définit que par lui-même. Seul un être posé au départ comme capable de jouer, peut savoir ce que c'est que jouer. S'il ne le savait déjà où prendrait-il les moyens de reconnaître et d'identifier le jeu ? Une phénoménologie appliquée à l'élucidation du sens du phénomène jeu doit donc s'appuyer sur une référence au vécu subjectif qui forme le « sol » de* l'expérience *humaine, l'humus de l'humain. C'est dans la description et l'analyse de ce déjà que réside l'une de ses tâches primordiales.* »[414]

L'expérience humaine, expression de la subjectivité du vécu, tient autant de la perception que de l'*Illusion** réalisant la synthèse du réel et du potentiel : elle est étymologiquement l'épreuve du réel, une connaissance intime acquise par la pratique[415] (tout au moins l'*Illusion** du réel dans le jeu). Plus encore, dans la mesure où l'expérience n'est que notre interprétation du monde à travers le filtre de notre subjectivité, alors même qu'il ne peut y avoir de perception sans interprétation, nous sommes capables de profiter de cette expérience pour « nous prendre à notre propre jeu » afin de le transformer en « partie de plaisir ». L'expérience est bien une co-construction de la réalité et de notre imagination : c'est

[411] ATILF, 2002, *Op. cit.*, article « expérience ».
[412] Caillois R., 1955, « Structure et classification des jeux », *Diogène*, 12, pp. 80-81, repris presque à l'identique dans Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, p. 75.
[413] D'attributions diverses, cette maxime apparaît chez Emile Henriot (1889-1961), 1961, *Notes et maximes*, Paris, Hachette, p. 46 attribuée à un « pédagogue japonais » mais aussi chez Ellen Key (1849-1926), 1891, « On tue l'esprit dans les écoles », *Revue Verdandi*, p. 97 sous la forme : « *La culture est ce qui reste quand nous oublions ce que nous avons appris.* »
[414] Henriot J., 1969, *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 80-81.
[415] ATILF, 2002, *supra*.

sur elle que repose notre appréhension du monde que nous contribuons à façonner par notre action, la projection de nos désirs ou simplement notre façon de le considérer (valeur performative), ce qui nous permet « d'entrer et d'être dans le jeu » et plus encore de « jouer le jeu » de la vie et du monde. L'expérience est un apprentissage non dirigé qui forge notre capacité à tirer parti de ce qu'il advient ainsi qu'à tisser des liens entre les différentes pièces de notre existence pour nous constituer, autrement dit à apprendre de et par nous-mêmes et ainsi à nous accomplir : « *C'est dans le jeu que l'enfant apprend et apprend à apprendre. C'est un moyen d'essayer et d'explorer, par lequel il ne peut se tromper. Il n'y a pas d'erreur et de bonne réponse, mais la dynamique d'un enfant découvrant le monde et les autres.* »[416] Si l'expérience est dépeinte comme « la somme de nos erreurs »[417], c'est qu'elle nous permet étymologiquement, en temps qu'essai, de toujours sortir gagnant d'un échec (→ *Zéro**), le transformant en une situation favorable, ou simplement en nous incitant à rejouer.

Corrélat → *Wargame** : toute expérience est enrichissement de soi donc possibilité d'apprentissage. Antonyme *Zéro** ← : le dénouement, quand bien même celui-ci serait un échec, n'altère en rien l'expérience vécue qui, seule, lui subsiste, puisque l'échec est sans conséquence.

Expressions : Entrer dans le jeu / la danse ; Etre dans le jeu / le coup ; Etre pris à son propre jeu ; *Fair play* ; Jeu cruel ; Jouer le jeu ; Pour la beauté du jeu ; Une partie de plaisir…

6. F comme Futilité

Figure 11. [Bill Watterson[418]] La futilité décharge le joueur de la responsabilité de ses actes.

L'*Expérience** ludique serait considérablement amputée sans la futilité, ce « pour-de-faux », puisque c'est elle qui garantit la sécurité de l'engagement ludique sous la protection conventionnelle des règles (→ *Ordre**). Dans le jeu, non seulement nos actes sont symboliques, c'est-à-dire qu'ils ne dénotent pas ce qu'ils sont dans la réalité, soulagés de leur morale (un coup bas dans le cadre d'une partie, par exemple, est l'occasion d'en *Rire**), mais nos actes n'ont en outre aucune conséquence préjudiciable en dehors du cadre du jeu (on peut perdre autant d'argent que l'on veut au *Monopoly*, on ne s'en trouve pas plus pauvre à la fin). Le joueur se trouve ainsi, comme dans le pari de Pascal, dans la situation de pouvoir gagner sans contrepartie préjudiciable : « *Pour refuser au jeu le sérieux qu'on reconnaît au monde, il n'y a donc qu'une raison : c'est que la possibilité de notre mort ne cesse de rôder dans*

[416] Brougère G., 2005, *Jouer / apprendre*, Paris, Economica, p. 74.
[417] Diversement attribuée, cette citation se trouve dans une forme proche chez Aldous Huxley « L'expérience des Anciens ? C'est la somme de leurs erreurs. » et Oscar Wilde dans *L'éventail de Lady Windermere* : « L'expérience est le nom que chacun donne à ses erreurs. »
[418] Détail. Calvin et Hobbes est une bande dessinée américaine de Bill Watterson. Les vignettes citées sont visibles sur http://havres-gris.forum-free.org/t15-calvin-et-hobbes. Lien consulté le 23 novembre 2014.

le monde où nous vivons, alors qu'elle est toujours hors jeu de celui où nous jouons. En ouvrant un monde imaginaire, le jeu présuppose en effet ma propre imagination et par conséquent ma propre vie comme ses conditions, tandis que ma vie présuppose toujours comme sa condition le monde dont elle est un objet. [...] Aussi ma mort est-elle inhérente à tous les possibles du monde, tandis qu'elle est à priori exclue de toutes les possibilités ouvertes par le jeu. [...] Le paradoxe est donc que ce soit le sérieux de la vie qui en fasse la dérision. A l'inverse, délivré par le jeu de cette hypothèque qui grève notre existence en lui prohibant tous les possibles par crainte de l'impossible, c'est lui qui ouvre à notre existence la carrière de toutes les aventures. Toutes ces vies dont vivre nous retranche, le jeu nous y invite. »[419]

Cependant, si nous pouvons vivre mille vies grâce au jeu, seule l'*Expérience** que nous en retirons leur donne une réalité. La futilité, étymologiquement le vase qui fuit[420], est donc la vacuité par excellence : du temps perdu, inéluctable puisqu'il nous rapproche de notre fin. Parce que l'homme qui joue, précisément joue – c'est-à-dire qu'il mise (→ *Jeton**), donc qu'il est prêt à perdre – son temps, il refuse d'en tirer profit pour gagner sa vie, acceptant ainsi pleinement le caractère futile de son jeu et, ce faisant, parce que précisément cet homme récuse la nécessité induite par sa fin prochaine, il peut enfin profiter pour lui seul de ce temps volé à la mort et *prendre* enfin *son* temps : « *Le jeu, en effet, comme l'ironie kierkegaardienne, délivre la subjectivité. Qu'est-ce qu'un jeu, en effet, sinon une activité dont l'homme est l'origine première, dont l'homme pose lui-même les principes et qui ne peut avoir de conséquences que selon les principes posés ? Dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté, quelle que puisse être d'ailleurs son angoisse, son activité est de jeu : il est en effet le premier principe, il échappe à la nature naturée, il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles qu'il a lui-même posées et définies. D'où en un sens, le ''peu de réalité'' du monde.* »[421] Paradoxalement (→ *Krishna**), c'est la futilité ludique qui dote le jeu de son caractère autotélique : sans conséquence, le jeu parle enfin, au double sens du terme, de lui-même, et à travers lui, de nous. Par le jeu, nous osons avancer sans masque et être nous-mêmes, puisque sa futilité permet tout, et renoncer à cette petite part de liberté[422] qu'exige la société ludique (→ *Ordre**) pour saisir l'aventure de la potentialité (→ *Yoyo**), au risque de perturber le fragile équilibre initial (→ *Branloire**) de la partie et donc de la perdre, autrement dit (puisque tout cela est futile) de ne rien gagner. De toute façon, nous disons bien : « ce n'est que partie remise » et, au pire, « ce n'est qu'un jeu ».

Corrélat → *Ordre** : la futilité, qui encourage l'interaction ludique, doit être garantie par la médiation protectrice des règles.
Antonyme *Performatif** ← : la futilité prend la suite de l'acte performatif qui lance la partie et détermine la nature du jeu en motivant l'engagement des joueurs.

Expressions : Ce n'est pas du jeu ; Ce n'est qu'un jeu ; Jouer avec le feu ; Jouer double jeu ; Jouer un drôle de jeu ; *Name of the game* ; Se prendre / se piquer au jeu…

[419] Grimaldi N., 2005, *Traité de la banalité*, Paris, Presse universitaires de France, pp. 180-181.
[420] Rey A. (dir.), 1994, *Op. cit.*, article « Futile », p. 856 : « *A été emprunté (XVe siècle) au latin* futilis *« qui laisse échapper ce qu'il contient (en parlant d'un vase).* »
[421] Sartre J.-P., 1943, *L'être et le néant,* Paris, Gallimard, p. 626.
[422] Selon les mots de Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, p. 57 : « *Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité.* »

7. G comme Génie

Figure 12. [Charles Schulz[423]] Le bon joueur élève la compétence ludique au rang d'art.

Parce que, à la différence du monde réel, le jeu met tous les joueurs à égalité (→ *Branloire Pérenne**), il permet la comparaison entre eux, le bon joueur est celui dont le degré de maîtrise (→ *Wargame**) lui permet d'arracher la Victoire* plus souvent que la moyenne, semblant modeler le jeu à son gré : « *L'habitus comme sens du jeu est le jeu social incorporé, devenu nature. Rien n'est plus libre ni plus contraint à la fois que l'action du bon joueur. Il se trouve tout naturellement à l'endroit où la balle va tomber, comme si la balle le commandait, mais par là, il commande à la balle. L'habitus comme social inscrit dans le corps, dans l'individu biologique, permet de produire l'infinité des actes de jeu qui sont inscrits dans le jeu à l'état de possibilités et d'exigences objectives ; les contraintes et les exigences du jeu, bien qu'elles ne soient pas enfermées dans un code de règles, s'imposent à ceux-là – et à ceux-là seulement – qui, parce qu'ils ont le sens du jeu, c'est-à-dire le sens de la nécessité immanente du jeu, sont préparés à les percevoir et à les accomplir.* »[424] Le bon joueur est celui qui est capable de ne faire qu'un avec son jeu et qui peut ainsi lire à cœur ouvert les potentialités latentes du système ludique afin de discerner les choix qui mènent à la victoire (→ *Dilemme**). Ainsi le marquis de Dangeau[425] ou le grand maître d'échecs Emmanuel Lasker[426], ont tous deux tiré parti de leur savoir mathématique pour devenir des champions, le premier des cartes, le second du jeu d'échecs. Le génie est cette part divine qui ne demande qu'à se développer en élevant le bon joueur au dessus des autres, à force d'application, de travail (→ *Wargame**), de maîtrise (→ *Stratégie**) et de chance (→ *Hasard**), la marque que le génie est favorisé par le destin. Ce qui faisait dire au champion d'échecs Garry Kasparov, reprenant un bon mot

[423] Schulz C., 1988 [1968], *Elémentaire mon cher Snoopy*, Paris, Dargaud, p. 14.

[424] Bourdieu P., 1987, « De la règle aux stratégies », *Choses dites*, Les éditions de Minuit, p. 80.

[425] Fontenelle lui rend hommage dans son éloge du 13 septembre 1738 : Fontenelle, B. Le Bouyer de, 1738, *L'année françoise*, t. 3, « Le marquis de Dangeau », pp. 340-341 : « *Il avait souverainement l'esprit du jeu ; ce n'est pas sans raison que Leibnitz a dit que les hommes n'ont jamais marqué plus d'esprit que dans les différents jeux qu'ils ont inventés. Si tous ceux qui jouent étaient de bons joueurs, ils feraient ou grands algébristes, ou nés pour l'être. M. De Dangeau, avec une tête naturellement algébrique et pleine d'art et de combinaisons, puisé dans ses réflexions seules, eut beaucoup d'avantage au jeu des reines.* » La suite, est citée dans son *Journal* : « *Quand la bassette vint à la mode, il en conçut bientôt la fin par son algèbre naturelle ; mais il conçut aussi que la véritable algèbre était encore plus sûre, et il fit calculer ce jeu par feu M. Sauveur, qui commença par là sa réputation à la cour.* » (cité in Grussi O., 1985, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*, Paris, Hachette, p. 72.)

[426] A ce titre, son ami et collègue Albert Einstein écrivit la préface à sa biographie posthume par Jacques Hannak, *The Life of a Chess Master*, parue en 1952.

attribué à Thomas Jefferson : « *Je crois beaucoup à la chance, et j'ai remarqué que plus je travaillais, plus j'en avais.* »[427]. Le génie serait donc l'art d'avoir de la chance, cette potentialité qui nous est offerte de briller et qui dote le bon joueur de toutes les apparences de la faveur divine.

Le génie est la ruse portée à son paroxysme. En effet, il est le fait d'utiliser une potentialité ludique que personne n'avait encore découverte, de retourner une situation apparemment perdue à son avantage en prouvant l'intelligence du jeu, cette connivence entre un joueur et son jeu (→ *Expérience**). Le génie ne repose jamais sur la force, la puissance mais sur la *Créativité**, puisque la ruse n'est autre qu'un moyen d'atteindre son objectif sans combattre, sans dépenser ses ressources, ou de transformer une faiblesse en avantage. Thésée réussit à vaincre le Minotaure en utilisant la fille de Minos contre son propre demi-frère, car elle seule savait ce qui se trouvait dans le labyrinthe. Thésée n'est pas un tricheur puisqu'il n'enfreint pas les règles, mais créé les siennes propres, en se mettant sur un pied d'égalité avec son adversaire : Minos. De même, un maître d'échecs renouvelle par son jeu génial, au sens étymologique de « générateur »[428], les possibilités que les amateurs ne pouvaient jusqu'alors envisager, contribuant à construire l'histoire du jeu et à étendre son prestige en même temps que ses configurations possibles. Les échecs, encore, ont instauré un savant décompte des parties disputées (classement Elo, du nom de son inventeur) qui permet de jauger la force d'un joueur et de comparer les champions entre les époques. L'amateur, pétri de ces parties modèles, cherche à pousser son adversaire dans une de ces configurations gagnantes, jusqu'à ce qu'une nouvelle inspiration géniale, dûment commentée, lui trouve une parade. Le culte de la partie modèle, qui nourrit la littérature échiquéenne, a construit le mythe du maître international tellement imprégné de son art qu'il peut, en aveugle de surcroît, répondre instantanément à n'importe quel coup et disputer des ''blitz'' (parties rapides) avec plusieurs joueurs en simultané. Mais le génie se paie dans l'imaginaire collectif d'un peu de folie (→ *Mort**) et le champion Wilhelm Steinitz (1836-1900) prétendait pouvoir l'emporter sur Dieu en lui laissant la main et un pion d'avance.[429]

C'est le jeu qui révèle le héros à moins que ce ne soit l'inverse : si Ulysse, lors de son retour *incognito* à Ithaque, est reconnu par Pénélope du moment où il réussit les épreuves proposées aux prétendants, celles-ci ne sont reconnues comme légitimes, donc équitables (→ *Branloire pérenne**) – donc comme des jeux – qu'à l'instant où l'un des prétendants est à même de les réussir[430]. Demeure que la partie modèle (→ *Quarante-deux**), celle qui

[427] Citation traditionnellement attribuée à Thomas Jefferson par exemple dans Luzi J., 2014, *Mobilisez vos ressources émotionnelles : comment optimiser vos capacités pour surmonter les défis*, Paris, Dunod, voir note 8. A rapprocher de la sentence du comte de Buffon : « *Le génie n'est qu'une plus grande aptitude à la patience*. » (cité in Hérault de Séchelles M.-J., 1829 [1785], *Voyage à Montbard, fait en 1785, contenant des détails très intéressans [sic] sur le caractère, la personne et les écrits de M. de Buffon*, Paris, Audin).

[428] Rey A. (dir.), 1994, *Op. Cit.*, article « génie », p. 880 : « *Génie est emprunté (1532, Rabelais) au latin* genius *désignant d'abord une divinité génératrice qui préside à la naissance de quelqu'un, puis la divinité tutélaire de chaque individu, avec laquelle celui-ci se confond.* »

[429] Dextreit J., Engel N., 1984, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot, p. 63 : « *Il pensait pouvoir émettre des courants électriques capables de déplacer les pièces sur l'échiquier sans les toucher ; il se disait en communication électrique avec Dieu et jouait avec celui-ci en lui donnant l'avantage d'un pion et du trait (ce même avantage que Morphy proposait à ses adversaires dans son défi de 1859).* »

[430] C'est Télémaque, fils d'Ulysse qui le premier commence l'épreuve de l'arc pour pousser les prétendants à accepter le concours : « *Mais, allons, ne tergiversez pas : ne faites pas traîner l'affaire ; ne tardez plus à tendre cet arc. Que l'on vous voie à l'œuvre ! (…) Puis il va se poster sur le seuil et fait l'essai de l'arc. Trois fois il l'ébranle, brûlant de tendre la corde et de traverser le fer. Il était près d'y parvenir, ayant pour la quatrième fois exercé une tension puissante, quand Ulysse lui fit signe d'en rester là et l'arrêta dans son ardente tentative. Prenant de nouveau la parole, le fort et vigoureux Télémaque dit aux assistants : « (…) Mais allons, vous m'êtes supérieurs*

résoudrait toutes les autres, est impossible puisque chaque partie disputée ne fait qu'accroître le nombre des parties possibles : « *Si le jeu parfait lui était possible, l'homme serait Dieu, et le Ciel serait sur la terre.* »[431] Une partie, comme son nom l'indique, n'est qu'une suite de coups parmi les innombrables possibilités du jeu qui l'a fait naître. Le héros mythique, comme le génie, est celui qui joue la meilleure partie possible avec les cartes dont il dispose et qui, ce faisant, érige son jeu en partie modèle. Le génie est en définitive celui qui introduit du jeu dans le jeu, au sens de laxité[432] ou d'expansion des possibilités[433] dans le cadre réglé et rebattu des règles, qui « se fait un jeu » de tout. Si le personnage du joueur d'exception fascine, c'est que, tout en repoussant les limites que pose le jeu (→ *Nœud**), puisqu'il l'enrichit de nouvelles possibilités, montre que l'homme est à même de les dominer, de « mener le jeu ». Le génie, en « tirant son épingle du jeu », porte en lui l'espoir de la *Victoire** ultime de l'homme contre l'adversité, tout au moins le germe des progrès de l'humanité dont il est le héraut, celui qui « voit clair dans le jeu » de l'existence : le génie érige le jeu au rang d'art puisqu'il a « beau jeu ».

Corrélat → *Nœud** : le génie marque le dépassement de soi qui fait du joueur un héros, étymologiquement un demi-dieu qui ne peut exprimer son potentiel qu'à l'aune des épreuves rencontrées.
Antonyme *Stratégie** ← : l'obstacle d'une part vient en bute à la compétence ludique du joueur, d'autre part il est ce pour quoi le joueur arrête sa stratégie.

Expressions : Avoir beau jeu ; Avoir des atouts dans sa manche ; Carte maîtresse ; Etaler son jeu ; Etre le jouet ; Etre sous la coupe ; La jouer fine ; Mater quelqu'un ; Mener le jeu ; Mettre / tenir en échec ; Quitte ou double ; Rafler la mise ; Se faire un jeu de ; Sortir le grand jeu ; Tirer son épingle du jeu ; Une partie de plaisir ; Voir clair dans le jeu de quelqu'un…

8. H comme Hasard

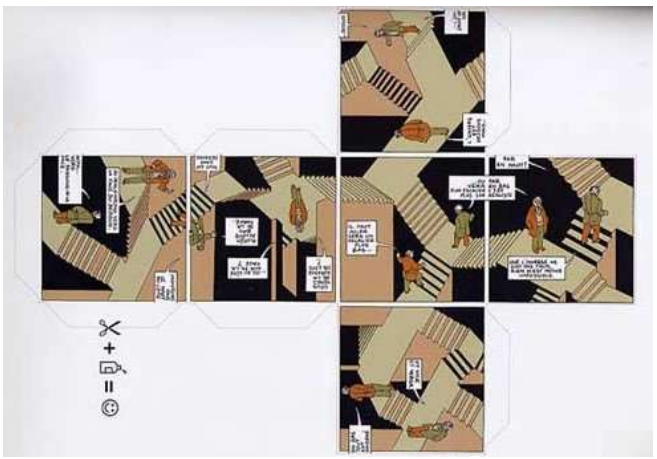


Figure 13. [Oubapo[434]] L'indétermination est l'une des conditions minimales du jeu.

en force : essayez l'arc et achevons cette lutte. » (Homère, 1965 [-IXe siècle av. J.C.], *L'odyssée*, Paris, Garnier-Flammarion, Chant XXI, v.101-138, p. 309.)

[431] Claparède E., 1920 [1905], *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Genève, Kundig, p. 462.

[432] Duverger C., 1978, *Op. cit.*, p. 15 : « *On ne peut pas dire qu'il y ait un système du jeu parce que le jeu se présente lui-même souvent comme l'élément-laxité d'un système.* »

[433] Benvéniste E., 1947, « Le jeu comme structure », *Deucalion : cahiers de philosophie*, 2, p. 167 : « *Voilà où le jeu intervient : il figure une des modalités les plus révélatrices de cette irréalisation où aspire le subconscient, et c'est pourquoi le jeu signifie libre expansion.* »

[434] L'Oubapo est le collectif de l'OUvroir de BAnde dessinée POtentielle sur le modèle de l'Oulipo, OUvroir de LIttérature POtentielle. Exercice paru dans Oubapo, 2006, *Bang*, n°4, Paris, Médiabandes.

Le hasard est étymologiquement le jeu de dés[435]. A l'homme antique qui est le jouet des dieux, le jeu montre que celui-ci n'est dupe qu'à demi, puisqu'il est prêt à saisir sa chance[436] (de *cadentia*, la chute) qu'il fait jaillir du cornet de dés, et sur laquelle il investit. En effet, tout jeu, par l'incertitude qu'il renferme, implique un pari et une mise, ceux que fait le joueur se lançant dans une partie où il a plus à gagner que le temps qu'il consent à y consacrer (→ *Jeton**). Le hasard est avant tout l'expression de l'incertitude du joueur quant au résultat de la partie et conditionne le fait que les joueurs estiment leurs chances équilibrées (→ *Branloire pérenne**). Mais que l'adversaire ou le système ludique prenne un avantage déterminant sur un joueur, et l'enjeu, privé de l'incertitude qui le sous-tend, s'étiole précipitant ainsi la fin de la partie : le joueur d'échecs couche son roi sur l'échiquier, le joueur de poker « fait tapis », le joueur de jeu vidéo quitte la partie avant le *game over*. On ne peut imaginer de jeu sans incertitude, quand bien même ce jeu serait à priori sans hasard : « *Admettons que nous disputions, vous et moi une partie d'échecs, jeu d'adresse intellectuelle par excellence, et que nous misions chacun une certaine somme d'argent sur nos chances de succès respectives. (…) Nos sommes tous deux dans l'ignorance totale du niveau de notre adversaire. (Celui-ci pouvant varier à l'infini, nos chances de gain et risques de pertes sont inconnus et nous sommes dans l'impossibilité d'apprécier nos espérances de gain respectives, c'est-à-dire le rapport existant entre nos chances de succès et le gain qu'on peut en attendre.) En revanche, je sais qu'en jouant le numéro 2 à la roulette, j'ai une chance sur 37 de remporter un gain qui sera égal à 36 fois la mise, mon espérance de gain est négative mais je sais bien mieux à quels risques je m'expose que si je joue avec vous aux échecs dans les conditions susmentionnées.* »[437] Néanmoins, il demeure que connaître ses chances de *Victoire**, quand bien même elles seraient égales à 99%, ne signifient pas que nous serons effectivement gagnant, alors même que les gains de la roulette sont inversement proportionnels aux chances de l'emporter. *A contrario*, la connaissance du niveau de l'adversaire aux échecs autorise à concéder un handicap (temps, pièce, trait…) qui permet précisément de rétablir l'incertitude en même temps que les chances du joueur le plus faible (→ *Branloire pérenne**). Si toute partie commence par une situation initiale équitable, c'est qu'elle offre la plus grande incertitude en offrant à chacun des joueurs 50% de chances de l'emporter.

L'incertitude joue un rôle essentiel dans la mécanique du plaisir (→ *Rire**) en confrontant le joueur au risque, qui est l'angoisse d'échouer et que seule la *Victoire** permet de surmonter. En incitant à choisir entre plusieurs alternatives, l'incertitude rassure le joueur sur sa force (→ *Stratégie**) et sur sa place dans le monde, autrement dit contribue à élaborer son identité (→ *Dilemme**) : « *La surprise est ce qui permet de faire le lien entre le plaisir et la créativité ; elle mélange très étroitement l'angoisse et la satisfaction. Nous pouvons donc définir le jeu collectif comme une activité de fabrication de significations, reposant sur un rapport créatif avec des objets issus du réel ou de l'imaginaire de l'autre, et établie dans un cadre rassurant où peut prendre place une surprise agréable.* »[438] A l'issue d'une partie, le joueur victorieux a imposé sa propre réalité à celle de ses partenaires, sa subjectivité – son imaginaire – s'objectivant dans l'enjeu, cet objectif dont l'attribution s'impose désormais à tous. L'incertitude apporte à notre vie l'excitation dont la routine l'a amputé : « *Vivant dans*

[435] Rey A. (dir.), 1994, *Op. cit.*, article « jeu », p. 946 : « *Hasard représente un emprunt (v. 1150,* hasart*) à l'arabe* az-zahr*, ''jeu de dés'' par l'intermédiaire de l'espagnol* azar *(1283) ''jeu de dés''.* »

[436] *Ibid.*, article « Chance », p. 386 : « *D'abord* chaance *(v. 1175),* caanche *(1200), est issu de l'évolution du latin* cadentia*, participe présent pluriel neutre de* cadere *''tomber'' (→choir) pris pour un féminin, proprement ''action de tomber'', spécialement employé en latin au jeu des osselets.* »

[437] Darracq J.-B., 2008, *L'état et le jeu : étude de droit français*, Aix-en-Provence, Presses universitaires d'Aix-Marseille, p. 199.

[438] Belin E., 2002, *Une sociologie des espaces potentiels : logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck, p. 113.

une région "exceptionnellement giboyeuse" et ou abondent les nourritures végétales (les parages du lac Eyasi), les hommes hadza s'intéressent apparemment beaucoup plus aux jeux de hasard qu'aux hasards de la chasse. Durant, en particulier, la longue saison sèche, ils passent le plus clair de leur temps à jouer, peut-être tout simplement afin de perdre les pointes de flèche en métal dont ils ont pourtant besoin pour chasser le gros gibier. »[439] C'est que l'intensité du plaisir (→ *Rire**) est conditionnée par la proportion d'angoisse nécessaire à celui-ci. Car le jeu crée de toutes pièces un défi (→ *Lutte**), dont l'enjeu apporte l'enthousiasme (→ *Illusion**) mais, paradoxalement, précisément à cause de l'angoisse portée par l'incertitude, exige la mobilisation indispensable de nos facultés à travers l'effort et entraîne l'obligation impérieuse d'agir. Or, si le « cercle magique »[440] est hypnotique, il relève moins de l'extase contemplative que de l'ivresse de l'*Action**.

Tout jeu invite donc à jouer « double jeu », c'est-à-dire à se risquer soi-même entièrement tout en étant conscient que la dimension symbolique du jeu nous protège (→ *Futilité**), nous invitant à croire en nos chances et ainsi à faire l'*Expérience** de notre potentiel. Si le jeu « brouille les cartes » et nous incite à « couvrir notre jeu », c'est que le mystère, autre facette de l'incertitude, permet le renouvellement de chaque partie et enrichit simplement notre vie par l'espérance qu'il fait naître, ce tout premier « jeu de l'imagination ».

Corrélat → *Dilemme** : l'indétermination pousse le joueur à trancher l'alternative par la décision, en faisant un pari.
Antonyme *Jeton** ← : l'incertitude qui préside à la partie est la garantie que chaque joueur a sa chance et que toute partie vaut la peine d'être jouée et qu'inversement aucune ne saurait être jouée d'avance. Enfin l'incertitude invite le joueur à ne pas risquer plus que le caractère futile de l'activité ludique ne peut l'admettre.

Expressions : Brouiller les cartes ; Ce n'est que partie remise ; Couvrir son jeu ; Jeux de l'imagination ; Jeux de mots / de l'esprit ; Jouer cartes sur table ; Jouer double jeu ; Montrer son jeu ; Voir clair dans le jeu de quelqu'un…

9. I comme Illusion

Figure 14. [Jean-Jacques Sempé[441]] L'illusion c'est quand le jeu devient réalité.

[439] Sahlins M., 1976 [1972], *Âge de pierre, âge d'abondance*, Paris, Gallimard, p. 67.
[440] Huizinga J., 1951 [1938], *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, p. 32.
[441] Sempé J.-J., 2010, *365 jours avec Sempé*, Paris, Denoël, 3 décembre.

L'*in-lusio* est le fait d'être pris au jeu[442]. Or le jeu nécessite autant l'illusion que la conscience de jouer. Le jeu est donc une modalisation, il est un second degré, un cadre d'*Expérience** qui supplante le réel : l'acte *Performatif** à l'origine de la fiction (« c'est pour rire ») rend la fiction réelle alors que la réalité même de nos actes, au sens de leur conséquence, est abolie. Se prendre au jeu c'est oublier que l'on joue sans jamais oublier que l'on joue : « *Jouer, qu'il s'agisse de se battre ou de jouer aux dames, c'est, pour les participants, toujours jouer, surtout s'ils accomplissent ces activités avec passion. Si la transformation systématique opérée par une modalisation n'altère que légèrement l'activité en question, elle modifie en revanche radicalement la définition qu'un participant pourra donner de ce qui se passe. On peut certes mettre en scène un combat ou une partie de dames, mais, pour les participants, la seule chose qui se passe réellement, c'est le jeu. La fonction cruciale d'une modalisation, c'est donc de définir ce qui pour nous est en train de se passer.* »[443] L'illusion n'est donc pas seulement un subterfuge, puisque sa machinerie est invisible, c'est un symbole, au sens plein du terme, puisqu'il produit de la signification au point de « piper » notre esprit : nous sommes un stratège, un boxeur, mais protégé par le cercle ludique au point que, à l'instar d'un vrai seigneur de guerre ou d'un boxeur absorbés tout entiers par leur tâche, nous oublions que nous sommes mortels et nous n'avons plus peur des conséquences, que ce soit de la mort ou des blessures de l'échec. Or, si le jeu nous protège bien de tous ces désagréments, c'est comme si cet oubli heureux renforçait l'illusion, puisque, nous en sommes certains, un chef de guerre n'a pas plus peur de la mort qu'un boxeur des coups de poing : grâce au jeu nous atteignons l'illusion de maîtrise dévolue aux rôles que nous endossons, au « *flow* »[444] (→ *Rire**), cette absorption de l'être par l'agir que nécessiterait, dans la réalité, la bonne exécution de cette tâche d'exception.

« *Tel homme passe sa vie sans ennui en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point, vous le rendez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu et non pas le gain. Faites-le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera. Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche, un amusement languissant et sans passion l'ennuiera, il faut qu'il s'y échauffe et qu'il se pipe lui-même en s'imaginant qu'il serait heureux de gagner ce qu'il ne voudrait pas qu'on lui donnât à condition de ne point jouer, afin qu'il se forme un sujet de passion et qu'il excite sur cela son désir, sa colère, sa crainte pour l'objet qu'il s'est formé, comme les enfants qui s'effraient du visage qu'ils ont barbouillé.* »[445] Pas plus le plaisir que le gain ne suffisent à expliquer le jeu, car le joueur ne s'entiche qu'artificiellement de l'enjeu, or que cet enjeu soit la victoire ou sa conséquence (une rétribution pécuniaire), le joueur ne fait paradoxalement que travailler à mettre fin à son plaisir. En effet, sitôt l'enjeu obtenu, celui-ci cesse d'en être un : la victoire met fin au plaisir du jeu, et l'argent n'est jamais qu'un moyen, le joueur de loto réinvestissant souvent ses gains les plus insignifiants dans de nouvelles grilles[446], donc de nouvelles opportunités de jeu. Ce que recherche le joueur de

---

[442] Rey A. (dir.), 1994, *Op. cit.*, article « illusion », p. 996 : « *Le mot est dérivé du supin* illusum*, supin de* illudere *''se jouer, se moquer de'', formé de* il *(*in*) et de* ludere *''jouer'', de la famille de* ludus *''jeu''* ». L'illusion est donc le fait d'être joué, d'être « pris au jeu ».

[443] Goffman E., 1991 [1974], *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, p. 54.

[444] La notion de flow (flux) est de Mihaly Csikszentmihalyi et se trouve détaillée par la suite à la figure 34. Voir par exemple note 614 *et sq*.

[445] Pascal B., 2004 [1670], *Op. cit.*,, Fragment 126, p. 118.

[446] Voir par exemple ces témoignages issus de La dépêche (article du 10 septembre 2009 : http://www.ladepeche.fr/article/2009/09/10/669988-foix-le-jour-de-chance-de-la-francaise-des-jeux.html, consulté le 14/07/2014) : « *Pour Gabriel, c'est une autre histoire. Il n'arrête pas de gagner deux euros qu'il réinvestit immédiatement dans un nouveau jeu de grattage. »* ou celui-ci : *« Un joueur breton vient d'empocher un chèque de 8 millions d'euros, gagnés au tirage du Loto du 24 novembre, après avoir réinvesti à deux reprises*

Pascal est bien l'illusion, c'est-à-dire l'opportunité de faire correspondre son existence et ses désirs, autrement dit de prendre la mesure de son moi en faisant l'*Expérience** de ses potentialités, en se mettant à l'épreuve pour éprouver, pour se sentir vivant en toute conscience.

En effet, nous ne vivons pleinement notre environnement qu'à condition de pouvoir nous en rendre maîtres tout en y projetant nos rêves. L'illusion est l'intermédiaire entre l'extase esthétique et le performatif ludique, elle naît d'une simple convention : « c'est pour rire », « c'est pour de faux » et prend l'apparence de nos fantasmes qu'elle assouvit par simulation. En nous capturant dans ses rets, l'illusion nous captive, nous immerge dans l'imaginaire. L'illusion ludique est en outre renforcée par l'ivresse de l'action qui, paradoxalement, en sollicitant notre jugement et nos compétences (→ *Hasard**), nous arrache périodiquement à l'hypnose de la fiction… pour nous livrer à nouveau en pâture à l'ivresse de l'action. L'illusion ludique tient donc de leur action contradictoire (→ *Ubiquité**) et de ce que le joueur, tout en sachant qu'elle est illusion, est non seulement capable de s'illusionner mais souhaite de surcroît cet envoûtement, car ce qui la rend si séductrice, c'est que non seulement elle nous réalise mais que, ce faisant, l'illusion ludique nous permet d'oublier parallèlement notre être réel inaccompli. L'illusion ludique est enchanteresse par son ambiguïté même : captivante et libératrice, fictive et réalisatrice, performative et sensible ; c'est le miracle ludique (→ *Krishna**).

Corrélat → *Créativité** : la croyance en l'univers symbolique du jeu et à ses lois est riche de potentialités nouvelles stimulant la créativité du joueur.
Antonyme *Ubiquité** ← : l'illusion ludique a tendance à happer le joueur en le captivant, ce qui permet la suspension de l'incrédulité mais ouvre également la porte à la passion.

Expressions : Attirer quelqu'un dans son jeu ; C'est le jeu ; Etre au jeu ; Etre pris à son propre jeu ; Jeu de dupes ; Jeux de l'imagination ; Jouer franc jeu ; Se prendre / se piquer au jeu ; Y aller bon jeu bon argent…

10. J comme Jeton

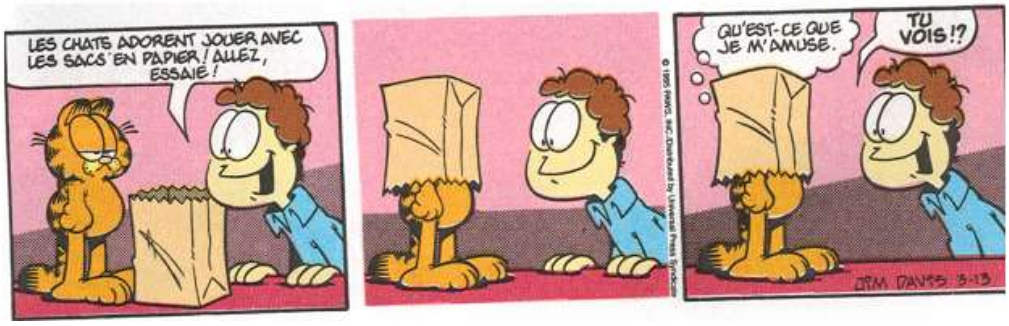


Figure 15. [Jim Davis[447]] L'engagement est la mesure du plaisir ludique.

Si le jeu amuse c'est que le joueur s'y engage en gageant son temps et en prenant des risques, au moins celui de perdre, la satisfaction d'avoir fait un bon investissement et d'avoir surmonté le risque suscitant le plaisir. A l'origine le jeton sert au calcul, comme support visible

deux gains de 10 euros, a annoncé mercredi La Française des Jeux (FDJ) dans un communiqué. » (article du 8 décembre 2010 : http://www.ladepeche.fr/article/2010/12/08/965740-bon-usage-petits-gains-loto-gagner-8-millions-euros.html, consulté le 14/07/2014).

[447] Davis J, 2010, *Garfield : Sous la pâtée la plage !*, Paris, Dargaud, p. 27.

de la pensée, et à la répartition[448] alors que la notion de mise est étymologiquement une dépense[449]. Ces deux principes de perte et de gain, autrement dit de risque et de chance, sont au cœur du jeu puisqu'ils en constituent l'enjeu au sens large. Leur ambivalence a été posée par Erving Goffman comme fondement de nos interactions (→ *Yoyo**) : « *Ce qu'un joueur a en main et peut perdre, c'est la mise, l'enjeu. Ce que le jeu lui donne une chance d'acquérir, peut se nommer le prix. Le produit du jeu, c'est le gain du prix ou la perte de l'enjeu. Prix et enjeu réunis constituent le pot.* »[450] Il ne faut pas considérer sous cet angle uniquement les jeux d'argent (ex. : *roulette, poker*…), voire les jeux de mise (ex. : *Monopoly*…), puisque tout jeu implique d'accepter en premier lieu de perdre son temps (→ *Mort**) pour pouvoir le prendre. Toute victoire contient en cela sa propre récompense, sans qu'un pot ne soit nécessaire pour la faire préférer à la défaite[451]. La perte, relative à la mise, que celle-ci soit pécuniaire ou symbolique, est une condition essentielle du plaisir (→ *Rire**) de jouer parce qu'elle implique le joueur dans ses choix, le forçant « *à s'y échauffer et à se piper soi-même.* »[445]. Si l'incertitude contient par elle-même un risque, donc un pari (→ *Hasard**), une mise réelle provoque une tension supplémentaire liée à un glissement de la *Futilité** vers la réalité, où la recherche du danger, ce qu'on appelle couramment l'adrénaline, est le moteur, dont les jeux d'argent n'ont pas le monopole : « *L'arcade parvient ainsi à agencer de manière extraordinaire l'économie du jeu vidéo et l'économie libidinale du joueur. Il faut perdre, il faut s'exposer à la perte inévitable symbolisée dans le quarter, la pièce de monnaie.* »[452] Les jeux d'argent ont ceci de particulier qu'ils se déroulent sur deux dimensions à la fois, la réalité n'annihilant pas le symbolique mais, au contraire, lui donnant corps puisque les gains du jeu ne prennent pas fin avec la partie, comme c'est le cas lors d'une partie futile, mais sont au contraire *réalisés*, le joueur de Casino pouvant changer ses jetons contre de l'argent.

Si un jeu d'argent est l'acceptation d'une perte certaine contre un gain incertain, il est aussi le consentement à une perte minime contre un gain plus important, enrichi qu'il est de la mise de tous les autres joueurs, et même incommensurablement plus important dans le cas du loto. La perte acceptée, puisqu'elle conditionne la partie (achat d'un ticket ou de jetons), le joueur ne peut que gagner puisque la perte a déjà été consentie : c'est du moins de cette *Illusion** que se berce le joueur compulsif. L'attachement à cette perspective autant que la réalité de la mise peuvent conduire le joueur malchanceux à forcer la chance en trichant. La mise, en faisant glisser la sphère ludique vers la réalité, appelle naturellement la *Triche** qui est son corollaire inversé : un glissement de la réalité vers le ludique, puisque le joueur fait appel à la première pour biaiser les règles du jeu (cartes escamotées, dés pipés…). De là à prétendre que le comportement de triche est inhérent au jeu il n'y a qu'un pas : « *Un jeu, c'est le déroulement d'une série de transactions cachées, complémentaires, progressant vers un résultat bien défini, prévisible. Sur le plan descriptif, il s'agit d'un système récurrent de transactions, souvent répétitives, superficiellement plausibles, à motivation cachée ; ou bien, en langage plus familier, d'une série de ''coups'' présentant un piège, ou ''truc''. (…) Tout jeu, d'autre part est malhonnête à la base, et son résultat présente un caractère dramatique,* _

[448] Rey A. (dir.), 1994, *Op. cit.*,, article « jeter », p. 1070 : « *Jeton n. m. (av. 1250) est le seul vestige en français actuel d'un ancien sens de jeter ''répartir, compter, calculer'' (1280).* »

[449] ATILF, 2002, *Op. cit.*,, article « mise » : Acception B2. Etymologie et histoire. 1 a) 1165 : « *Dépense, emploi de l'argent qu'on a dépensé*. ».

[450] Goffman, E., 1974 [1967], *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit, p. 122.

[451] C'est ce que décrit en des termes presque identiques Rhinehart L., 1988 [1971], *L'homme dé*, Paris, Editions de l'olivier, p. 152 : « *Succès et échecs traduisent simplement la satisfaction ou la frustration d'un désir. Ce sont des choses réelles, et importantes ; la société n'a pas besoin de récompenser ni de punir l'enfant pour lui faire préférer le succès à l'échec.* »

[452] Triclot M., 2011, *Op. cit.,* p. 154.

nous voulons dire : autre que purement excitant. »[453] Si le jeu est malhonnête, c'est parce qu'il est incertain (→ *Hasard**) tout en se présentant comme équitable (→ *Branloire pérenne**). S'il est dramatique, c'est qu'il a des conséquences réelles, ce qui est précisément la conséquence du non respect du « cercle magique »[440] du jeu, cette séparation nette de la réalité que la mise fait voler en éclats, qui fait « jouer avec le feu ». Inversement, le pari, en exposant le joueur à la perte, l'oblige à faire preuve de *Créativité**, bien que la ruse soit l'antichambre de la *Triche**. Le joueur qui « tente sa chance » fait un pari dont le but est de réduire l'incertitude (→ *Hasard**), chaque choix sur lequel repose celui-ci étant irrémédiable au sens où il se compose toujours d'une part de perte et de gain (→ *Dilemme**) qui modifie la physionomie de la partie en même temps qu'il dessine son avancement ; toute possibilité de gain et assortie d'une condition préalable de perte, celle symbolisée par le jeton : on paie pour voir, c'est « quitte ou double ».

Corrélat → *Hasard** : le pari que le joueur formule le pousse à donner le meilleur de lui-même pour s'attribuer l'enjeu contribuant à rendre la partie incertaine pour les autres joueurs.
Antonyme *Créativité** ← : le risque encouru conduit le joueur à viser la réussite plutôt que le beau jeu, à optimiser ses actions plutôt qu'à se montrer créatif.

Expressions : Etre en jeu ; Jouer avec le feu ; Jouer en bourse ; Jouer gros jeu ; Jouer son / sa honneur / vie, etc. ; Jouer son va-tout ; Jouer un jeu serré / dangereux ; La jouer fine ; Le jeu n'en vaut pas la chandelle ; Mettre quelque chose en jeu ; Quitte ou double ; Tenter sa chance ; Y aller bon jeu bon argent…

11. K comme Krishna

Figure 16. [René Magritte[454]] Le jeu naît de l'interstice entre symbolique et réalité, voire de leur interaction qui est une transgression.

« *Entre tout ce qui trompe, je suis le jeu de dés.* »[455] Krishna manifeste ainsi ne faire qu'un avec l'univers et la vie puisque le premier tend vers l'infini et le second vers sa fin, la *Mort**. Il

[453] Berne E., 1967 [1964], *Des jeux et des hommes*, Paris, Stock, p. 50.
[454] Magritte R., 1930, *La clef des songes,* Paris, collection particulière.
[455] Citation de Krishna à Arjuna dans la *Bhagavad-Gita*, citée dans Cazenave M. (dir.), 1996 [1989], *Encyclopédie des symboles*, Paris, Librairie générale française, article « Jeu », p. 336.

est l'ambiguïté incarnée car le jeu feint d'être ce qu'il n'est pas, à la fois fictif et illusoire, il est doublement trompeur, mais son indétermination même ouvre sur un infini de potentialités : « *Jamais un coup de dés n'abolira le hasard*. »[456]. En effet, chaque coup de dé n'en est jamais que sa manifestation (l'un signifiant l'autre)[457] : le jeu est chance et risque (gain et perte → *Jeton**), espoir et déception (*Victoire** et échec), *Illusion** et jeu (captivant et explicitement factice). Mais l'ambivalence du jeu tient avant tout à ce qu'il n'a de signification que par et pour nous, nous autorisant tous les espoirs et n'en réalisant aucun. Le jeu ne dit pas autre chose que Krishna qui est indissociable de son verbe, donnant corps à l'équation impossible du paradoxe d'Epiménide[458] : se présenter explicitement comme trompeur et nous prendre pourtant à son jeu : c'est le miracle ludique. Le jeu est « *un mensonge qui dit toujours la vérité.* »[459]

Mais le jeu est-il réellement ambiguïté s'il exige d'être conscient de celle-ci ? En effet, comme le trompe-l'œil auquel Gregory Bateson le compare[460], ce n'est que la conscience de l'artifice qui le fait apprécier, sans laquelle il est certes une *Illusion**, mais qui, en tant que telle, perd sa modalité ludique puisqu'elle ne saurait être plus que la réalité qu'elle représente : de simples rideaux dans leur pauvreté nue. « *C'est au moment précis où vous avez perçu ou appris que [ces rideaux] étaient simulés que vous les avez jugés dignes de votre attention. Eh bien, laissez-moi vous le dire, ce moment n'est pas celui de la mystification, mais de la démystification. Maintenant, si vous étiez un amant du trompe-l'œil (…) vous n'auriez pu vous empêcher de remettre celui-ci en marche, de le remonter, de dresser à côté de ce vrai rideau dont vous veniez d'être dépossédé l'image à laquelle vous vous étiez laissé prendre, vous vous seriez efforcé de la tenir à nouveau pour vraie tout en la sachant fausse. Ainsi, songez-y, vous seriez entré dans la connivence par la ruse naïve qui, faisant le spectateur complice du trompe-l'œil, s'évertue à reproduire artificiellement ses deux phases, et tout particulièrement, puisque c'est à ce point métamorphique que se situe le plaisir, le mouvement de bascule qui projette de l'une à l'autre, portant l'intelligence au niveau de l'ambiguïté, l'induisant à penser en deux dimensions.* »[461] Demeure que l'intelligence de l'ambiguïté ne fait qu'un avec la conscience de l'abîme du hasard : un au-delà de la compréhension dans un en-deçà de l'intuition, ce regard intérieur qui éclaire tout sans en abolir la magie interstitielle.

Le jeu est enchanteur (→ *Rire**) tant qu'il est conscient de lui-même sans quoi il perd sa consistance de jeu. Mais celui-ci ne peut pourtant jamais être à la fois conscience de l'illusion et perception de sa réalité. Le jeu exige à la fois – mais pas simultanément – d'être pris au jeu

[456] Mallarmé S., 1914, *Jamais un coup de dés n'abolira le hasard*, Paris, Gallimard.

[457] Le hasard est az-zahr, le jeu de dés (voir note 44), et le dé (*datum*) est ce qui est donné, donc le sort. Aléa dont l'expression *Alea jacta est* se traduit par « le sort en est jeté » désigne en fait le dé en latin. Voir Rey A. (dir.), 1994, *Op. cit.*, article « dé », 1., p. 555.

[458] Bateson G., 1977 [1955], « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, pp. 255-256 : « *En somme, notre hypothèse est que le message : ''Ceci est un jeu'' détermine un cadre paradoxal, comparable au paradoxe d'Epiménide. Ce cadre peut-être représenté de la manière suivante : [toutes les propositions à l'intérieur de ce cadre son fausses. Je t'aime. Je te hais.] Le premier énoncé est une proposition qui se contredit elle-même : s'il est vrai alors il doit être faux ; et s'il est faux, alors il doit être vrai. Mais en même temps il se rapporte à tous les autres énoncés du cadre, si bien que, s'il est vrai, tous les autres doivent être faux ; et, inversement, s'il est faux, tous les autres doivent être vrais.* »

[459] Cocteau J., 1960 [1955] « Le menteur », in *Nouveau théâtre de poche*, Paris, éditions du Rocher, p. 115. M*onologue radiodiffusé écrit par Jean Cocteau pour Jean Marais.*

[460] Bateson G., 1977 [1955], *Op. cit.*, p. 253 : « *Les illusionnistes et les peintres de trompe-l'œil cherchent à acquérir cette virtuosité, dont la seule récompense est le moment où le spectateur découvre qu'il a été trompé et qu'il est forcé de sourire et de s'émerveiller devant tant d'habilité.* »

[461] Lilar S., 1947, « Le jeu : dialogue de l'analogiste avec le professeur Plantenga », *L'art et le jeu*, *Deucalion n°6*, Neuchâtel, Editions de la Baconnière, p. 133.

et conscient de jouer, et c'est le souvenir de l'autre dimension qui donne tant de crédibilité à la réalité que nous expérimentons (→ *Ubiquité**) : « *Parce que tout rapport à l'avenir suppose une expérience de l'attente, et parce que toute attente présuppose l'imagination de ce que nous attendons, j'ai cru ne pouvoir séparer l'imaginaire de la banalité de l'existence. C'est à l'imaginaire que se réfèrent en effet non seulement notre expérience du désir, de la crainte et de l'espérance, mais encore celle de la défiance, du soupçon, et principalement du jeu. Or le jeu consiste à vivre comme si ambigus les rapports du réel et de l'irréel qu'il est même capable de les inverser. Car on ne peut jouer sans se prendre au jeu, ni se prendre au jeu sans feindre que ce ne soit pas un jeu.* »[462] Parce que chaque état, chaque face du jeu est amputée de son autre dimension, qu'elle est orpheline de son état second, le jeu est métaphore d'un monde perdu, conscience de sa fin et de notre propre *Mort** : l'*Illusion** ludique annonce la conscience de jouer et littéralement la désillusion qui s'ensuit, le plaisir de jouer est gros de la victoire qui mettra fin à la partie, la victoire engendre le retour à la réalité et la fin de la signification, et l'argent gagné de se muer en *Jetons**. Mais sans réalité ni conscience, le jeu n'existerait tout simplement pas car il n'aurait aucune distance, aucun jeu avec l'objet qu'il imite. On ne peut engager la *Lutte** contre un partenaire de jeu sans, par moment, « se prendre à son propre jeu » de le croire notre adversaire, ni l'emporter sans avoir cru en la victoire, sans avoir lutté pour elle, avoir « déjoué les pièges ». Au risque des sombrer à chaque instant dans l'ambiguïté et d'avoir vérifié l'adage : « jeu de mains, jeu de vilain. »

Les rapports paradoxaux de la loi au jeu ne sont que le décalque de l'ambiguïté intrinsèque de celui-ci : si le droit reconnaît comme valide le contrat ludique, puisque un joueur malheureux ne peut déposer plainte devant un tribunal contre les autres joueurs pour les sommes qui lui ont été extorquées, ces derniers ne peuvent non plus le poursuivre pour l'obliger à régler ses dettes de jeu : « *L'ambiguïté du régime des jeux découle de la complexité du phénomène ludique et des obligations qui s'imposent aux pouvoirs publics en ce domaine, à la fois sommés d'éliminer les effets nocifs d'une pratique sociale que l'idéologie dominante juge immorale et dangereuse et contraints d'encadrer une activité ''trop portée à la clandestinité'' et qu'il est illusoire de vouloir faire disparaître. De ce paradoxe naissent peut-être les difficultés qu'éprouve le droit à saisir cette pratique aux formes infinies, souvent rétive aux distinctions, classifications et catégories juridiques traditionnelles. En somme, le jeu est un autre.* »[463]

Corrélat → *Mort** : l'ambiguïté du jeu conduit à oublier la distinction entre la réalité et la fiction, donnant le pas à la seconde sur la première.
Antonyme *Lutte** ← : l'ambiguïté du jeu conduit le joueur à considérer le risque et à délaisser l'affrontement pour ne s'attacher qu'à son résultat, ouvrant la porte à la compulsion (→ *Mort**) et à la transgression (→ *Triche**).

Expressions : Abattre son jeu / ses cartes ; A ce petit jeu vous ne gagnerez pas ; Annoncer la couleur ; Attirer quelqu'un dans son jeu ; Avancer ses pions ; Avoir des atouts dans sa manche ; Brouiller les cartes ; Cacher / couvrir son jeu ; Déjouer un piège ; Etre pris à son propre jeu ; Faire de l'anti-jeu ; *Fair play* ; Jeu de dupes ; Jeux de mains, jeux de vilain ; Jouer au plus malin ; Jouer franc jeu ; *Name of the game*…

[462] Grimaldi N., 2005, *Op. cit.,* p. 8.
[463] Darracq J.-B., 2008, *Op. cit.,* p. 520.

12. L comme Lutte

Figure 17. [Bill Watterson[464]] L'enjeu dessine une opposition entre joueurs mais aussi avec le jeu.

« *Le jeu est fondamentalement un symbole de lutte, lutte contre la mort (jeux funéraires), contre les éléments (jeux agraires), contre les forces hostiles (jeux guerriers), contre soi-même (contre sa peur, sa faiblesse, ses doutes, etc.).* »[465] Tout jeu est une épreuve même si le jeu est collaboratif – et non compétitif – ou que la partie se déroule en solitaire. En effet, à la différence de la résolution de problème, l'absence de solution pré-existante (→ *Quarante-deux**), qui repose sur l'équilibre des chances (→ *Branloire pérenne**), suscite l'incertitude (→ *Hasard**) qui, par le simple fait d'ouvrir des possibilités, pose un défi au joueur et suscite l'envie d'y apporter une réponse en se mesurant au système ludique, autrement dit suscite le désir de jouer. Ainsi toute épreuve ludique est un défi contre des adversaires éventuels, contre le système ludique et, à fortiori, contre soi-même. Le jeu est un système de contraintes qui, en tant que telles, doivent être surmontées par le joueur d'abord au moment de la découverte des règles et de leur apprentissage (→ *Wargame**), ensuite de l'élaboration des moyens de sa progression vers l'enjeu, lorsque celui-ci tente déséquilibrer la situation initiale équitable (→ *Branloire pérenne**), puis enfin au moment de s'attribuer l'enjeu pour l'emporter (→ *Victoire**). Le jeu est donc pleinement une activité (→ *Action**) qui demande des efforts continuels pour introduire du *jeu* entre les contraintes afin d'élargir son champ de possibilités (→ *Dilemme**) pour se procurer un avantage décisif qui permettra de mettre fin à la partie en la remportant. Si, à l'instar des jeux d'animaux qui sont une préparation à la sélection sexuelle[466], les jeux antiques, *agônes* grecs et *ludi* romains, sont essentiellement des jeux compétitifs, ils sont aussi principalement des jeux d'affrontement : pancrace, combats de gladiateurs, *naumachies* voire courses de chars parce que le jeu est traditionnellement un entraînement au combat[467].

La caractérisation tétralogique des genres de jeux de Roger Caillois intègre les jeux de compétition dans l'agôn, par opposition aux jeux de hasard (alea), de simulacre (mimicry) et de vertige (ilinx)[468]. Mais l'agôn constitue le cœur de cette classification, puisque toute épreuve dramatique, pour reprendre le schéma canonique d'Aljirdas Greimas, passe par une

[464] Détail. Calvin et Hobbes est une bande dessinée américaine de Bill Watterson. Les vignettes citées sont visibles sur http://havres-gris.forum-free.org/t15-calvin-et-hobbes. Lien consulté le 23 novembre 2014.

[465] Chevalier J., Gheerbrant A. (éd.), 1969, *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombre*, Paris, Robert Laffont, p. 538, article « Jeu ».

[466] Jacob S., Power T., 2006, *Petits joueurs : les jeux spontanés des enfants et des mammifères*, Sprimont, Mardaga, p. 16 : « *Le jeu sera considéré comme un moyen de perfectionner différentes compétences qui seront utiles au jeune une fois devenu adulte, faciliteront son insertion au sein de son groupe social, ses probabilités de survie et de reproduction.* »

[467] C'est selon cette logique que « *Le 3 avril 1369, Charles V interdit presque tous les jeux d'exercice et de hasard, en particulier les dés, les tables ou les dames, la paume, les quilles, le palet, les billes et la soule ; par contre il recommande de s'exercer au tir de l'arc et de l'arbalète.* » Voir Verdon J., 1980, *S'amuser au Moyen Âge*, Paris, Seuil, p. 165.

[468] Voir par exemple Caillois R., 1958, « Classification des jeux », *Synthèses*, 140-141, janvier-février, pp. 18-39.

phase de manipulation (hasard) qui impose l'effort d'appropriation des moyens ou compétence (simulacre) en vue de l'épreuve de performance (compétition), sanctionnée par la victoire ou l'échec (vertige). L'épreuve ludique est donc essentiellement un conditionnement, une préparation, une mise en scène et une évaluation de la lutte entre le joueur et le système ludique. En tant que tel, ce dernier se doit de garantir l'équité de l'affrontement et de définir son enjeu ainsi qu'un décompte des actions effectuées par chaque joueur selon une échelle de rétribution. Tout jeu devient alors un ensemble d'épreuves qui composent la physionomie d'une méta-épreuve globale, où chaque victoire locale participe de la victoire finale. Comparées à d'autres règles, la spécificité des règles ludiques (→ *Ordre**) tient dans l'enjeu qui pousse le joueur à lutter contre ses partenaires pour se l'attribuer à leurs dépens : « *De même, si les règles du jeu de dames et celles de la circulation routière peuvent toutes deux faire l'objet d'explications détaillées dans une brochure, il existe cependant entre elles une différence : les premières permettent de comprendre l'objectif que les joueurs cherchent à atteindre, alors que les secondes ne nous disent ni où nous devons aller ni pourquoi nous devrions nous déplacer et se contentent de nous indiquer ce qu'il ne faut pas faire si l'on tient à se déplacer.* »[469] En offrant une motivation explicite le jeu implique et amuse (→ *Rire**), mais c'est paradoxalement l'obstacle (→ *Nœud**) posé par les règles, les adversaires, la mise consentie et un système ludique qui tend toujours vers l'équilibre, qui oblige le joueur à redoubler d'efforts pour en arracher le prix ; or ce sont précisément ces efforts qui donnent sa valeur à la *Victoire** : à vaincre sans péril on triomphe sans gloire. Comme en témoignent le modèle circomplexe des émotions de James Russell[470], c'est en se soumettant aux contraintes ludiques – « les forces en jeu » – que peut émerger la motivation à même de résoudre la joute ludique dont l'issue, en offrant l'occasion de se dépasser, apporte la satisfaction en même temps que la résolution fictive de frustrations, pour « tenir en échec » les pulsions auxquelles la réalité ne propose pas d'exutoire. C'est le voyage du héros[471] proposé par Joseph Campbell qui est avant tout une aventure intérieure dont le héros ne sort vainqueur qu'à force d'âme.

Corrélat → *Krishna** : plus le joueur déploie d'efforts pour l'emporter et plus celui-ci est susceptible d'accorder de la valeur à son jeu au détriment de la réalité, au point de les lui faire confondre.
Antonyme *Xochiquetzal** ← : plus le joueur déploie d'efforts pour s'attribuer l'enjeu, moins le plaisir devient important en comparaison de l'aboutissement de ses efforts. La décorrélation entre plaisir et jeu ouvre la porte à la transgression.

Expressions : A deux de jeu ; Calmer le jeu ; Ce n'est qu'un jeu ; Faire jeu égal ; *Game that two can play* ; Jeu de mains, jeu de vilain ; Jouer des coudes ; Les forces en jeu ; Mater quelqu'un ; Se renvoyer la balle ; Mettre / tenir en échec…

[469] Goffman E., 1991 [1974], *Op. cit.,* p. 33.
[470] Voir par exemple : Posner J., Russell J. A., Peterson B. S., 2005, « The circumplex model of affect: An integrative approach to affective neuroscience, cognitive development, and psychopathology », *Development and Psychopathology,* 17, pp. 715-734. Voir plus particulièrement le chapitre 1 de la troisième partie du présent ouvrage.
[471] Campbell J., 2010 [1949], *Le héros aux mille et un visages*, Escalquens, Oxus, p. 35 : « *Le héros mythologique, à l'occasion, peut effectuer ce passage sur terre ; fondamentalement, il est intérieur et se situe dans ces profondeurs où les résistances obscures sont surmontées et où des pouvoirs depuis longtemps perdus et oubliés sont revivifiés, pour être disponibles en vue de la transfiguration du monde.* »

13. M comme Mort

Figure 18. [Pieter Bruegel[472]] Le jeu échappe à l'emprise de la mort par l'oubli qu'il procure.

Votre plus grande peur ?

« *La mort ? Le moment doit être pénible, mais il fait partie de la vie. Non, ma plus grande peur serait que les gens ne lisent plus. Ni sur papier, ni sur tablette. Qu'ils se contentent de jouer. Je ne vois pas comment on pourrait continuer à vivre dans ce monde là.* »

Francis Esménard, PDG d'Albin Michel[473]

Si la mort peut paraître extérieure au jeu, ne serait-ce qu'en raison du caractère *Futile** de celui-ci puisque le *game over* n'y est jamais définitif et que le jeu suspend le cours normal du temps, le jeu suppose une conscience du risque (→ *Jeton**) dont la forme la plus explicite est la menace de mort, même si celle-ci reste le plus souvent du domaine de la fiction. Cette mort est rarement présentée comme telle (comme dans les sports extrêmes ou la roulette russe) mais elle retire tout au moins le droit de jouer (dans les jeux d'élimination ou les jeux vidéo) ce qui se matérialise par une mort symbolique : exclu de la fiction, le joueur ne peut plus faire « l'exercice du possible »[474], ce qui est une définition acceptable du jeu mais aussi de la vie : « *Le livre de la vie est le livre suprême, / Qu'on ne peut ni fermer ni rouvrir à son choix ; / Le passage attachant ne s'y lit pas deux fois. / Mais le feuillet fatal se tourne de lui-même ; / On voudrait revenir à la page où l'on aime, / Et la page où l'on meurt est déjà sous vos doigts.* »[475] Le jeu réalise donc le livre ultime puisqu'il offre de façon unique d'interagir avec le cours du temps et de construire son propre parcours de vie, alors même qu'il est

[472] Bruegel [l'ancien] P., 1560, *Jeux d'enfants*, Vienne, Kunsthistorisches Museum.
[473] Télérama, 16 avril 2014, n°3353, p. 20.
[474] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, pp. 219 & p. 245.
[475] Alphonse de Lamartine, cité in Kaye E., 1962, *Charles Lassailly*, Paris, Droz, p. 63, cité in Triclot M., 2011, *Op. cit.*, pp. 21-22.

toujours possible de recommencer une partie : « *Le puzzle le plus difficile n'est pas près d'être assemblé : le créateur (Dieu ?) en a éparpillé les pièces un peu partout dans la nature et le modèle n'en est même pas connu.*[476] *(…) Ils sont persuadés que la nature est composée de pièces, jetées éparses par le créateur, et qu'il leur appartient de rétablir l'ordre naturel par la seule force de leur pensée. Les idéalistes postulent aussi que la vie est un puzzle. Selon eux, l'histoire de tout homme peut s'écrire comme l'imbrication et l'assemblage d'une foule de péripéties insignifiantes.* »[477] A la différence près que le jeu ne propose généralement aucune solution préexistante, ce qui le figerait hors du jeu dans une mort ludique, comme dans les récits interactifs, mais au contraire un équilibre (→ *Branloire pérenne**) des différentes possibilités, un *dilemme ludique*[478], qui garantit la richesse des alternatives offertes à la décision (→ *Dilemme**) du joueur.

Si Eugen Fink fait du jeu l'attitude par excellence des dieux vis-à-vis des hommes, l'homme n'étant qu'un jouet entre ses mains[479], il ne l'est qu'au sens de passe-temps pour des êtres immortels. Au contraire, le jeu de l'homme, si futile soit-il, est un jeu contre la mort puisque le temps que passe l'homme à jouer est un temps irrémédiablement perdu, dont celui-ci n'a point usé pour gagner sa vie, ni même l'au-delà. Pourtant, de ce point de vue, l'acte de jouer est un acte profondément humain – peut-être même le seul – puisqu'il en devient un acte d'autant plus vital qu'il est délibéré et dépourvu de toute nécessité. Une revendication de la part spécifiquement humaine de notre existence qui fait un pied de nez à l'angoisse de la mort, celle qui nous incite sans cesse à valoriser le temps éphémère qui nous est imparti, où, entre gagner sa vie et perdre son temps, l'homme choisit simplement de le prendre : « *Jouet de la poussière, surgi de la terre et redevenant poussière, l'homme joue quelque temps avec elle.* »[480] Pris au jeu, l'homme meurt à sa conscience de jouer, alors que conscient de jouer, l'être humain devient incapable de vivre son jeu. La folie guette le joueur qui oublie le caractère factice de la partie et que toute partie, en tant que partie précisément, ne saurait constituer la réponse à ses aspirations. Confondre la fiction avec la réalité conduit inéluctablement à en inverser les priorités. Ce faisant, le temps du jeu acquiert une intensité qui, comme Ulysse sous l'emprise de Nausicaa, donne l'impression que le temps hors-jeu a cessé de s'écouler et qu'en dehors du jeu « rien ne va plus » alors que c'est l'inverse. Le joueur, pris par « le démon du jeu », livré entièrement à sa passion, se croit seul vivant alors qu'il est mort au monde et aux autres, comme dans le tableau *Jeux d'enfants* de Pieter Bruegel.

Corrélat → *Triche** : quand le joueur oublie que « ce n'est qu'un jeu », les priorités s'inversent et gagner devient essentiel alors que manquer aux conventions apparaît sans conséquence.
Antonyme *Krishna** ← : si l'ambiguïté ludique conduit à la confusion entre la réalité et la fiction, l'inversion de leur priorité met paradoxalement fin à leur ambiguïté.

Expressions : Calmer le jeu ; Démon du jeu ; Faire échec ; Fini de jouer ; Game over ; *Give the game away* ; Jeu cruel ; Jeu de massacre ; Jouer un jeu dangereux ; Jouer un mauvais tour ; Les jeux sont faits rien ne va plus ; Rester sur la touche ; Siffler la fin de la partie *; The game is up*…

[476] Bello A., 1998, *Eloge de la pièce manquante*, Paris, Gallimard, p. 43.
[477] *Ibid.*, pp. 44-45.
[478] Voir le chapitre *II.D Le dilemme ludique* de la présente étude.
[479] Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 177 : « *La liberté des dieux dans leur commerce avec les hommes est manifestement analogue à la liberté des hommes dans leur rapport avec leurs jouets. (…) La métaphore du jeu caractérise l'être divin avant tout dans sa surpuissance absolue.* »
[480] Axelos K., 1969, *Le jeu du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 272.

14. N comme Nœud

Figure 19. [Bill Watterson[481]] Le défi ludique développe le potentiel du joueur en lui imposant des contraintes.

Sans contrainte, pas d'alternative à dénouer ni d'obstacle à surmonter, donc pas de possibilité d'engagement ni, à fortiori, de potentialité : « *L'exemple de l'action qui simplifie tout, c'est le glaive d'Alexandre qui tranche le nœud gordien que personne n'avait su dénouer avec les doigts. Certes, l'action est une décision, un choix, mais c'est aussi un pari. Or dans la notion de pari il y a la conscience du risque et de l'incertitude. Tout stratège, dans quelque domaine que ce soit, a la conscience du pari et la pensée moderne a compris que nos croyances les plus fondamentales sont l'objet d'un pari.* »[482] Le pari est une décision malgré et, surtout, grâce à la complexité qui résulte d'une situation de *Lutte**, donc d'incertitude. Si le jeu est une réduction, une simplification de la réalité, et permet en principe d'embrasser la totalité des règles (→ *Ordre**) puisqu'il s'agit d'une condition préalable au jeu, le *Hasard**, dont il est partie prenante, oblige le joueur à choisir, si ce n'est à l'aveugle, tout au moins de façon incertaine : en faisant un pari. Le jeu est projectif[483] au sens où il est notre façon d'investir contraintes et possibilités (→ *Dilemme**) et réalise notre moi par l'épreuve, nous permettant littéralement d'éprouver tout en faisant l'*Expérience**. A l'instar d'Alexandre, le joueur est par essence décisionnaire puisqu'il coupe l'alternative que pose la laxité même du jeu, transformant le potentiel en *Expérience**. Mais ce faisant, il ne résout pas un problème, ou plutôt il en pose un autre, le fondement du nœud étant précisément d'en être un, c'est-à-dire de se poser comme indémêlable. A la différence d'un problème qui peut être résolu une fois pour toutes, le jeu ne peut, au mieux, que proposer la résolution de l'une de ses configurations, la partie, ce qui ne fait jamais qu'enrichir la constellation de ses états possibles.

Si le jeu est amusant, c'est paradoxalement parce qu'il ménage des obstacles au joueur, lui permettant ainsi de devenir le héros de la partie. Dans la mythologie, le héros est un demi-dieu qui a toutes les cartes en mains et dont seul un monstre – littéralement un prodige – est à même de révéler la force morale. En effet, la force n'est le plus souvent pas suffisante, car elle est un don du ciel, et seules l'audace et la détermination du héros pourront faire la preuve de ses ascendants divins. De même, la difficulté que présente le jeu a une quadruple dimension : la première est celle des règles qui exercent des contraintes sur le joueur et l'obligent à en jouer ; la seconde est celle de l'interaction avec les autres joueurs ou le système ludique qui sont concurrents du joueur et lui disputent l'enjeu, l'obligeant à se jouer d'eux ; la

[481] Détail. Calvin et Hobbes est une bande dessinée américaine de Bill Watterson. Les vignettes citées sont visibles sur http://havres-gris.forum-free.org/t15-calvin-et-hobbes. Lien consulté le 23 novembre 2014.
[482] Morin E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, p. 105.
[483] C'est la thématique de Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet : structure - hasard - liberté*, Montpellier, G.E.L, par exemple p. 93 : « *Dans notre définition, le comportement projectif concerne tout ce qui touche à la prise de décision, entendue comme acte libre définitif de choix…* » Voir note 108.

troisième se compose des épreuves mêmes imposées au joueur au cours de la partie et que celui-ci se doit de déjouer pour parvenir à ses fins ; enfin la quatrième est la position unique du joueur qui le fait inlassablement poursuivre la victoire alors qu'elle va mettre fin à son jeu, le contraignant ainsi à jouer le jeu. Disposant des mêmes cartes que les autres joueurs, puisque tous disposent de moyens équivalents, respectent les mêmes règles et poursuivent un enjeu identique, chacun est à la fois l'obstacle et l'opportunité pour chacun de ses adversaires de faire preuve de sa compétence ludique (→ *Stratégie**), autrement dit que le vainqueur est celui qui, avec les mêmes armes, aura le mieux manœuvré sa barque, aura réalisé la meilleure performance. Si chaque choix est à la fois gain et perte (→ *Dilemme**), la *Lutte** est entretenue et le jeu peut ainsi se poursuivre. En surmontant l'obstacle le joueur montre sa capacité à jouer, et si aucune *Victoire** ne saurait résoudre le jeu, elle démontre la capacité du joueur à « tirer son épingle du jeu ». Au début d'une partie, seul l'enjeu et les moyens à la disposition des joueurs sont connus, mais pas le déroulement de la partie, pas la forme que prendra cette suite d'épreuve : va-t-il falloir défaire le nœud, le tirer (comme dans les nœuds magiques) ou au contraire le trancher ? « *Après qu'Alexandre eut distribué des présents magnifiques à ses amis, on lui demanda ce qu'il s'était réservé : ''*l'espoir*'', répondit-il.* »[484] Les difficultés à venir sont autant d'opportunités de dépassement de soi, le plus beau présent est donc logiquement l'avenir, gage de tous les possibles… dont le jeu propose précisément de faire l'exercice[474].

Corrélat → *Victoire** : l'épreuve, qui doit être surmontée, est la condition et l'étalon de la réussite.
Antonyme *Génie** ← : l'auréole de la performance ne survit guère à la partie et ne tarde pas à s'éteindre avec elle, conduisant le joueur à remettre son titre en jeu.

Expressions : Banco ; Bien joué ; Damer le pion ; Déjouer un piège ; Etre un as ; Jeu d'enfant ; Jeu de massacre ; Jouer au chat et à la souris ; Jouer avec le feu ; La jouer fine ; Rafler la mise ; Tirer son épingle du jeu ; Voir clair dans le jeu de quelqu'un…

15. O comme Ordre

Figure 20. [Jim Davis[485]] La règle est une contrainte du jeu qui l'ouvre à la potentialité.

Le jeu n'existe que par ses règles impérieuses pour quiconque entre dans leur convention, intimant au joueur autant d'ordres à respecter. « *Le résultat du jeu, en tant que fait objectif, est insignifiant et indifférent en soi. Le shah de Perse, qui aurait refusé, de passage en Angleterre, d'assister à une course pour le motif ''qu'il savait bien qu'un cheval courrait plus vite qu'un autre'' avait, de son point de vue, parfaitement raison. Il ne consentait pas à se rendre dans une sphère ludique qui lui était étrangère : il entendait demeurer en dehors. L'issue*

[484] Cohen J., 1963 [1960] *Hasard, adresse et chance : la psychologie du pari et du jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 167.
[485] Davis J, 2010, *Garfield : Sous la pâtée la plage !*, Paris, Dargaud, p. 46.

d'un jeu ou d'un concours n'a d'importance que pour ceux qui entrent dans la sphère du jeu, comme joueurs ou spectateurs (sur les lieux, par radio ou autrement) et ont accepté ses règles. »[486] Le Shah de Perse, en refusant de souscrire à la convention ludique, ne fait que lui donner paradoxalement plus de force. En effet, si évidente que sa position paraisse, elle ne dit pas quel cheval est censé courir plus vite qu'un autre, ce que la convention ludique seule permet. En fait, le Shah opère une confusion volontaire entre les régularités brutes[487] que sont les différences physiologiques entre deux chevaux et la performance ludique (→ *Performatif**) qui, en tant que telle, ne saurait désigner par anticipation le nom du vainqueur de la prochaine course. Il s'agit donc d'une confusion entre la nature et la fonction du jeu de course, la première reposant sur le fait que les compétiteurs ne courent pas à la même vitesse, au contraire de la seconde qui met les coureurs à égalité, condition d'une compétition incertaine à même de faire émerger un vainqueur. C'est donc en cela que se situe la force de la règle : le respect par tous de la contrainte constitutive, autrement dit de la convention, pour faire émerger l'équité, condition du jeu, et garantit l'intérêt de l'enjeu en organisant l'interaction entre les joueurs, dont chacun est à la fois le gage (celui qui donne sa valeur à la réussite), le garant, l'acteur et le spectateur (→ *Yoyo**). La convention fait du jeu un système de valeurs qui ne se substitue pas au sens réel mais lui octroie une dimension supplémentaire[488]. Le jeu est donc un amplificateur de sens, à cette particularité près que ce sens additif dépend entièrement de l'acceptation de la convention ludique et prend donc fin avec elle.

« *L'observateur qui considère un match de football devrait, semble-t-il, distinguer dans les événements qui se déroulent sous ses yeux, au moins trois types de régularités : des régularités brutes, telles celles qui découlent des lois de la de balistique ou de la physiologie humaine, par exemple ; des régularités qui découlent de l'observation de règles régulatives, telles que les principes stratégiques ou tactiques auxquels obéissent les joueurs ; enfin les régularités correspondant aux règles constitutives du jeu de football.* »[489] Les règles du jeu ne font que s'intégrer dans un ensemble plus large de règles qui nous permettent de comprendre l'événement ludique comme une suite de cadres d'*Expérience** imbriqués tels que les définit Erving Goffman[490] et à même de nous fournir différentes facettes d'appréhension du jeu : les règles physiques qui régissent le déplacement du ballon et des joueurs, les règles sociales qui sont celles du cadre ludique (la feintise ludique : la poursuite d'un enjeu, l'épreuve symbolique, le *fair-play*…) et les règles constitutives qui font différer le football, par exemple, des échecs. On peut rapprocher cette analyse de celle de David Parlett qui évoque des règles conceptuelles *(fundational* : le type de règle), opérationnelles (les actions à effectuer) et comportementales (les règles sociales)[491]. La régularité des règles n'est ainsi faite que des points saillants dans un flot d'événements à même de nous permettre d'y distinguer des éléments de classement, pour les extraire et les réagencer sous forme de modèle

[486] Huizinga J., 1951 [1938], *Op. cit.*, pp. 89-90.

[487] Voir *infra* paragraphe 2 du présent article.

[488] Des jeux comme *Antimonopoly* (Anspach 1973), *Mad* (Miro/Parker Brother 1979) ou *Le flambeur* (Milton Bradley 1985) peuvent demander au joueur de perdre le plus d'argent possible, même si cela n'enlève en rien sa valeur à l'argent, bien au contraire. De même *Killer* (Steve Jackson Games 1981) peut demander de tuer ses collègues de campus ou de travail sans retirer au mot meurtre son sens, mais lui ajoutant une acception symbolique.

[489] Bouveresse J., 1971, *La parole malheureuse*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 373. Cité in Duflo C., 1997, *Op. cit.*, p. 131.

[490] Voir Goffman E., 1991 [1974], *Op. cit.*, chapitre 2 & 3, plus particulièrement pp. 33-60.

[491] Voir Parlett D., 2005, « Rules Ok (or: Hoyle on Trouble Waters) », *8th annual colloquium of the Board Game Studies Association,* Oxford, http://www.davpar.eu/gamester/rulesOK.html, lien consulté le 06 août 2014. Une traduction du diagramme des règles de David Parlett est accessible dans Schell J., 2010 [2009], *L'art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*, Paris, Pearson Education France, pp. 159 *et sq.*

interactionnel ou de partie (→ *Quarante-deux**), donc moins comme des données que comme des rapports. Jacques Bouveresse fait intervenir les règles comportementales, dont la *Stratégie** et la tactique font partie, avant les règles opérationnelles puisque logiquement c'est en fonction de celles-ci que le jeu est imaginé avant d'être rétroactivement façonné par sa pratique : ainsi la règle comportementale du hors-jeu au football, bien que présente dès la codification du jeu en 1863 pour contrecarrer par anticipation des pratiques jugées contraires à l'esprit du jeu, est radicalement modifiée en 1866 avant de connaître deux autres adoucissements successifs en 1925 puis en 1990.[492]

C'est plus ou moins ce que note Iouri Lotman : « *Le jeu est une reproduction particulière de la combinaison d'éléments nécessaires et contingents. Grâce à la répétition soulignée (la nécessité) des situations (des règles du jeu) une déviation devient particulièrement significative. Simultanément, les règles de départ ne donnent pas la possibilité de prédire tous les "coups" qui apparaitront comme contingents par rapport aux répétitions de départ. Ainsi chaque élément coup reçoit une double signification, en étant à un niveau la confirmation de la règle et à un autre niveau une déviation par rapport à celle-ci.* »[493] Par définition une règle est suffisamment simple pour tenir dans l'esprit d'un joueur afin qu'il puisse jouer, c'est-à-dire la respecter, mais peut paradoxalement donner lieu à une infinité de situations de jeu qui ne sont pas toutes humainement envisageables. En effet, la répétition de configurations de jeu simples construit des configurations complexes, fruits de l'entrecroisement d'*Actions** contradictoires de la part des joueurs, dont le caractère imprévisible renouvelle le jeu en produisant des situations émergentes (→ *Hasard**). Le jeu est donc un subtil mélange d'attendu et d'imprévu, le bon joueur sachant par l'intuition entrevoir les configurations profitables et faire face à l'imprévu (→ *Génie**). Plus encore cela signifie que la règle contient en elle sa transgression (→ *Triche**), puisque le propre d'une règle est d'imposer son respect, donc en même temps de suggérer une possible désobéissance pour échapper à sa contrainte, qui n'est que l'aboutissement de la ruse, une façon de prendre de la liberté avec les règles en leur en injectant, autrement dit d'en « jouer ». Le tricheur est un briseur de jeu car en ne s'appliquant pas les mêmes règles que les autres joueurs, en « ne jouant pas le jeu », il se met « hors jeu » en mettant de fait fin à la convention, c'est-à-dire à leur réciprocité (→ *Branloire pérenne**) garantie par la règle, « pipant les dés » en poussant les aux autres joueurs à s'écrier : « ce n'est pas du jeu ! ».

Corrélat → *Branloire pérenne** : la règle est la base de la convention qui règle l'interaction entre les joueurs et les invite au jeu en leur offrant une position et des moyens équitables.
Antonyme *Futilité** ← : la règle accorde la futilité aux interactions du joueur en échange des contraintes auxquelles celui-ci doit désormais obéir.

Expressions : A quel jeu jouez vous ? ; C'est le jeu ; Ce n'est pas du jeu ; Ce n'est qu'un jeu ; Cercle de jeu ; Comme un chien dans un jeu de quilles ; Entrer en jeu ; Etre dans le jeu / dans le coup ; Etre hors jeu ; *Game that two can play* ; Jouer le jeu ; Les dés sont pipés ; *Name of the game* ; Rester sur la touche ; Terrain de jeu…

[492] *Les règles, histoire des lois du jeu* : http://fr.fifa.com/classicfootball/history/the-laws/from-1863-to-present.html, lien consulté le 6 août 2014 : en 1863 aucun joueur ne peut précéder le ballon sur le terrain de jeu, en 1866 le détenteur du ballon est en jeu si au moins trois défenseurs sont entre lui et le but, deux seulement en 1925 pour tout attaquant et deux dont l'avant-dernier sur la même ligne que l'attaquant en 1990.
[493] Lotman I., 1973 [1970], *Op. cit.*, Paris, Gallimard, p. 109.

16. P comme Performatif

Figure 21. [René Magritte[494]] La parole crée la distance nécessaire au jeu.

La performativité est la parole qui se fait Verbe en s'incarnant dans l'action et qui se réalise du simple fait de son énonciation[495]. Par les sentences « c'est pour rire », « c'est pour de faux » ou « on dirait que… », la parole crée la sphère ludique en suspendant le cours normal des choses. Cette suspension est temporaire et réalise donc une performance, qui ne tient que tant que les joueurs acceptent la convention de l'*Illusion**, déployant un temps et un espace ludique qui ont leur propre logique et leurs propres lois (→ *Ordre**) : « *Ces contre-espaces, ces utopies localisées, les enfants les connaissent parfaitement. Bien sûr, c'est le fond du jardin, bien sûr, c'est le grenier, ou mieux encore la tente d'Indiens dressée au milieu du grenier, ou encore, c'est – le jeudi après-midi – le grand lit des parents. C'est sur ce grand lit qu'on découvre l'océan, puisqu'on peut y nager entre les couvertures ; et puis ce grand lit, c'est aussi le ciel, puisqu'on peut bondir sur les ressorts ; c'est la forêt, puisqu'on s'y cache ; c'est la nuit, puisqu'on y devient fantôme entre les draps ; c'est le plaisir, enfin, puisque, à la rentrée des parents, on va être puni*. »[496] Le jeu est performatif en ce qu'il est un discours non seulement autotélique, puisqu'il sert sa propre fin, mais aussi autopoiétique[497] puisqu'il s'auto-entretient et s'autoproduit : décréter que l'on joue c'est déjà jouer. Michel Foucault ne décrit pas un comportement d'imitation, qui ne serait qu'un pâle reflet du comportement modèle, mais bien d'ir-réalisation, c'est-à-dire de réalisation par l'imagination et l'auto-illusion. Le caractère performatif du jeu prend donc place entre l'extase esthétique de l'enfant poète, au sens originel de créateur (→ *Créativité**) de ses fantasmes[498] puisque le jeu est un rêve lucide, et le pari projectif qui les irréalise en lui offrant l'occasion de faire l'*Expérience** du potentiel.

---

[494] Magritte R., 1929, *La trahison des images*, Los Angeles, Los Angeles County Museum.

[495] ATILF, 2002, *Op. cit.,* article « performatif » : « *A.* ━ *[D'après la théorie d'Austin, en parlant d'une catégorie de verbes] Les verbes performatifs seraient ceux qui non seulement décrivent l'action de celui qui les utilise, mais aussi, et en même temps, qui impliqueraient cette action elle-même. Ainsi, les formules ''Je te conseille de...'', ''Je jure que…'', ''Je t'ordonne de...'', réaliseraient l'action qu'elles expriment au moment même de l'énonciation (GREIMAS-COURTÉS 1979). B.* ━ *P. ext. [En parlant d'énoncés, d'actes de lang.] Qui réalise une action par le fait même de son énonciation.* »

[496] Foucault M., 1966, *Les Hétérotopies*, émission radiophonique de France-Culture du 7 décembre 1966.

[497] Varela F., 1989 [1988], *Autonomie et connaissance : essai sur le vivant*, Paris, Seuil, p. 45 : « *Un système autopoiétique est organisé comme un réseau de processus de production de composants qui régénèrent continuellement par leurs transformations et leurs interactions le réseau qui les a produits (…). Il s'ensuit qu'une machine autopoiétique engendre et spécifie continuellement sa propre organisation. Elle accomplit ce processus incessant de remplacement de ses composants, parce qu'elle est continuellement soumise à des perturbations externes, et constamment forcée de compenser ces perturbations.* » Voir note 73.

[498] Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie », *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, p. 34 : *« Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance.* »

Or l'*Expérience** performative est, en tant que telle, une performance qui est donc à chaque fois nouvelle – donc unique – et éphémère, une partie n'étant jamais qu'une représentation possible de la partie, du jeu idéal (→ *Quarante-deux**) : « *Considérons ce garçon de café. Il a le geste vif et appuyé, un peu trop précis, un peu trop rapide, il vient vers les consommateurs d'un pas un peu trop vif, il s'incline avec un peu trop d'empressement, sa voix, ses yeux expriment un intérêt un peu trop plein de sollicitude pour la commande du client, enfin le voilà qui revient, en essayant d'imiter dans sa démarche la rigueur inflexible d'on ne sait quel automate tout en portant son plateau avec une sorte de témérité de funambule, en le mettant dans un équilibre perpétuellement instable et perpétuellement rompu, qu'il rétablit perpétuellement d'un mouvement léger du bras et de la main. Toute sa conduite nous semble un jeu. Il s'applique à enchaîner ses mouvements comme s'ils étaient des mécanismes se commandant les uns les autres, sa mimique et sa voix même semblent des mécanismes ; il se donne la prestesse et la rapidité impitoyable des choses. Il joue, il s'amuse. Mais à quoi donc joue-t-il ? Il ne faut pas l'observer longtemps pour s'en rendre compte : il joue à être garçon de café.* »[499] Le joueur que décrit Jean-Paul Sartre réalise une performance puisque, perpétuellement en tension il joue sa partie de garçon de café sur le fil, réalisant d'une part des figures de voltige là où le sérieux et les risques de son métier auraient tendance à le pousser à « jouer la prudence », tout en poursuivant de son interprétation le garçon de café idéal qu'il rêve qu'on voit en lui et vers lequel il tend. La tension de toute performance tient dans le hiatus entre l'exagération nécessaire pour que les traits représentés focalisent l'attention sur ce qui est représenté (et non sur tout ce qui est montré) et par la volonté d'être simplement celui que l'on joue qui, lui, ne joue pas. Le miracle ludique tient donc à ce qu'en étant un peu moins qu'un garçon de café, puisque notre joueur essaye et s'applique à imiter, mimer ou encore sembler son modèle, il l'exagère au contraire par trop d'appui tout à la fois dans le mouvement et la perpétuation de ses actes, il est donc plus que celui qu'il cherche à être. Ce faisant il est à la fois un peu moins et un peu plus qu'un garçon de café : il est donc exactement ce garçon de café. La personnalité n'est qu'un masque (*persona* en latin) dont l'homme joue, lui permettant d'être socialement l'image que la société veut lui faire jouer, mais le masque est indissociable de celui qui le porte, puisque nous ne saurions être sans nous regarder être – donc nous piper et nous illusionner comme tous ceux qui se prennent à notre masque – ni pouvoir décréter que nous sommes (ou ne sommes pas), sans jouer à être nous-mêmes : « à ce petit jeu », l'homme ne saurait gagner puisqu'il est à la fois l'acteur et le spectateur, le vainqueur et le perdant de son propre jeu, dont il ignore le nom (« *name of the game* » disent les Anglo-Saxons pour qualifier « le fond de l'affaire »), donc le sens.

Corrélat → *Futilité** : le discours performatif est une promesse que les actes effectués dans le cadre conventionnel qu'il initie sont sans conséquence, incitant les joueurs à s'impliquer dans le jeu ainsi créé.
Antonyme *Quarante-deux** ← : tout acte de création d'un jeu ou d'une partie génère la fin de toute partie en cours au profit d'une nouvelle et remet en cause et en jeu le résultat des parties précédentes.

Expressions : A ce petit jeu vous ne gagnerez pas ; Annoncer la couleur ; A quel jeu jouez-vous ; C'est le jeu ; Ce n'est qu'un jeu ; Donner du jeu ; Faire le jeu de quelqu'un ; Fini de jouer ; *Game over* ; Jouer au chat et à la souris ; *Name of the game* ; Se faire un jeu de ; *The game is up* ; Un point partout la balle au centre…

[499] Sartre J.-P., 1943, *Op. cit.*, p. 94.

17. Q comme Quarante-deux

Figure 22. [M. C. Escher[500]] Le jeu tient tout entier dans l'esprit du joueur qui se prend à lui.

« *''La réponse à la grande Question…*
_ Oui… !
_ De la Vie, de l'Univers et du Reste…, poursuivit Pensées Profondes.
_ Oui… !
_ C'est…, dit Pensées Profondes, marquant une pause.
_ Oui… !?
_ C'est…
_ Oui… !!! … ?
_ Quarante-deux.'' dit Pensées Profondes, avec infiniment de calme et de majesté. »[501]

C'est en ces termes que *Le guide du voyageur galactique* décrit avec humour la façon dont un supercalculateur conçu pour répondre à « *la question ultime sur la vie, l'univers et tout le reste* » livre enfin, après des millions d'années de calcul, sa réponse infiniment décevante… à moins que. En effet, si les héros sont chargés pour leur part d'enquêter sur la question, il semble que la réponse puisse être analysée de façon ludologique. Certes il s'agit d'un ordinateur, une machine binaire qui est chargée de calculer une réponse, celle-ci a donc toutes les chances d'être un chiffre au sens de code. En soi, toute question a pour réponse quarante-deux si l'on s'arrange pour la poser de façon à ce que la réponse soit quarante-deux. Plus encore, l'absurde naît de ce qu'une réponse puisse préexister à une question, alors que c'est la question qui fait naître sa réponse. Pas plus la vie que l'univers (et tout le reste) ne sont des questions, à fortiori des réponses, ils se contentent d'être indépendamment de nous. Seul le regard que nous portons sur eux nous interroge ou répond à quelque questionnement interne. Les concernant, aucune vérité ne préexiste car ils font fi du regard subjectif qui les distinguent en tant que tels : l'objectivité n'est accessible à l'homme qu'à travers sa

[500] Escher M. C., 1956, *Prentententoonstelling*, lithogravure citée in Escher M.C., 2001 [1959], *L'œuvre graphique*, Cologne, Taschen, n°72, p. 15. La version présentée est une version apocryphe achevée du tableau original : voir De Smit B., Lenstra H. W., 2003, « The Mathematical Structure of Escher's Print Gallery », *Notices of the AMS*, vol. 50 n°4, pp. 446-457.
[501] Adams D., 1982 [1979], *Le guide du voyageur galactique*, tome 1, Paris, Denoël, pp. 230-231.

subjectivité propre. De même il n'y a pas de partie modèle, quoi qu'en pensent les joueurs d'échecs, il n'y a que des parties meilleures que d'autres, et encore peut-on faire remarquer que tout dépend si l'on se place du point de vue du gagnant ou du perdant, qui ne sont, dans les parties les plus serrées, souvent séparés que par un seul coup significatif qui a fait pencher la balance dans un sens ou dans un autre : c'est le « blanc 130 » du maître de go Shusai, dans l'affrontement qu'il livre à son disciple Otake, qui consomme sa défaite[502].

Il n'y a pas de partie idéale autre que celle vers laquelle on tend, parce que la configuration qui conditionne toute partie est aussi unique que son résultat, chaque partie de jeu n'étant qu'une partie du jeu, qui au mieux contribue à forger la physionomie idéale du jeu en alimentant sa mythologie. Aucune partie ne peut néanmoins résoudre le jeu puisque celui-ci ne fait que poser des équilibres non résolus[503] qui suscitent en tant que tels des choix difficiles (→ *Dilemme**). De ce point de vue, le jeu pur imaginé par Gilles Deleuze comme antithèse du jeu humain, est paradoxalement le plus humain des jeux possibles, car la magie de tout jeu réside dans le mystère de son ambivalence : un jeu n'est intéressant que tant que nous sommes incapables d'en démonter froidement la mécanique (ce qui est pourtant le but de tout bon joueur → *Génie**), et que « la suite de choix intéressants »[504] qu'il propose représente plus que leur simple addition : « *Il ne suffit pas d'opposer un jeu ''majeur'' au jeu mineur de l'homme, ni un jeu divin au jeu humain, il faut imaginer d'autres principes, même inapplicables en apparence, où le jeu devient pur. 1°) Il n'y a pas de règles préexistantes, chaque coup invente ses règles, il porte sur sa propre règle. 2°) Loin de diviser le hasard en un nombre de coups réellement distincts, l'ensemble des coups affirme tout le hasard, et ne cesse de le ramifier sur chaque coup. 3°) Les coups ne sont donc pas réellement, numériquement distincts, mais tous sont les formes qualitatives d'un seul et même lancer, ontologiquement un. Chaque coup est lui-même une série, mais dans un temps plus petit que le minimum de temps continu pensable ; à ce minimum sériel correspond une distribution de singularités. Chaque coup émet des points singuliers, les points sur les dés. Mais l'ensemble des coups est compris dans le points aléatoire, unique lancer qui ne cesse de se déplacer à travers toutes les séries, dans un temps plus grand que le maximum de temps continu pensable...* »[505] 1°) Chaque coup invente sa propre règle car la règle est incapable de dire toutes les combinaisons qu'elle engendre, pouvant se combiner avec les situations qu'elle a elle-même engendrées, comme les couleurs que mélangerait un enfant à partir des couleurs primaires. 2°) le *Hasard** n'est qu'une expression du jeu puisque, avant lui, il n'est que l'ignorance des causes[506], le jeu disant le hasard comme le juge dit le droit en créant la jurisprudence : l'incertain se décline donc au gré du jeu et au fil des jeux… qui ne sont jamais que « parties remises ». 3°) Comme les notes de la gamme (ou les lettres de l'alphabet), les points d'un dé n'ont qu'une amplitude réduite, mais égrènent l'infinité des possibles. Ainsi chaque lancer est d'autant plus prévisible qu'il ajoute paradoxalement à l'imprévisibilité de la suite des lancers, qui concourent pourtant tous au résultat un et indivisible de la partie[507], quelle que soit sa durée réelle. Si toute partie peut donc sembler décisive, faisant oublier les *Luttes** précédentes, c'est non seulement qu'elle est la dernière étape d'un processus mais aussi qu'elle porte en elle toutes les parties

[502] Kawabata Y., 1975 [1954], *Le maître ou le tournoi de go*, Paris, Albin Michel, p. 140.
[503] Voir le quatrième chapitre de la deuxième partie de la présente étude.
[504] La citation est de Sid Meier. Voir l'article *Dilemme**, note 402.
[505] Deleuze G., 1969, « Du jeu idéal » in *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, p. 75.
[506] Lactance, *Les institutions divines*, Livre VI, chapitre IX, 1. Cité in Cohen J., 1963, *Hasard, adresse et chance : la psychologie du pari et du jeu*, p. 101.
[507] On méditera sur le résultat des matchs de football, avant l'introduction en 1970 de la règle du tir au but suite à un match nul, qui réduisait toute la partie au lancer d'une pièce pour un pile ou face en départageant les vainqueurs des perdants ; pile ou face au demeurant toujours en usage pour déterminer l'équipe qui a le coup d'envoi et le choix de la partie du terrain.

précédentes, les remettant potentiellement en cause… « sifflant » alors « la fin de la partie » qui contient toutes les autres.

Corrélat → *Performatif** : sitôt la partie résolue, le résultat, qui n'a de sens qu'en fonction de la configuration de la partie achevée, s'estompe et invite à remettre le prix en jeu pour lui redonner sa valeur d'enjeu.
Antonyme *Victoire** ← : si la victoire est tout, elle ne l'est que par rapport à la partie à laquelle elle vient de mettre terme, partie qui fait de cette victoire seulement l'une parmi toutes celles passées ou possibles.

Expressions : A quel jeu jouez-vous ; *At this stage of the game* ; Ca ne fait pas avancer le Schmilblick ; Ce n'est que partie remise ; Cercle de jeu ; *Game that two can play* ; Jouer la belle ; Jouer les prolongations ; *Name of the game* ; Ouvrir le jeu ; Partir bille en tête ; Passer la main…

18. R comme Rire

Figure 23. [Jean-Jacques Sempé[508]] Le plaisir est au jeu ce que le jeu est à l'enfance.

La joie du jeu naît du décalage entre l'action ludique et sa signification habituelle. En hébreu, comme dans les langues sémitiques[509], le jeu et le rire ont une racine unique (*tsachaq*[510]) car jeu et rire reposent tous deux sur le second degré[511] (→ *Ubiquité*), l'un comme

[508] Sempé J.-J., 2011, *Enfances*, Paris, Denoël, p. 127, détail.
[509] Huizinga J., 1951 [1938], *Op. cit.*, p. 68 : « *Dans les langues sémitiques, d'après les renseignements du professeur Wensick, la sphère sémantique du jeu est commandée par la racine* la'ab*, à laquelle celle de* la'at *se trouve manifestement apparentée. Ici pourtant, à côté de la signification de jouer au sens propre, le même mot signifie celle de rire et de se moquer.* »
[510] Nous utilisons pour la translittération le dictionnaire en ligne de la bible *Enseigne-moi* : http://www.enseignemoi.com/bible/strong-biblique-hebreu-tsachaq-6711.html (lien consulté le 9 août 2014). Sens attesté également chez Huizinga J., 1951 [1938], *Op. cit.,* Paris, Gallimard, p. 68 : « *Les signification de rire et de jouer coexistent également dans l'hébreu* sahaq. »
[511] Gilles Brougère a développé, dans un hommage à Jacques Henriot, les notions de métaphore ludique et de second degré. Voir Brougère G., 2013, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse », *30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse : hommage à Jacques Henriot*, *Sciences du jeu*, 1, article disponible en ligne : http://www.sciencesdujeu.org/pdf/279.pdf, p. 7.

l'autre créant une distance avec l'acception classique de la réalité leur permettant de jouer avec elle par le jeu de mots (métaphore) ou de se jouer d'elle (divertissement, au sens de s'en détourner) par la fiction ludique. Même si le jeu peut provoquer une excitation intérieure invisible pour l'observateur, la langue consacre la joie (latin *jocus,* sanskrit *lîlâ*[512]), la récréation et le délassement (japonais *asobi*[513]) ou plus largement le plaisir (gaélique *gaman* → *game*[514], frison *spil* → *spiel*[515], latin *ludus*, chinois *wan*[516]). En effet, si le rire et le sourire (étymologiquement son atténuation : « sous-rire »[517]) sont la marque la plus évidente de la joie, du bien-être et du plaisir, si jouer pour s'amuser apparaît comme une évidence voire un pléonasme, c'est que le plaisir de la victoire, si futile (→ *Futilité**) qu'elle soit, est lui bien réel, alors que l'échec n'est jamais qu'une invitation à rejouer. Le jeu n'en exclut pas pour autant la *Lutte** qui par l'effort qu'elle impose pousse le joueur à se dépasser et à vaincre non seulement ses adversaires mais plus encore les pulsions incontrôlées (peur, colère…) qui déséquilibrent son psychisme : « *Le jeu est une activité au contenu symbolique utilisée par les enfants pour résoudre au niveau de l'inconscient des problèmes qui leur échappent dans la réalité ; ils acquièrent par le jeu un sentiment de contrôle de soi qu'ils sont loin de vraiment posséder. Ils ne savent qu'une chose : s'ils jouent c'est simplement parce que c'est amusant. Ils ne sont pas conscients de leur* besoin *de jouer - besoin qui a son origine dans la pression exercée par les problèmes non résolus. Ils ne savent pas non plus que leur plaisir de jouer vient d'un profond bien-être résultant du sentiment qu'ils sont capables de maîtriser les choses, alors que le reste de leur vie est manipulé par leurs parents ou d'autres adultes.* »[518] Le plaisir du soulagement des pulsions internes est le fondement de l'*Expérience** ludique qui contribue à l'équilibre psychique et la construction de soi et du savoir-être qui résulte de l'épreuve ludique (→ *Lutte**). Si jouer c'est faire[519], au sens d'exister (être hors de soi), jouer c'est réciproquement, dans un mouvement de balancier, être pleinement soi, c'est-à-dire éprouver par la mise à l'épreuve de son moi.

Le jeu est amoral au sens où, à l'instar de la mythologie, il est autotélique puisqu'il ne poursuit que son accomplissement, invitant seulement à respecter la règle (→ *Ordre**), même si celle-ci repose sur la trahison des partenaires de jeu, comme à *Diplomacy* [Allan B. Calhamer 1959], voire leur spoliation réelle, comme au poker. La dimension symbolique, distance entre la convention ludique et la réalité, pouvant alors être, comme pour le rire, l'une des mécaniques du plaisir qui résulte de l'expérience de l'interdit dans le cadre protecteur du jeu, puisque l'interdit reste circonscrit à la fois temporellement et spatialement. Mais, plus largement, l'effort que demande la mobilisation des facultés du joueur contribue à lui faire oublier la réalité première et le stress que celle-ci lui fait subir au profit de la dimension ludique où seul l'enjeu compte. Cette emprise du jeu sur le joueur, sans laquelle celui-ci ne

[512] Huizinga J., 1951 [1938], *Op. cit.,* p. 63 : « *Dans le substantif* lîlâ *(au dénominatif* lîlayati*), probablement le sens fondamental de balancer, bercer, exprime le caractère léger, insouciant, joyeux, aisé, insignifiant du jeu.* »

[513] *Ibid.,* p. 66 : « *Le substantif* asobi *et le verbe* asobu *expriment : l'idée générale du jeu, délassement, récréation…* »

[514] *Online Etymology Dictionary* : http://www.etymonline.com/index.php?search=game&searchmode=none : « *Old English* gamen *''game, joy, fun, amusement…''* ». Lien consulté le 9 août 2014.

[515] Bibliographisches Institut & FA Brockhaus AG, 2001, *Duden Herkunftsworterbuch: Etymologie der Deutschen Sprache*, Mannheim, Dudenverlag, article « *Spiel* ».

[516] Huizinga J., 1951 [1938], *Supra*, p. 64 : « *Au premier plan figure le mot* wan *où dominent les notions de jeu enfantin. Le terme comprend principalement les notions spéciales suivantes : s'occuper de quelque chose, trouver plaisir à baguenauder…* »

[517] Rey A. (dir.), 1994, *Op. cit.*, article « sourire », p. 1996 : « *Ce verbe est composé de* sub- *marquant l'atténuation (→ sub-) et de* ridere *(→ rire).* »

[518] Bettelheim B., 1998 [1987], *Pour être des parents acceptables : une psychanalyse du jeu*, Paris, Robert Laffont, p. 227.

[519] La citation est de Donald Winnicott, reprise par Jacques Henriot, voir note 408.

peut témoigner qu'il joue, est l'auxiliaire principal de l'*Illusion** ludique qui, en l'obligeant à focaliser son attention sur l'enjeu, lui fait oublier les causes et la relativité de celui-ci en même temps qu'il le libère de lui-même. C'est le principe de flux décrit par Mihaly Csikzentmihalyi : « *Les activités autotéliques provoquent un sentiment de découverte, une impression de passer à une réalité nouvelle ; elles favorisent un haut niveau de performance et permettent d'accéder à des états de conscience de soi inattendus ; elles rendent le soi plus complexe et le font grandir, ce qui est l'essence même de l'expérience optimale.* »[520] La sensation de libération du poids des contingences, celui de l'ivresse de l'*Action** et le sentiment de contrôle qui résulte de la mobilisation de ses facultés pour atteindre cet état d'extase sont autant d'éléments qui peuvent expliquer le plaisir ludique, que décompose assez bien la liste dressée par Roger Caillois pour le circonscrire (même si cette liste est d'abord une tentative de justifier les quatre catégories du jeu que l'auteur vient auparavant d'énoncer, catégories que sont la compétition, le simulacre, le hasard et le vertige) : « *Le besoin de s'affirmer, l'ambition de se montrer le meilleur ; le goût du défi, du record ou simplement la difficulté vaincue ; l'attente, la poursuite de la faveur du destin ; le plaisir du secret, de la feinte, du déguisement ; celui d'avoir peur ou de faire peur ; la recherche de la répétition, de la symétrie, ou au contraire la joie d'improviser, d'inventer, de varier à l'infini les solutions ; celle d'élucider un mystère, une énigme ; les satisfactions procurées par tout art combinatoire ; l'envie de se mesurer dans une épreuve de force, d'adresse, de rapidité, d'endurance, d'équilibre, d'ingéniosité ; la mise au point de règles et de jurisprudences, le devoir de les respecter, la tentation de les tourner ; enfin la griserie et l'ivresse, la nostalgie de l'extase, le désir d'une panique voluptueuse.* »[521] Tout ce qui fait du jeu « une partie de plaisir » et invite le joueur à « se prendre à son propre jeu », au risque d'y trouver trop d'attraits et de succomber alors au « démon du jeu » (→ *Xochiquetzal**) qui sommeille en chacun de nous.

Corrélat → *Xochiquetzal** : le plaisir qu'entretient le jeu est une récompense immédiate qui incite le joueur à s'investir toujours davantage dans la partie et à renouveler l'expérience une fois la partie finie. Antonyme *Action** ← : une fois l'action accomplie, elle produit la satisfaction du but atteint. Mais l'ivresse de l'action peut également agir comme un vertige qui contrarie l'action entreprise, comme lorsque le chiot tombe à force de poursuivre sa queue.

Expressions : *All work and no play make Jack a dull boy* ; Démon du jeu ; Etre pris à son propre jeu ; *Fair play / game* ; *Fun and games* ; Pour la beauté du jeu ; Se faire un jeu de ; Se prendre / se piquer au jeu ; Une partie de plaisir ; Y aller bon jeu bon argent…

19. S comme Stratégie

[520] Csikszentmihalyi M., 2004 [1990], *Vivre : la psychologie du bonheur [Flow]*, Paris, Pocket, p. 119.
[521] Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes…*, pp. 138-139.

Figure 24. [Charles Schulz[522]] La stratégie est le reflet de la compétence ludique.

La stratégie est le chemin vers la victoire qui dénote la compétence ludique. Si l'on considère classiquement que la stratégie est façonnée par la règle, l'inverse est pourtant tout aussi vrai : « *Nous pouvons fort bien imaginer que des personnes s'amusent sur un pré à jouer à la balle de façon à commencer divers jeux habituels, sans en terminer quelques-uns, et que dans l'intervalle elles se mettent à lancer la balle à l'aventure, à se pourchasser à coups de balle, etc. Et voici que quelqu'un affirme : pendant tout ce temps-là ces gens ont joué à un jeu de balle, et partant, à chaque coup ils se sont conformés à des règles précises. Et n'y-a-t-il pas le cas où nous jouons et ''*make up the rules as we go along*''* [inventons les règles au fur et à mesure] *? Et même le cas où nous les modifions* – as we go along [au cours du jeu]. »[523] Dans cet exemple de Ludwig Wittgenstein, si les règles (→ *Ordre**) sont façonnées par l'obligation pour les joueurs de jouer au même jeu et donc d'établir un langage commun, elles le sont en fonction de l'intérêt stratégique de chacun, comme un juste milieu qui garantit par leur réciprocité (→ *Branloire pérenne**) que chacun y aura part égale. Dans les jeux de poursuite, les animaux inversent souvent leur rôle au moment où le poursuivant rattrape sa proie[524], de même que les enfants qui jouent à chat perché ou aux gendarmes et voleurs, où la place de proie est paradoxalement celle du meneur de jeu, c'est-à-dire la seule position à permettre d'élaborer une stratégie et donc la seule convoitée. Aucune stratégie ne peut-être dominante, c'est-à-dire gagnante à tout coup, au risque de mettre en cause la validité des règles et à travers elles l'existence même du jeu. Il est possible de jouer au jeu des allumettes, où le perdant est celui qui se saisit de la dernière allumette, tant qu'on ne sait pas qu'il faut toujours laisser un multiple de la prise maximale plus une allumette. De même, parier sur le résultat de deux dés à six faces présente un intérêt tant qu'on ne sait pas que 7 a six fois plus de chances de sortir que 12 (à moins bien sûr que les gains, donc les risques (→ Jeton*), n'aient été ajustés en conséquence pour rétablir l'équilibre). Un jeu résolu n'est plus un jeu puisqu'il ne produit plus l'équilibre nécessaire à la compétition entre les joueurs et à l'incertitude de sa fin (→ *Hasard*).

C'est l'apprentissage et la maîtrise (→ *Wargame**) de ces paramètres qui détermine la compétence ludique, et à travers elle la stratégie de chacun des joueurs : « *La compétence ludique d'un joueur peut se décrire comme l'ensemble des connaissances qu'il a des régularités*

[522] Schulz C., 1988 [1968], *Elémentaire…*, p. 4.
[523] Wittgenstein L., 1961 [1953], *Tractatus logico-philosophicus suivi de Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, pp. 155-156.
[524] Eibl-Eibesfeldt I., 1984 [1967], *Biologie du comportement*, Paris, Ophrys, p. 315 : « *Un animal qui joue à s'enfuir ne se sauve pas vraiment. Un rat qui s'enfuit réellement ne revient pas si vite et ne sort de son trou qu'avec hésitation. Par contre, le rat qui joue à se sauver revient presque immédiatement. Lorsque deux putois jouent à se poursuivre, les rôles de poursuivant et de poursuivi sont souvent intervertis, ce qui n'arrive jamais dans des cas sérieux.* » Voir également à ce sujet « Jacob S., Power T., 2006, *Op. cit.*, Sprimont, Mardaga, p. 24 : « *Le moment où le fuyard est rattrapé peut aussi marquer la fin du jeu où entraîner une inversion des rôles initiaux.* »

du jeu. Elle comprend donc nécessairement la connaissance des règles constitutives, et de leur système, sans quoi le jeu n'est pas possible, à un plus ou moins grand degré (c'est pourquoi le compétence ludique n'est pas égale chez tous), la connaissance des règles régulatives, des plus élémentaires (il vaut mieux ne pas perdre une tour sans contrepartie) aux plus élaborées (comment jouer la sicilienne) et même la connaissance de certaines régularités brutes (moins aux échecs qu'au tennis, évidemment). Toutes ces règles ne sont pas nécessairement conscientes, ou plutôt présentes à la conscience du joueur, de manière réfléchie, au moment même où il joue, car au fond une règle bien assimilée n'a plus à l'être, mais c'est leur ensemble qui définit, et permet de décrire, la compétence ludique de chaque joueur pour tel ou tel jeu. »[525] Les régularités sont les articulations du jeu qui commandent la direction de la partie et donc la capacité à en prévoir les évolutions. La stratégie est donc un mélange d'*Expérience**, qui se compose des régularités que le joueur a discerné dans les parties passées, et d'intuition qui représente la capacité du joueur à anticiper le déroulement de la partie, c'est-à-dire les régularités à venir que sont les configurations gagnantes (→ *Génie**). Cette capacité de lecture des régularités est selon David Parlett[491] l'aptitude à lire les règles conceptuelles [*fundational*] derrière les règles opérationnelles et la stratégie de l'adversaire derrières ses coups. Autant de contraintes posées par les partenaires à la stratégie de chacun des joueurs, qui détermine leur intelligence du jeu – leur *Créativité** –, c'est-à-dire leur capacité à naviguer entre elles : à jouer.

Toute stratégie se trouve donc au point d'équilibre entre les contraintes (règles, risque, jeu des adversaires…) et les possibilités (main dont on dispose, maîtrise du jeu, prise de risque, opportunités…) : « *Les stratégies matrimoniales sont le produit non de l'obéissance à la règle mais du sens du jeu qui conduit à « choisir » le meilleur parti possible étant donné le jeu dont on dispose, c'est-à-dire les atouts et les mauvaises cartes (les filles, notamment), et l'art de jouer dont on est capable, la règle du jeu explicite – par exemple les interdits ou les préférences en matière de parenté ou les lois successorales – définissant la valeur des cartes (des garçons et des filles, des aînés et des cadets). Et les régularités que l'on peut observer, grâce à la statistique, sont le produit d'actions individuelles orientées par les mêmes contraintes objectives (les nécessités inscrites dans la structure du jeu ou partiellement objectivées dans les règles) ou incorporées (le sens du jeu, lui-même inégalement distribué, parce qu'il y a partout, dans tous les groupes, des degrés d'excellence).* »[526] La capacité à lire par avance la compétence ludique de l'adversaire est donc un élément essentiel de la stratégie parce que ces données participent à dicter le jeu –la stratégie – du joueur dès le début de la partie, la connaissance des résultats précédents d'un joueur permet ainsi une estimation de son niveau, ce que les échecs ont codifié par le classement Elo et les jeux vidéo par la pratique des tableaux de score. « Voir clair dans le jeu de » l'adversaire alors qu'on « tente de brouiller [ses propres] cartes » participe à maintenir, pour l'adversaire seulement, l'incertitude à travers un jeu à information incomplète (voire imparfaite[527]) et à le contraindre à naviguer, du moins partiellement, à l'aveugle, tout en conservant pour soi des possibilités d'action en « gardant des atouts dans sa manche » pour abattre le moment venu sa « carte maîtresse ». A l'inverse chaque joueur va tenter de « déjouer les pièges » de ses adversaires pour éviter de « tomber sous leur coupe », c'est-à-dire de leur permettre de « faire le jeu » alors que les autres seraient contraints à « rester sur la touche ». Si préserver l'incertitude (→ *Hasard**) est de la ruse,

[525] Duflo C., 1997, *Op. cit.*, pp. 131-132.

[526] Bourdieu P., 1987, *Op. cit.*, p. 80.

[527] Les jeux à information incomplète sont des jeux où, pour un coup à venir, le joueur ne connaît pas la motivation de celui-ci, ses possibilités ou ses conséquences, alors que les jeux à information imparfaite sont des jeux où l'on n'a pas connaissance des coups joués précédemment.

élément fondamental de la feintise ludique (→ *Krishna**), s'assurer la victoire ne peut se faire que par la *Triche**, ce qui n'est plus du jeu et met fin à ce qui le conditionne.

Corrélat → *Génie** : la stratégie est la mesure de la compétence ludique du joueur qui lui permet de mener à bien la performance ludique.
Antonyme *Wargame** ← : par la stratégie, le joueur met en œuvre ce qu'il a retiré des apprentissages ludiques.

Expressions : Avancer ses pions ; Avoir des atouts dans sa manche ; Bien joué ! ; Ca ne fait pas avancer le Schmilblick ; Carte maîtresse ; Déjouer un piège ; Etaler son jeu ; Faire le jeu ; Partir bille en tête ; Tenter sa chance ; Voir clair dans le jeu de quelqu'un…

20. T comme Triche

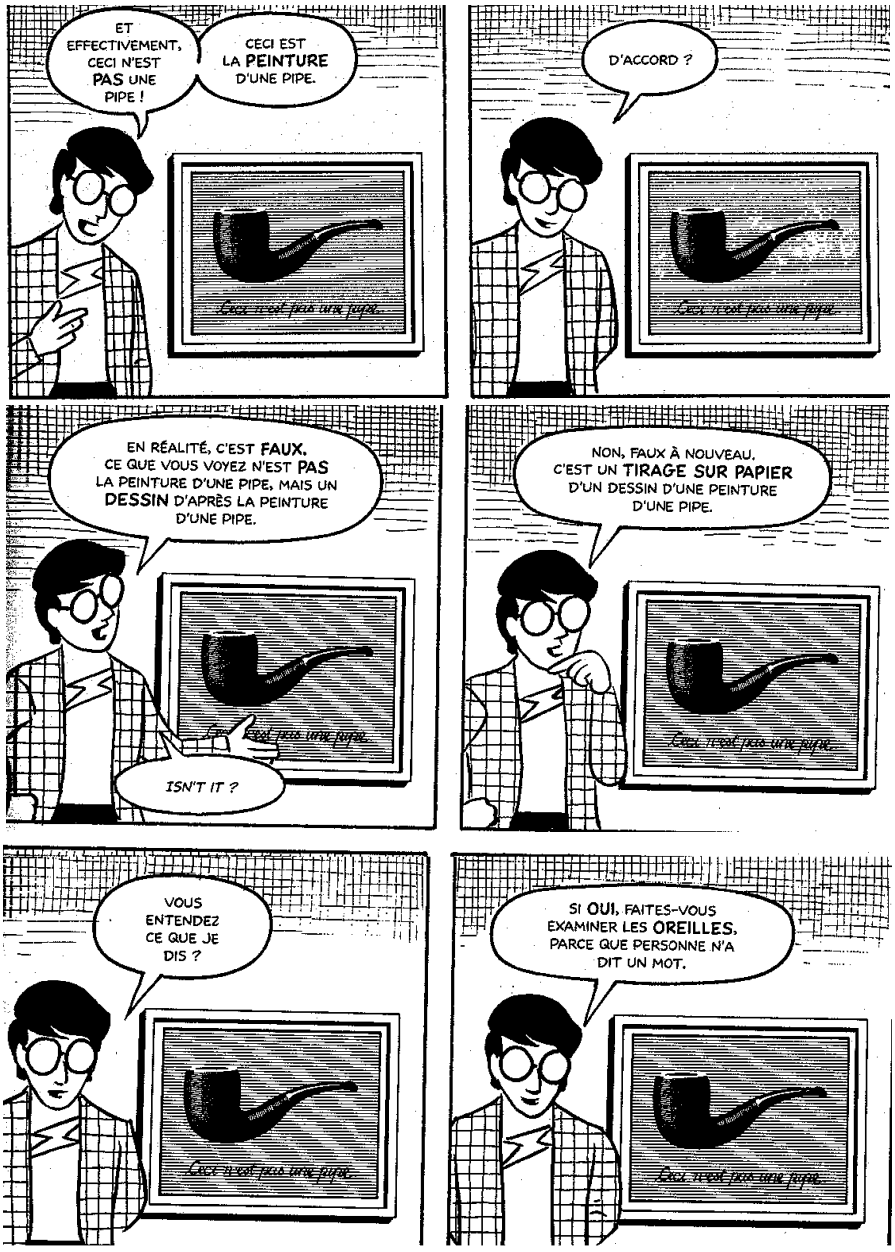


Figure 25. [Scott McCloud[528]] Le jeu est transgression car, ni représentation ni dénotation, il est leur interaction.

[528] McCloud S., 2007 [1993], *Op. cit.*, pp. 32-33, détail.

La transgression ludique est inséparable du jeu puisqu'il ne peut y avoir de jeu sans règles (→ *Ordre**) et que celles-ci contiennent en elles la possibilité de leur transgression. Mais plus encore, sitôt que le jeu intéresse pécuniairement les joueurs, il est couramment accusé d'être l'antichambre du crime[529] en favorisant l'argent facile[530] ou inversement de conduire à la ruine[531] (→ *Zéro**) : « *Le contrat de jeu est considéré par la loi comme immoral et malhonnête du fait qu'il se conclut matériellement par un transfert de biens sans aucune contrepartie et ce, quand bien même les joueurs auraient la même espérance de gain. Alors que dire du contrat de jeu dans lequel l'un des participants dispose d'une espérance de gain supérieure à l'autre ? Ce déséquilibre a souvent été assimilé à de l'escroquerie.* »[532] En effet, dans les jeux d'argent, l'organisateur a systématiquement une espérance de gain supérieure aux joueurs, quand bien même elle ne consiste que dans le *Zéro** de la roulette[533]. Le propre des règles du jeu est d'assurer l'équité des chances entre les joueurs, l'escroquerie résidant dans le fait que ce point n'est pas respecté. Si le bonneteau est interdit, c'est précisément parce que l'équité des chances est une *Illusion** d'autant plus redoutable qu'elle est visible. Or, au-delà du cas particulier du jeu d'argent, tout jeu prétend explicitement donner les mêmes chances à tous les joueurs alors que chacun s'y engage en pensant pouvoir gagner, c'est-à-dire précisément en pensant « avoir sa chance », c'est-à-dire davantage que les autres joueurs. Dès lors, le jeu est une tentation pernicieuse qui fait le plus souvent un gagnant et plusieurs perdants, c'est-à-dire qu'il favorise l'iniquité des gains en prétendant le contraire et en berçant d'illusions l'ensemble des joueurs. Cet effet de loupe est accru par le fait que le joueur consent dès le début de la partie à renoncer à sa mise dans l'espoir d'emporter toutes les autres, c'est-à-dire que, pour chaque joueur, l'espérance de gain est supérieure à celle de la perte, alors même que la réalité est inverse puisque la perte est certaine (la mise servant de droit au jeu) et le gain hypothétique, alors même que les chances de chaque joueur sont inversement proportionnelles au nombre des joueurs.

Mais plus encore que la transgression que suppose le système ludique, c'est celle des joueurs qui est pointée du doigt. En effet, en faisant miroiter un enjeu et lutter (→ *Lutte**) pour lui, le jeu lui donne une place disproportionnée qui fait oublier que tout cela « n'est qu'un jeu ». La bonne marche du jeu nécessite de concourir pour l'enjeu et « de se prendre au jeu » alors même que l'on reprocherait à celui qui « ne joue pas le jeu » de « faire de l'anti-jeu ». Dans ces conditions, il n'est pas surprenant qu'un joueur, sans moyen de gagner, puisse oublier qu'il joue (→ *Mort**) et être tenter de tricher : « _ *Le père : Pour commencer, je dirai que ça m'est égal, ou presque, de gagner ou de perdre. (…) Mais je ne bluffe pas et je ne pose pas de piège. Je ne veux pas tricher.* _ *La fille : C'est bien ce que je pensais. Pour toi ce n'est pas sérieux. Ce n'est qu'un jeu. Parce que tricher c'est tout simplement ne pas savoir comment jouer. Les tricheurs font seulement comme si le jeu était sérieux.* »[534] Si Gregory Bateson ne souhaite pas tricher, c'est que l'enjeu de son jeu verbal avec sa fille n'est pas sérieux,

[529] Darracq J.-B., 2008, *Op. cit.*, p. 486 : « *De mémoire de français, l'organisation du jeu n'a jamais été libre, toujours elle fut criminalisée, tout comme l'a été d'ailleurs le simple fait de jouer.* »

[530] Ce qui est déjà en soi est digne de réprobation, puisque dans la morale judéo-chrétienne et depuis qu'il fut chassé de l'Eden, l'homme doit « gagner son pain à la sueur de son front. » (*Gn* 3.19).

[531] Darracq J.-B., 2008, *Supra*, p. 126 : « *Car un joueur ne pouvant faire un gros gain au jeu qu'aux dépens de celui contre qui il joue, en le ruinant ou en l'appauvrissant (…) renferme nécessairement la recherche de la ruine ou de l'appauvrissement de celui contre qui il joue, qui est inséparable de cette fin.* »

[532] *Ibid.*, p. 218.

[533] Dans la mesure ou, par exemple, l'espérance de gain d'une chance sur deux, en misant sur le noir ou le rouge est amputée d'une ou deux chances (dans le cas d'une roulette américaine) supplémentaires sur 37 ou 38, soit entre environ 2,5 et 5% de risque de perdre de toute façon sa mise.

[534] Bateson G., 1977 [1953], « A propos des jeux et du sérieux », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 41.

autrement dit que gain et perte n'ont aucune consistance. Dès lors, sa fille lui reproche justement qu'en prétendant ne pas tricher, il ne fait que montrer qu'il ne joue pas vraiment, puisqu'il ne poursuit aucun enjeu. Et que si un tricheur est amené à tricher, c'est d'abord parce qu'il ne trouve plus dans le jeu les moyens de poursuivre l'enjeu, contraint qu'il est de s'appuyer sur la réalité pour transgresser les règles du jeu et les lui rendre favorables : s'adjuger une carte à laquelle il n'a pas droit, subtiliser un pion à son adversaire, utiliser un code d'invincibilité dans un jeu vidéo… à moins que sa situation ne signifie son éviction de la partie ou la fin de celle-ci, puisque la règle qui garantit au joueur malchanceux la poursuite équitable de l'enjeu (→ *Branloire pérenne**) ne peut plus être respectée.

Si le tricheur est un briseur de jeu, puisque celui-ci ne joue pas avec les mêmes règles que les autres joueurs, rompant la convention nécessaire à la partie, il le fait de surcroît en présence et contre les autres joueurs dont chacun est garant du « cercle magique ». Or, en brisant le sanctuaire du jeu où la réalité se trouve suspendue au profit de la fiction, le tricheur rappelle par son action que le jeu n'est qu'un jeu donc que celui-ci n'est qu'*Illusion**. Ce qui revient à ne pas prendre le jeu au sérieux en décrétant que seule la réalité a force de loi en l'injectant de force dans la partie puisque le tricheur utilise des éléments hors-jeu, dans tous les sens du terme. En désacralisant le « cercle magique », l'*Illusion** ludique est rompue : les joueurs ont simplement perdu leur temps, puisque l'équilibre et plus encore la validité de la dimension symbolique du jeu s'en trouvent corrompus. Or, si le jeu est magique, c'est parce qu'il recrée les conditions du sacré en le mettant à la portée de tout un chacun, donnant au lancer de dé, à l'échiquier ou à la course une valeur symbolique liée au contexte, au terrain de jeu et à l'éphémère ludique qui suspendent respectivement les lois, l'espace et le temps de la réalité en les transcendant : « *Tout oppose donc le jeu au sacré. Et cependant tout l'y apparente aussi. Dans cette relation dialectique gît sans doute leur vrai rapport. Ils ont en fait une structure symétrique, mais opposée. Cette homologie définit le jeu et le sacré par des traits communs et une orientation contraire. Alors que le sacré élève l'homme au divin qui est un ''donné'' et qui est la source de toute réalité, le jeu ramène sans danger le divin au niveau de l'homme et par une ensemble de conventions, il lui rend immédiatement accessible. Le jeu n'est donc au fond qu'une opération désacralisante. Le jeu est du sacré inversé et les règles du jeu ne servent qu'à assurer cette inversion.* »[535] Or cette inversion est sans doute la transgression originelle et ultime du jeu qui « se joue de » la spiritualité du rite à laquelle il préfère l'émotion charnelle du jeu qui donne à vivre à tous l'événement dans sa chair.

Corrélat → *Zéro** : la triche, qu'elle soit découverte ou avouée, est punie par la mise hors-jeu du joueur et parfois, puisqu'elle est glissement du réel vers le jeu, est sanctionnée jusque dans la réalité.
Antonyme *Mort** ← : l'oubli de la futilité du jeu fait glisser l'affrontement ludique dans la sphère du réel et fait de la victoire une fin qui justifie tous les moyens.

Expressions : A quel jeu jouez-vous ? ; Attirer quelqu'un dans son jeu ; Brouiller les cartes ; Cacher / couvrir son jeu ; Ce n'est pas du jeu ; Démon du jeu ; Etre hors-jeu ; Etre pris à son propre jeu ; Faire de l'anti-jeu ; Jeu de dupes ; Jeu de mains, jeu de vilain ; Jouer avec le feu ; Jouer un drôle de jeu ; Jouer un jeu dangereux ; Jouer un jeu serré ; Jouer un mauvais tour ; Se jouer de…

[535] Benvéniste E., 1947, *Op. cit.*, pp. 164-165.

21. U comme Ubiquité

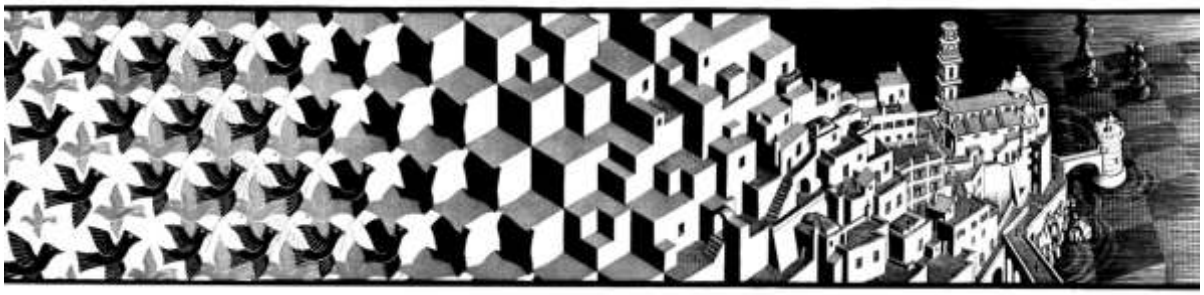


Figure 26. [M. C. Escher[536]] Le jeu n'est jamais complètement réel ni irréel, mais tient des deux.

Parce que le jeu tient de l'imaginaire – lorsque le joueur est pris au jeu – autant que de la réalité – lorsque celui-ci a conscience de jouer – le jeu est ubiquitaire, c'est-à-dire qu'il se situe sur deux plans à la fois mais pas simultanément : « *L'amphibologie semble avoir jeté son dévolu sur la sphère ludique ; tout jeu est à double face et tout ce qui a trait au jeu peut se lire en plusieurs sens. » (…) L'esprit sombre devant le paradoxe : le jeu est jeu avec le mouvement, l'oscillation, et la rupture ; le jeu est jeu avec la fin du jeu ; parvenir à cerner le jeu, c'est sonner la fin du jeu, c'est l'anéantir comme tel. Or le jeu n'a pas de fin, sinon il n'aurait pas d'existence. Ainsi le jeu échappe à toute définition, qu'elle soit positive ou négative.* »[537] Si le jeu est insaisissable, c'est qu'il est moins un donné qu'un rapport (→ *Ordre**), un mouvement de l'esprit entre réalité et fiction, deux dimensions qui ne sauraient, chacune prise séparément, être qualifiées de jeu. Définir, c'est rationnaliser, et le jeu, parce qu'il est magique, ne peut l'être au risque de faire disparaître l'enchantement qu'il commande, qui n'est autre que la capacité de l'homme à s'illusionner alors qu'il sait que le jeu est illusion (c'est le miracle ludique → *Krishna**). Le jeu est métaphore en ce qu'il est toujours plus qu'il ne le dit, puisque l'esprit humain ne peut le saisir que dans une seule de ses dimensions à la fois. Si le jeu n'a pas de fin c'est que chaque partie, comme son nom l'indique, n'irréalise que l'une de ses innombrables facettes. En effet, toute partie n'est que l'expression de potentialités qui, tout en participant à construire l'*Expérience** réelle du joueur, n'en sont par elles-mêmes pas moins fictives. Le jeu, en dévoilant ses potentialités, ne fait que s'enrichir sans se circonscrire, comme s'il posait sans cesse de nouvelles questions, rendant plus difficile toute tentative de définition. C'est sans doute en cela que réside son aspect paradoxal : plus on l'expérimente, plus le joueur repousse ses limites, plus le jeu donne à découvrir[538].

Si la réalité donne corps au jeu, celui-ci tire son pouvoir d'attraction de sa potentialité, c'est-à-dire de sa capacité à s'enrichir de la projection (de l'imaginaire) du joueur et à l'irréaliser par l'*Expérience** : « *Le démoniaque est spécifiquement humain. Il exprime le pouvoir de vouloir. Pas de jeu sans vouloir, pas de vouloir sans jeu. Démoniaque est l'être dans lequel il y a du jeu et qui, de ce fait, ne se trouve jamais en coïncidence parfaite, ni avec soi, ni avec quoi que ce soit d'autre de lui : objet, idée, fonction. Il est en même temps toujours ici et ailleurs, lui-même et un autre. Il est à la fois certitude et incertitude, assurance et doute, préférence et indifférence, attachement et détachement.* »[539] Le jeu fait croire au joueur en ses chances afin que celui-ci accepte le risque (→ *Jeton**), le jeu lui garantit l'innocence de son

[536] Escher M. C., 1967-68, *Métamorphoses*, lithogravure citée in 2001 [1959], *L'œuvre graphique*, Cologne, Taschen, n°32, p. 11, détail.
[537] Duverger C., 1978, *Op. cit.*, Paris, Mouton, p. 10.
[538] Si l'on conçoit le jeu comme un cercle, cela revient à dire que sa circonférence, qui représente ce qui est au-delà de lui et reste encore à connaître, croît exponentiellement à son diamètre (puisque ce rapport vaut Pi) qui représente l'en deçà de ce qui est connu.
[539] Henriot J., 1969, *Op. cit.*, p. 95.

jeu à lui (→ *Futilité**) à travers la quête nécessairement incertaine de l'enjeu (→ *Hasard**), il est le fruit de son vouloir (→ *Performatif**) tout en l'obligeant à conserver une distance avec lui par le rappel que tout cela n'est qu'un jeu (↓ *Ubiquité**), il établit une relation privilégiée avec lui (→ *Yoyo**) tout en lui signifiant que son jeu n'est que partie remise du jeu idéal vers lequel il tend (→ *Quarante-deux**). C'est l'association de tous ces contraires qui donne au jeu son ambiguïté (→ *Krishna**) et son caractère démoniaque, c'est-à-dire ambivalent, comme Satan est un ange déchu dont le pouvoir, qu'il tient de Dieu, révèle en creux celui de son créateur. En tirant son plaisir de son propre illusionnement (→ *Illusion**), le joueur endosse tous les rôles, de créateur et de créature, dans un principe autotélique qui ne laisse pas de place à Dieu et qui de fait est suspect. Le joueur, en jouant sur deux dimensions à la fois, symbolique et physique, usurpe ses pouvoirs de créateur en transcendant ses facultés (→ *Triche**) pour en jouir à son seul profit. La magie du jeu est proprement humaine donc démoniaque, puisque le joueur ne la tient pas Dieu mais ne la doit qu'à lui-même. Démoniaque encore est l'activité de jeu puisque, en voulant devenir le créateur et le seigneur de sa réalité intérieure, le joueur la confond avec la réalité et se prend au piège en se prenant au jeu. Dès lors il ne saurait coïncider avec lui-même puisqu'il ne peut jouer en étant conscient de son jeu, de même qu'il ne peut trouver son plaisir (par la *Victoire**) sans y mettre fin. Croyant faire tenir le jeu dans son esprit puisque le joueur en maîtrise les règles, c'est le jeu qui s'empare de son esprit au risque de subir la passion (→ *Xochiquetzal**).

Mais le processus d'illusionnement du jeu est davantage démonique que démoniaque, (terme qui dénote un jugement moral) au sens où le jeu est médiation entre la réalité et l'imaginaire, permettant au second de prendre les accents du premier à défaut de permettre à l'imaginaire de modeler la réalité : « *Il faut bien cette antonyme de l'esprit et du monde ''vrai'' pour que se révèle l'authenticité de la vie et du jeu et aussi sa fonction. Le jeu permet de résoudre et d'abolir ce conflit en lequel se résume la relation de la conscience au monde. La conscience est condamnée à tâtonner douloureusement dans un réel qu'elle ne peut vivre d'emblée ni assumer complètement, car si elle parvient souvent à le modifier, elle n'est jamais en état de le comprendre. Telle est sa fatalité. Pour se réaliser selon sa tendance la plus profonde, la conscience doit s'irréaliser selon l'univers. Voilà où le jeu intervient : il figure l'une des modalités les plus révélatrices de cette irréalisation où aspire le subconscient, et c'est pourquoi jeu signifie libre expansion.* »[540] Si l'objectivité du monde est insupportable à l'homme, parce qu'il ne peut le comprendre au sens plein du terme, le jeu permet de se l'approprier et de s'y réaliser en irréalisant le monde par l'imagination, c'est-à-dire en le faisant à son imag(e)ination. Sans le comportement ludique, l'homme est « comme un chien dans un jeu de quilles », incapable de trouver sa place dans le réel, alors que par lui, l'homme « est dans le jeu », capable enfin de dissiper son malaise, « *giving the game away* » d'une réalité incompréhensible parce que désespérément rationnelle. L'ambiguïté ludique, aire intermédiaire d'expérience[541], est l'interstice par lequel notre subjectivité nous rend à même de dévisager et d'envisager le monde.

Corrélat → *Illusion** : en générant une dimension symbolique, le jeu autorise à voir l'imaginaire au prisme du réel et ainsi à nous prendre au jeu en nous illusionnant.

[540] Benvéniste E., 1947, *Op. cit.*, pp. 166-167.

[541] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Op. cit.*, p. 30 : « *Dans la vie de tout être humain, il existe une troisième partie que nous ne pouvons ignorer, c'est l'aire intermédiaire d'expérience à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la vie extérieure. C'est aire n'est pas contestée, car on ne lui demande rien d'autre sinon d'exister en tant que lieu de repos pour l'individu engagé dan cette tâche humaine interminable qui consiste à maintenir, à la fois séparées et reliées l'une à l'autre, réalité intérieure et réalité extérieure*. »

Antonyme *Yoyo** ← : la condition de l'illusion ludique repose sur la capacité du joueur à voyager entre un réel qui se donne à voir et un imaginaire que le joueur doit contribuer à créer pour lui et ses partenaires, mais sitôt qu'il est pris au jeu, la réalité reste confinée en deçà du cercle magique et ne sert qu'à jouir du sentiment de sécurité apporté par la conscience que tout n'est finalement qu'un jeu.

Expressions : Ce n'est qu'un jeu ; Comme un chien dans un jeu de quilles ; Etre dans le jeu / dans le coup ; *Give the game away* ; Jeu de mots / d'esprit ; Jouer double jeu ; Jouer franc jeu ; jouer un drôle de jeu ; Mettre sur la tapis ; *Name of the game*…

22. V comme Victoire

Figure 27. [Tronchet[542]] Le départage des joueurs à travers l'enjeu est la finalité de leur engagement dans la partie et de leur compétition.

La victoire est l'aboutissement du jeu puisqu'elle est représente tout ce qui pousse un joueur à se lancer dans une partie et, plus encore que l'enjeu, consacre son attribution. Elle prend à témoin tous les joueurs réunis, et les spectateurs éventuels, qu'avec les mêmes armes (→ *Branloire pérenne**) l'un d'entre eux a fait mieux que tous les autres, faisant et défaisant les réputations (→ *Génie**) respectives. La victoire consacre ainsi l'effort qui a permis cette performance (→ *Performatif**), forcément extraordinaire puisque d'autant plus indécise (→ *Hasard**), qui permet rétrospectivement de lire les signes avant-coureurs de la réussite de son auteur : « *Le caractère grandiose est manifestement lié au triomphe du narcissisme, à l'invulnérabilité victorieusement affirmée du moi. Le moi se refuse à se laisser offenser, contraindre à la souffrance par les occasions qui se rencontrent dans la réalité ; il maintient fermement que les traumatismes issus du monde extérieur ne peuvent l'atteindre ; davantage : il montre qu'ils ne sont pour lui que matière à gain de plaisir.* »[543] La victoire identifie le héros comme un prix consacre un écrivain qui, sans lui, n'est qu'un auteur : le joueur devient un vainqueur, et le vainqueur à répétition est identifié comme joueur, c'est-à-dire que son activité devient un élément de son identité : un maître international aux échecs est d'abord

[542] Tronchet, 1993 [1987], *La vie échevelée de Raymond Calbuth aventurier d'appartemen*t, Paris, Glénat, chapitre 4 : « Chasseur de gloire », p. 241 : « Raymond Calbuth trouve un second souffle ».
[543] Freud S., 1984 [1927], « L'humour », *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, p. 323.

un joueur qui a remporté de nombreuses parties. La victoire est en outre la seule mesure objective du niveau de jeu qui, pour le moins, reste au dessus de celui de tous les autres joueurs de la partie. La victoire consacre de façon réciproque et ambivalente l'obstacle qui lui a donné sa valeur et son lustre, puisque c'est lui qui fait le héros en l'obligeant à se dépasser (→ *Lutte**) : le Minotaure est ainsi resté dans les mémoires autant sinon plus que Thésée qui l'a pourtant défait.

La victoire est recherchée au point d'être la première motivation à jouer car, non seulement elle est la marque évidente de la réussite, qui suppose en tant que telle que le vainqueur est béni des dieux (→ *Hasard**) et qu'il dispose en outre forcément des compétences (→ *Stratégie**) estimables qui sont attachées à sa réussite comme le courage, la force d'âme, la détermination, l'adresse, voire la *Créativité**, mais ces traits prouvent réciproquement que le vainqueur est un héros (→ *Génie**) qui en tant que tel ne peut que mériter sa victoire, d'autant que celle-ci, par le prestige qu'elle procure, l'auréole du charisme des héros de la mythologie. La victoire s'accompagne enfin potentiellement de gains, particulièrement dans les parties intéressées (prix, argent, gage…), autant de raisons qui poussent à lutter pour la victoire et à oublier que ce n'est qu'un jeu (→ *Xochiquetzal**), voire à ne vivre que pour ces instants de grâce qui non seulement rendent tout possible (→ *Expérience**) mais qui rétrospectivement montrent que tous les choix (→ *Dilemme**) du joueur pour se l'adjuger*, sa liberté par excellence de joueur, étaient les bons, lui donnant raison sur toute la ligne : « *Si je devais rejouer un point, ce serait plutôt une balle de match que j'ai gagnée, car elles procurent tellement d'émotions positives que c'est cela que je voudrais pouvoir revivre. Honnêtement, je préférerais ça, plutôt que de rejouer une balle de match perdue pour qu'elle tourne en ma faveur. Je vois ça du côté positif. Je rejouerais la balle de match contre Sampras à Wimbledon en 2001. À cet instant, c'est comme si j'avais senti qu'il allait jouer mon coup droit... Je suis là, je la frappe, je sais qu'elle est gagnante, et je l'emporte ! Revivre ce moment serait magnifique, car malheureusement, une émotion comme ça, un moment aussi magique, ne revient presque plus jamais. Heureusement quand même que j'en ai eu plusieurs. Ils sont tous restés inscrits en moi, absolument. C'est l'effet du* disbelief *(incrédulité), quand tu ne peux vraiment pas croire que tu as réussi à accomplir ça... C'est un choc, et ce sentiment est fabuleux. C'est comme un traumatisme heureux.* »[544] Si jouer c'est faire l'exercice du possible[474], vaincre revient à « rafler la mise » en consacrant la suprématie du moi (« être un as ») sur l'adversité et par extension sur la vie, établissant sa place dans le monde.

Corrélat → *Quarante-deux** : la victoire provoque son propre anéantissement en mettant fin à la partie dont elle tient toute sa valeur, d'autant qu'elle est remise en jeu dès la partie suivante.
Antonyme *Nœud** ← : la victoire met fin à l'épreuve en même temps qu'à la partie en lui apportant sa résolution.

Expressions : Abattre son jeu / ses cartes ; Avoir beau jeu ; Bingo ! ; Bonne pioche ; Damer le pion ; Décrocher la timbale / le gros lot ; Déjouer un piège ; Etaler son jeu ; Etre plein aux as ; Etre un as ; Faire carton plein ; Faire échec / tenir en échec ; Jeu décisif ; Mater quelqu'un ou quelque chose ; Mener le jeu ; Rafler la mise ; Tirer son épingle du jeu…

[544] Thomas C., 4 juin 2013, « Federer : ''Je voudrais un Roland un peu plus cosy'' », Interview de Roger Federer, *L'équipe.fr*, accessible en ligne sur http://www.lequipe.fr/Tennis/Actualites/-un-roland-un-peu-plus-cosy/376036, article consulté le 21 juin 2014.

23. W comme Wargame

Figure 28. [Charles Schulz[545]] La compétence ludique repose sur l'apprentissage et l'entraînement.

Le wargame est au XVIIIe siècle un exercice d'entraînement à la stratégie militaire pour les officiers prussiens[546], c'est-à-dire que le jeu est perçu à la fois comme un apprentissage de ce qui est ignoré (initiation) et la répétition en vue de la maîtrise (exercice). Pour la mythologie, le jeu est un exercice qui révèle les aptitudes à l'exploit des futurs héros comme pour Cuchulainn qui « pratique des dizaines de jeux différents[547] », alors que les jeux grecs ont été instaurés par des héros[548]. La valeur didactique du jeu est célébrée depuis l'Antiquité, que ce soit par Platon dans *Les lois*[549] ou par Cicéron dans *La République*[550]. Au Moyen Âge, en 1369, Charles V interdit tous les jeux « sauf le tir de l'arc et de l'arbalète. »[467] et les Aztèques offraient à leurs enfants un arc à l'exclusive de tous les autres jouets[551]. Cette portée éducative du jeu est inscrite dans les racines mêmes du mot ludique : « *L'activité exprimée par le verbe ludere est très habituellement et normalement celle de "s'exercer", et que l'adjectif ludicer désigne ce qui est "exercice", "entraînement", par opposition à ce qui est lutte en application réelle : ce qui est, comme disent les enfants, "pour rire", par opposition à ce qui est "pour de bon".* »[552] Plus encore, les jeux des animaux, qui concernent essentiellement les juvéniles, ont une fonction d'entraînement à la sélection sexuelle, preuve en est que les jeux de lutte sont essentiellement masculins et disparaissent presque complètement après la maturité sexuelle où ils sont remplacés par les activités auxquelles ils préparent.[553] Chez les humains, en revanche, le jeu se pratique tout au long de la vie où il permet, par sa potentialité et ses combinaisons d'entretenir la plasticité du cerveau et ses capacités d'apprentissage[554], dans

[545] Schulz C., 1983 [1973], *Imbattable Snoopy*, Paris, Dargaud, p. 47.

[546] Goria S., 2012, « Wargames et stratégies de communication », *Communication & organisation*, 42, pp. 133-146.

[547] Chevalier J., Gheerbrant A., *Op. cit.*, article « jeu », p. 538 : « *Le jeu ou* cles *est en Irlande la performance à la fois sportive et guerrière dont un héros est capable et par laquelle il surprend, déconcerte ou émerveille ses adversaires. Plus le nombre de jeux auxquels il se livre est grand et plus il a des chances d'être célèbre.* »

[548] Les jeux olympiques auraient été institués par Pélops, les jeux isthmiques par Thésée.

[549] Platon, v. 348 av. J. C., *Les lois*, VII *in* Platon, 2011, *Œuvres complètes*, Paris, Flammarion.

[550] Cicéron, 54 av. J. C., *La République*, IV : « *Cette corruption hâtive et précipitée des Romains doit trouver, ce me semble, encore son explication dans leur négligence à l'égard de l'éducation publique. Ils n'avaient pas, comme les Grecs, cette foule de jeux, d'exercices et de fêtes établis, pour développer les corps et les âmes de la jeunesse. Leurs exercices étaient uniquement bornés à la guerre.* »

[551] Duverger C., 1978, *Op. cit.*, p. 161 : *« Les Aztèques, au temps de leurs pérégrinations, alors qu'ils étaient encore ''Chichimèques'', plaçaient, dès l'âge d'un an, un arc dans les mains de leur progéniture. ''*On leur apprenait à s'en servir sans leur apprendre aucun autre jeu…*''* »

[552] Yon A., 1940, « A propos de [sic] latin ludus » in *Mélanges de philologie, de littérature et d'histoire anciennes offerts à Alfred Ernout*, Paris, Klincksieck. p. 392.

[553] Voir par exemple Cf. Jacob S., Power T., 2006, *Op. cit.,* Sprimont, Mardaga, p. 39 : « *Les combats entre mâles permettent de modifier l'organisation hiérarchique des groupes et déterminent la possibilité ou pas de s'accoupler avec les femelles. L'expérience et l'habileté au combat sont des éléments important du succès reproductif pour les mâles de ces espèces. La pratique régulière du jeu de lutte leur fournit l'occasion d'augmenter leurs compétences de combattant et donc, indirectement, les probabilités de se reproduire.* »

[554] Sur cette question, voir le quatrième chapitre de la présente partie. C'est déjà ce que proposait le philosophe Alain, 1986 [1932], *Propos sur l'éducation suivis de pédagogie enfantine*, Paris, Presses universitaires de France,

une société où la complexité des rapports sociaux oblige l'être humain à s'adapter en permanence : or la faculté d'adaptation n'est ni plus ni moins que de l'intelligence : « *Le* ludus *(…) apparaît comme le complément et comme l'éducation de la* paidia*, qu'il discipline et qu'il enrichit. Il fournit l'occasion d'un entraînement et aboutit normalement à la conquête d'une habileté déterminée, à l'acquisition d'une maîtrise particulière, dans le maniement de tel ou tel appareil ou dans l'aptitude à découvrir une réponse satisfaisante à des problèmes d'ordre strictement conventionnel.* »[555] L'apprentissage est en cela une domestication et une éducation de l'*Expérience** originelle.

Apprentissage non dirigé, le jeu est davantage un savoir-faire qu'un savoir, et davantage un savoir-être qu'un savoir-faire (→ *Expérience**). En effet, l'effort qu'il a nécessité n'est pas dirigé vers la connaissance pour elle-même, le jeu poursuivant sa propre fin qui n'est autre que le plaisir (→ *Rire**), mais plus vers l'efficience, pour ce que l'effort permet d'obtenir immédiatement : il entretient ainsi avec la réalité une culture du résultat. Or le plaisir que le jeu prodigue est directement lié à l'exercice de la potentialité ainsi qu'à la résolution de nos pulsions (→ *Lutte**) qui peuvent enfin avoir libre cours dans le cadre rassurant du jeu (→ *Futilité**), nous encourageant à explorer et, tout simplement, à oser : « *Le jeu contribue à la zone de développement proximal de l'enfant. Dans le jeu un enfant est toujours en avance sur son âge, en avance sur son comportement quotidien ; dans le jeu, c'est comme s'il faisait toujours une tête de plus que lui-même. Comme au travers d'une loupe, le jeu contient en germe toutes les propensions du développement ; par le jeu c'est comme si l'enfant tentait de sauter au dessus du niveau de son comportement normal.* »[556] En explorant le monde et lui-même, le seul risque qu'assume l'enfant, outre celui éventuellement de ne pas s'amuser, est celui de se confronter à l'inconnu de ce qu'il ne sait pas encore pouvoir faire (si l'on joue moins en grandissant, c'est probablement que l'adulte ne sait que trop bien ce qu'il sait faire ou pas et avec quelle probabilité). Or l'enfant joue à se découvrir adroit ou simplement à s'émerveiller de ce qu'il a réalisé, il est dans un continuel enchantement du monde et de lui-même, dans la surprise, au double sens du terme, de se reconnaître à la fois cause, créateur et créatif (→ *Créativité**). L'apprentissage porté par la découverte et sa répétition est ainsi garant du plaisir : un jeu qui n'apprend plus est un jeu qui n'amuse plus.

Corrélat → *Stratégie** : l'apprentissage est une élaboration des moyens de la réussite par l'entraînement dont la maîtrise est la compétence ludique, c'est-à-dire la capacité du joueur à établir une voie vers la victoire.
Antonyme *Expérience** ← : l'expérience, qui est partie prenante de l'acte de jeu en est aussi la résultante, qui contribue à la compétence ludique et donc à l'apprentissage du joueur.

Expressions : Ca ne fait pas avancer le schmilblick ; Carte maîtresse ; Ce n'est que partie remise ; Enfant de la balle ; Faire jeu égal ; Jeu d'enfant ; Jouer les prolongations ; Partir bille en tête ; Tirer son épingle du jeu ; Une partie de plaisir ; Une partie inégale ; Vieux jeu…

---

p. 25 : « *Le jeu conduit naturellement à une pensée du jeu, qui choisit et limite ses problèmes, et nie les conséquences. (…) Ici l'erreur trouve sa place ; on lave l'ardoise et il ne reste rien de la faute.* » propos complétés p. 281 : « *Le jeu efface le résultat (…) Le jeu ne continue pas mais au contraire recommence.* ».

[555] Caillois R., 1958, « Théorie des jeux », *Revue de métaphysique et de morale*, 1, Janvier-Mars, Armand Colin, pp. 97-98, repris à l'identique dans Caillois R., 1958, « Classification des jeux », *Synthèses*, 140-141, janvier-février, pp. 33-34.

[556] Vygotsky L., 1966 [1933], « Play and its Role in the Mental Development of the Child », Soviet Psychology, 6, p. 16 : « *Play also creates the zone of proximal development of the child. In play a child is always above his average age, above his daily behavior; in play it is as though he were a head taller than himself. As in the focus of a magnifying glass, play contains all developmental tendencies in a condensed form; in play it is as though the child were trying to jump above the level of his normal behavior.* »

24. X comme Xochiquetzal / Xochipilli

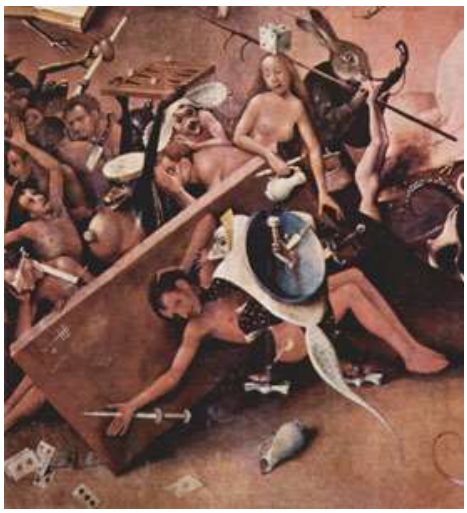


Figure 29. [Jérôme Bosch[557]] Le plaisir excessif induit par la passion du jeu est associé à celui de la chair.

En tant que déesse de la sensualité et du désir, Xochiquetzal porte également la dimension de l'interdit, autrement dit de la voie qui mène au plaisir : « *''Fleur-plume précieuse'' (…) préside de façon générale à toutes les activités ludiques. Xochiquetzal est aussi la déesse de la sensualité féminine ; non pas de la procréation ni même des plaisirs sexuels mais plutôt du ''libertinage''. Elle est déesse du jeu, donc des actes marginaux. Dans les codex, nue, avec une simple couronne de fleurs, elle s'offre à nos yeux comme l'image du désir.* »[558] La passion du jeu porte en elle le sens grec originel de souffrance car il ne peut y avoir de plaisir sans culpabilité, mais plus encore celui qu'apporte le jeu suppose de prendre des risques et de relever des défis, c'est un loisir actif qui nécessite la mobilisation des facultés intellectuelles ou physiques, voire de démontrer sa compétence ludique (→ *Stratégie**), délivrant en retour la satisfaction du devoir accompli, du risque surmonté (→ *Jeton**), du dénouement heureux (→ *Hasard**), rassurant sur la capacité du joueur à maîtriser le monde, l'avenir et à prendre en main son destin. Selon le modèle circomplexe des émotions de James Russell, c'est en se soumettant à la contrainte ludique (soumission) que le joueur acquiert la motivation de conquérir l'enjeu en affrontant l'obstacle (conflit) pour s'accomplir (accomplissement)[559]. Plus le joueur apprend de ses erreurs (→ *Wargame**), plus il explore ses possibilités (→ *Dilemme**) et affine son style (→ *Expérience**), plus la profondeur de son jeu lui procure un sentiment de maîtrise et d'invincibilité qui l'encouragent à remettre en jeu son titre et ses gains, à rechercher à nouveau le « frisson du jeu », plaisir de jouer que la *Victoire** vient sans cesse interrompre pour mieux le relancer. Le jeu est transgression car il donne par la fiction ce qui est inaccessible à l'homme dans la vie courante, le berçant d'*Illusions** et le rétribuant sans se soucier de la réalité de son mérite, voire en fonction de capacités peu avouables sinon particulièrement immorales (→ *Triche**). Il faut savoir « se prêter au jeu » sans s'y adonner ni s'y faire prendre.

Or celui qui joue avec passion commence déjà à ne plus jouer, puisque sitôt qu'il « se pique au jeu », le joueur oublie (→ *Mort**) que toute son activité n'est que de jeu, éprouvant

[557] Bosch H., 1503-1504, *Tryptique du jardin des délices*, Madrid, Musée de Prado, détail de l'Enfer.
[558] Duverger C., 1978, *Op. cit.*, p. 79.
[559] Voir partie III chapitre 1 de la présente étude ou Solinski B., 2012, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique » in Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, pp. 92-115, et plus particulièrement pp. 95-97.

pleinement tout ce qui lui arrive comme réel : « *Le propre du jeu est qu'on s'y prend au jeu. C'est son caractère le plus fondamental, et le plus paradoxal à la fois. Se prendre au jeu, c'est prendre le jeu au sérieux. En feignant d'oublier qu'on joue, on joue à ne pas jouer. C'est ce qui fait du jeu une feinte passion.* »[560] Le joueur devient alors « le jouet de » son propre jeu, d'autant plus incapable d'y mettre fin que non seulement, par essence, le désir renaît sitôt satisfait, mais que de surcroît le jeu met fin arbitrairement par la *Victoire** au plaisir de la partie, incitant sans cesse à « jouer la belle ». Il n'est donc pas nécessaire que cette *Victoire** soit récompensée pour que celle-ci soit attractive puisque, par lui-même, tout jeu délivre sa propre récompense et ce quelle que soit la place du joueur dans la partie : « *Car l'activité de jeu, chez l'enfant, correspond à sa représentation native des choses, qui est d'essence magique. Cette vision magique, que le monde vrai déçoit à chaque instant et de plus en plus, est celle-là même que le jeu lui permet de vivre : il peut s'identifier à n'importe qui, créer n'importe quoi, brise le règne du possible et de l'impossible. D'un âge à l'autre les prestiges du jeu ne varient pas : dès qu'on y entre, tous les pouvoirs de la société et de la raison sont frappés de suspension. La rigueur du fictif subvertit le réel. Il suffit de devenir celui que le jeu exige et assumer les risques prévus pour qu'un monde satisfaisant et intelligible naisse de ses propres règles.* »[561] Le jeu permet enfin au joueur d'être Dieu en faisant jaillir de son esprit l'étincelle créatrice (→ *Créativité**) d'un monde à son image et à sa dimension. Non seulement le joueur jouit de ce qu'il crée mais il en dirige en outre l'élaboration dont il est le destinataire principal, étant en permanence à la fois partie prenante, producteur et arbitre de son jeu. Rétroactif, autotélique, ambivalent et récursif le jeu est un plaisir total.

Corrélat → *Lutte** : le plaisir procuré par le jeu conduit à consentir les plus grands efforts pour s'adjuger l'enjeu, renforçant le plaisir attendu et donc le désir de victoire.
Antonyme *Rire** ← : la prise de conscience des efforts déployés pour s'attribuer l'enjeu met en danger l'innocence du plaisir ludique au fur et à mesure que l'importance du dénouement de la partie l'emporte sur la qualité de l'expérience de jeu.

Expressions : Attirer quelqu'un dans son jeu ; Ce n'est qu'un jeu ; Démon du jeu ; Etre le jouet de ; Etre pris à son propre jeu ; *Fairplay* / *fair game* ; *Fun and games* ; Jeu de mains, jeu de vilains ; Jouer avec le feu ; Jouer la belle ; Jouer les prolongations ; Jouer un jeu serré / dangereux ; Le frisson du jeu ; Se prendre / se piquer au jeu ; Se prêter au jeu…

25. Y comme Yoyo

Figure 30. [Jean-Jacques Sempé[562]] L'interaction ludique a lieu entre les partenaires de jeu comme entre symbolique et réalité.

[560] Grimaldi N., 2005, *Op. cit.*, p 165.
[561] Benvéniste E., 1947, *Op. cit.*, p. 166.
[562] Sempé J.-J., 2010, *365 jours avec Sempé*, Paris, Denoël, 26 mars.

L'interaction ludique ne dénote pas ce qu'elle est, par exemple le fait de « pousser du bois » en apparence, et dénote ce qu'elle n'est pas, une rivalité voire un affrontement. Le Yoyo, connu déjà des Egyptiens, des Grecs et des Romains[563], symbolise parfaitement le principe au cœur du jeu, entre contraintes exercées par les limitations de la ficelle et liberté du mouvement à la fois circulaire et pendulaire, entre d'une part l'action de lancer rectiligne et centrifuge qui s'oppose d'autre part au retour circulaire et centripète de la bobine. Ce principe ludique est à la fois celui de relation et de l'interaction, d'un rapprochement et d'un écartement, d'une ambivalence qui s'exerce sur deux plans, d'une part horizontalement et temporellement sur celui de la communication entre les joueurs, d'autre part verticalement et spatialement sur celui de la signification entre les deux dimensions du jeu, le réel en deçà et le symbolique au-delà : « *Mais le jeu conscient, qui se joue de soi, ne détruit-il pas l'illusion ? Entre jouer ''pour de bon'' – ne sachant pas qu'on joue –, et faire ''exprès'' de jouer, en insistant sur le caractère factice de la tâche à laquelle on feint seulement de s'appliquer, se découvre une marge étroite où s'inscrit le mouvement pendulaire de cette dialectique du sérieux et du non-sérieux, l'oscillation par laquelle celui qui joue est, non vraiment à la fois et simultanément, mais suivant un balancement rapide, tantôt à l'intérieur, tantôt à l'extérieur de son jeu. Conscient du fait qu'il joue, il se reprend et s'établit au dehors ; plongé dans le jeu, il se laisse prendre, s'aveugle et perd la conscience du fait qu'il joue. S'il se reprend il cesse de jouer ; s'il se laisse prendre, il cesse également de jouer, parce qu'il ne sait plus qu'il joue.* »[564] Le jeu est donc une dialectique perpétuelle entre ces deux tendances, *Illusion** et conscience de l'*Illusion** qui « se renvoient la balle », puisque chacune d'elles tente d'attirer tout le jeu à elle mais dont la force d'attraction s'affaiblit en l'absence de l'autre au point qu'aucune ne saurait seule être qualifiée de jeu ; car ce dernier réside précisément dans cet interstice qui laisse cours au mouvement ludique, dans le jeu des « forces en jeu ».

Si le jeu est un autre[463], c'est que fondamentalement il n'y a pas de jeu sans altérité. A la création du monde, la Bible mentionne que Dieu joue avec la Sagesse[565] et que son souffle plane au dessus des eaux[566], parce que la Sagesse et le Souffle ne font qu'un pour dédoubler Dieu. Etre créateur et créatif (→ *Créativité**) revient donc à jouer car le joueur se féconde lui-même en se transcendant. Le jeu implique la relation, et s'il est possible de jouer seul, il y a *a minima* interaction entre le système ludique et le joueur, le jeu impliquant une suite d'actions et de réactions (→ *Action**) réciproques, jusqu'au dédoublement même du joueur qui joue, tout en se regardant jouer. La Sagesse est d'autant plus nécessaire à Dieu comme son double que celui-ci ne peut se prendre à son propre jeu, elle est donc à la fois son jeu et son partenaire puisqu'elle est « *maître d'œuvre* » de sa création, c'est-à-dire au sens plein son avatar, devenant par cela même « *l'objet de ses délices* » [159] (→ *Rire**), de son jeu. Dieu est ainsi le spectateur du jeu qu'il a initié, la sagesse incarnant son dialogue avec le monde. En effet, un joueur ne sait pas par avance ce qu'il va jouer puisque son jeu dépend étroitement de celui de ses partenaires et des contraintes du système, en ce sens tout jeu est forcément créatif, puisqu'il réalise, au sens ou toute *Expérience** est réelle, l'expansion même du joueur à partir

[563] Breyer C., 2010, *Jeux et jouet à travers les âges : histoires et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, Safran, p. 212 : « *Le yo-yo est déjà connu sous sa forme actuelle chez les Egyptiens et chez les Grecs. (…) Il est également attesté par quelques sources archéologiques en Gaule romaine…* »

[564] Henriot J., 1969, *Op. cit.*, p. 10.

[565] Alliance biblique universelle, 1996 (1975 / Ier siècle après J.C.), *La Bible : l'Ancien et le nouveau testament, traduction œcuménique de la Bible*, Paris, Le livre de poche, p. 1019, *Pr.* 8, 29-31 : « *…Quand Il traça les fondements de la terre. Je fus maître d'œuvre à son côté, objet de ses délices chaque jour, jouant en sa présence en tout temps, jouant dans son univers terrestre ; et je trouve mes délices parmi les hommes.* » Ce passage est au cœur de l'ouvrage que lui a consacré Euvé F., 2000, *Penser la création comme jeu*, Paris, Cerf.

[566] *Ibid.,* p. 20, *Gn.* 1, 1-2 : « *Lorsque Dieu commença la création du ciel et de la terre, la terre était déserte et vide, et la ténèbre à la surface de l'abîme ; le souffle de dieu planait à la surface des eaux.* »

de ses potentialités dont celui-ci ignore de fait les limites, entre ce qu'il espère et ce qu'il redoute (→ *Jeton**), le rassurant sur sa capacité à faire face à l'inconnu (→ *Hasard**), c'est-à-dire tout simplement à (savoir) être : « *La pensée et l'imagination se développent fréquemment à partir d'un dialogue avec un partenaire ; sans l'appui de celui−ci, la construction s'effondre très vite, au moins chez le très jeune enfant. Le développement de la pensée est peut−être dans une large mesure déterminé par la possibilité d'un dialogue progressivement intériorisé jusqu'à ce que l'enfant puisse le poursuivre tout seul dans sa tête. (…) Pour l'enfant comme pour l'adulte, c'est une façon d'utiliser son intelligence ou, mieux encore, une attitude vis−à−vis de l'utilisation de l'intelligence. (…) Il lui faut aussi pouvoir combiner les idées qui germent dans sa tête avec celles de ses partenaires. Qualifier cette démarche de transactionnelle, appelez-la comme vous voulez, il s'agit de toute manière de l'essence, non seulement du jeu, mais aussi de toute pensée humaine. L'école ne saurait se borner à cultiver la spontanéité de l'individu, car l'être humain a besoin de dialogue, et c'est ce dialogue qui fournira à l'enfant les modèles et les techniques qui lui permettront de fonctionner de manière autonome. Je terminerai en disant que le jeu libre donne à l'enfant une première possibilité absolument déterminante d'avoir le courage de penser, de parler et peut−être d'être vraiment lui−même.* »[567] C'est par le jeu que l'enfant « entre dans le jeu » de son existence et y prend pied.

Corrélat → *Ubiquité** : c'est le mouvement de l'esprit entre les deux dimensions du jeu, l'illusion et la conscience de jouer, qui suscite leur relation et leur interaction.
Antonyme ← *Branloire** : l'équilibre du jeu est rompu par l'interaction des joueurs qui cherchent à s'attribuer l'enjeu en déséquilibrant le système ludique à leur profit.

Expressions : A deux de jeu ; Attirer quelqu'un dans son jeu ; Cercle de jeu ; Chacun à son tour ; Entrer dans le jeu / la danse ; Etre sous la coupe de quelqu'un ; Faire jeu égal ; *Game that two can play* ; Jouer au chat et à la souris ; Les forces en jeu ; Redistribuer les cartes ; Se renvoyer la balle ; Un jeu de clefs ; Une partie inégale ; Un point partout la balle au centre…

26. Z comme Zéro

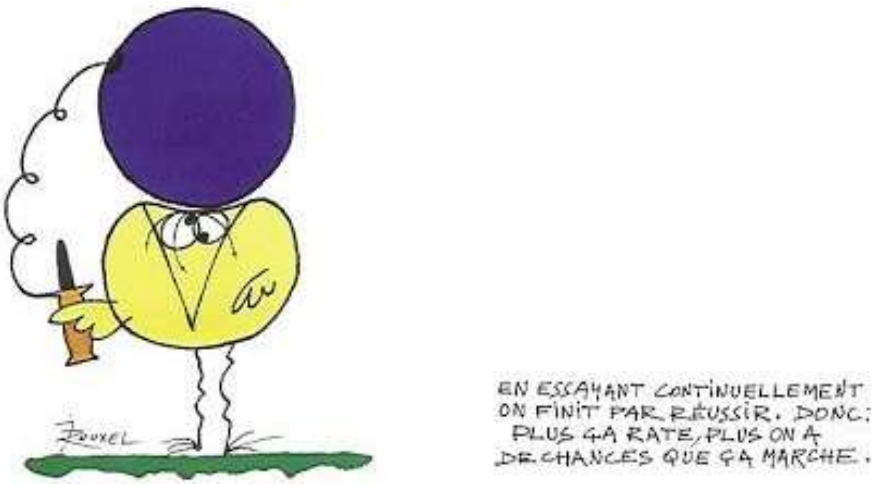


Figure 31. Jacques Rouxel[568]] Parce que l'échec est sans conséquence, le jeu est un éternel recommencement.

[567] Bruner J., 1986, « Jeu, pensée et langage », *Perspectives : revue trimestrielle de l'éducation*, vol. 16, n°1, pp. 60-61.
[568] Carte postale de Rouxel J, 1997, « *En essayant continuellement on finit par réussir. Donc…* », *Les devises Shadok*, Lombreuil, Nouvelles Images SA éditeurs, détail.

Le zéro entretient un rapport d'homothétie avec le jeu puisque, d'un point de vue comptable, il n'est rien, alors que précédé par un chiffre, il décuple celui-ci. De même, le comportement de jeu est *Futile**, ne poursuivant que sa propre fin et réalisant les actes seulement de manière factice et, pourtant, il donne sens aux actes les plus infimes d'un joueur comme « *acculer un roi de bois dans l'angle d'une planchette* »[569], pour faire de ce pousseur de bois un champion d'échecs. A la Roulette où le zéro annule tous les gains, puisqu'il n'est ni rouge ni noir, ni pair ni impair, ni passe ni manque, et gratifié en outre de la plus petite chance de sortie, le zéro récompense pourtant celui qui a pris le risque de miser sur lui du rapport maximal. De même le jeu est absorbant[570] puisque à la fois il suspend le cours de la réalité et pourtant échoue à rendre réel la moindre action qu'on effectue dans son cadre : seule l'*Expérience**, c'est-à-dire le souvenir qu'on conserve de la partie finie, est réelle. Absorbant, le jeu l'est encore puisque peu importe ce qu'on y fait, ce n'est pas l'acte en soi qui signifie mais la place que celui-ci occupe dans la partie : « *Le caractère ludique d'un acte ne provient pas de la nature de ce qui est fait mais de la manière dont c'est fait… Le jeu ne comporte aucune activité instrumentale qui lui soit propre. Il tire ses configurations de comportement d'autres systèmes affectifs-comportementaux.* »[571] Si le jeu est si difficile à définir, c'est sans doute qu'il n'a pas de consistance par lui-même puisqu'il imite la réalité pour donner finalement à ce qu'il singe un sens autre que son sens premier, le jeu n'étant appréhensible que comme un système de second degré qui n'a d'existence que par les rapports qu'il établit entre les actes et non par les actes eux-mêmes. En outre, tout jeu s'anéantit du simple fait qu'il est jeu, puisque l'enjeu qui le conditionne est en même temps l'instrument de sa fin, et comme le zéro, pousse au recommencement : c'est le « cercle de jeu » qui est tout l'univers du joueur, mais qui perd toute signification au dehors du « cercle magique »[440].

Ce rapport particulier entre le néant et le jeu est particulièrement bien exploité dans certains jeux de plateaux de l'école allemande[572], comme *Viva il re !*[573] (Stefano Luperto, Da Vinci 2003), qui ont emprunté ce principe à des jeux de cartes traditionnels comme *La dame de pique* où le joueur qui marque tous les points (alors qu'il faut en marquer le moins possible), est crédité de 0 point alors même que tous ses adversaires reçoivent chacun son score, soit 26 points[574]. Grâce au principe du zéro, la situation la plus défavorable devient ainsi la plus favorable possible, permettant à un joueur qui, par ce mauvais pas, serait condamné à « rester sur la touche », puisqu'il ne pourrait plus prétendre à la *Victoire**, à faire la course en tête : la perte devenant du même coup une *Stratégie** pour l'emporter : « *Mais on peut déterminer autrement la non-totalisation : non plus sous le concept de finitude comme assignation à l'empiricité mais sous le concept de jeu. (…) Dans ce système de symboles que constitue toute cosmologie, ce serait tout simplement une valeur symbolique zéro, c'est-à-dire un signe marquant la nécessité d'un contenu symbolique supplémentaire à celui qui charge déjà le*

[569] Zweig S., 2008 [1943], *Le joueur d'échecs*, Paris, Nathan, p. 29. Voir note 274.

[570] Au sens de captivant bien sûr, mais avant tout au sens mathématique où n'importe quel nombre multiplié par zéro vaut zéro.

[571] Reynolds P.C., 1972, *Play, Language and Human Evolution*, communication présentée au 1972 Meeting of AAAS, Washington, cité in Bruner J., 1983, *Op. cit.*, p. 223.

[572] On oppose traditionnellement dans les jeux de plateau l'école allemande qui privilégie la mécanique de jeu au détriment du thème (conception *bottom up*), aux jeux à thème de l'école américaine qui donne la priorité à la thématique (conception *top down*).

[573] Dans le jeu de société *Viva il re !* (Stefano Luperto, Da Vinci 2003) il faut placer au mieux ses courtisans dans le château pour en faire élire un roi (ce qui met fin à la partie). Mais si le vote n'obtient pas la majorité, le courtisan est exécuté et l'on ne marque aucun point pour lui. Si un joueur arrive à faire exécuter tous ses courtisans, il marque alors le maximum de points possibles pour une manche.

[574] Dans tous les autres cas le score est partagé entre les joueurs qui ont réalisé au minimum une levée contenant un ou plusieurs atouts, ou la dame de pique (qui vaut 13 points).

signifié. (…) La surabondance du signifiant, son caractère supplémentaire, tient donc à une finitude, c'est-à-dire un manque qui doit être suppléé. (…) Le jeu est disruption de la présence. La présence d'un élément est toujours une référence signifiante et substitutive inscrite dans un système et le mouvement d'une chaîne. Le jeu est toujours jeu d'absence et de présence, mais si l'on veut le penser radicalement, il faut le penser avant l'alternative de la présence et de l'absence ; il faut penser l'être comme présence ou absence à partir de la possibilité du jeu et non l'inverse. »[575] Jacques Derrida fait du jeu le symbole de la potentialité mais celle-ci, qui est un aperçu de l'infini, suppose pour cela qu'elle est une valeur incomplète par elle-même, puisque non réalisée, et s'inscrit donc dans un système (le jeu) qui engage un processus (la partie → *Quarante-deux**) qui institue un rapport, celui où tout jeu suppose la possibilité de ne pas – ou ne plus – jouer et où le joueur n'existe qu'en fonction de la signification qu'il donne à ses actes, s'ils sont, ou non, de jeu et si, par extension, lui-même est « hors jeu » ou « dans le jeu ».

Corrélat → *Expérience** : le jeu procède par essai erreur et c'est de l'échec que le joueur apprend le plus, d'autant que dans le jeu tout n'est jamais que partie remise.
Antonyme *Triche** ← : parce qu'elle est transgression, la tricherie finie toujours par être découverte, conduisant potentiellement à un triple échec : l'exclusion du joueur de la partie, l'annulation éventuelle de ses résultat précédents sur lequel la triche jette un doute, jusqu'à remettre en cause le statut même de joueur par l'interdiction faite au tricheur de rejouer.

Expressions : Ce n'est que partie remise ; Cercle de jeu ; Chacun son tour ; Changer la donne ; Etre hors jeu ; Fagoté comme l'as de pique ; *Game over* ; Il y a fausse donne / maldonne ; Jeu de massacre ; Le jeu n'en vaut pas la chandelle ; Les dés sont pipés ; *New ball game* ; Passer la main ; Quitte ou double ; Redistribuer les cartes ; Rester sur la touche…

***

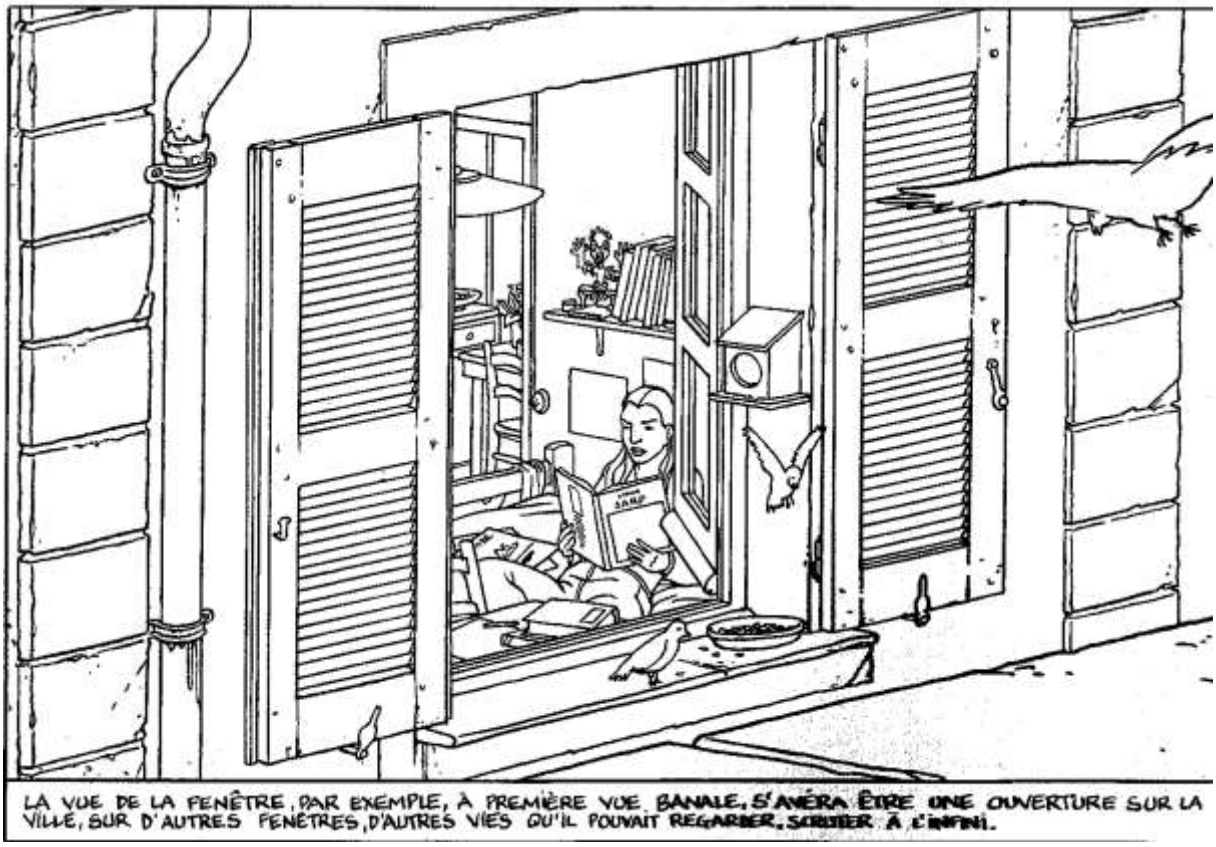
Le jeu est multiple, à la fois polysémique et protéiforme. Si l'approche par l'abécédaire a un mérite, c'est bien celui de refuser toute synthèse, tout en permettant de proposer une lecture compréhensive, c'est-à-dire globale et démystificatrice du jeu où chaque élément est moins intéressant par ce qu'il dit de lui-même que ce qu'il suppose et induit des autres. L'abécédaire est au classement ce que l'alphabet est à la littérature : il est une porte d'entrée vers l'analyse du langage, ici celui du jeu : la ludologie, qui sera abordée dans la seconde partie de la présente étude. Comprendre l'alphabet ne dit rien de la littérature que l'on peut écrire avec, mais il est impossible de comprendre celle-ci sans le déchiffrer. Au lieu de réduire le jeu, nous avons tenté de montrer comment il résistait à toute réduction par un enrichissement continuel de chacune des valeurs que la langue et la pensée lui attribuent par leur relation même à chacune des autres. Au lieu de définir le jeu, au lieu de figer sa nature, nous avons mis l'accent sur son processus de fécondation, chaque valeur étant grosse de toutes les autres et multipliant d'autant les liens qui relient entre elles. Car le jeu n'est pas une réalité (pas plus qu'un terrain) mais bien un rapport entre différentes réalités, une manière de considérer le monde et notre rapport à lui, comme la culture n'est pas davantage la connaissance mais le lien entre les connaissances. En proposant une lecture du jeu au travers d'une partie de jeu, nous proposons en fait de lire chaque élément comme intégré à un processus, définissant une représentation, une configuration possible du système ludique. Mais plus encore l'abécédaire est sans doute un moyen de délinéariser l'écrit et ainsi de rendre compte, non plus seulement

[575] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, pp. 423-426.

par le contenu mais aussi par le processus même de lecture, des potentialtiés du jeu en confiant au lecteur l'élaboration de son propre parcours, er par là de sa propre approche du jeu à partir des éléments que nous aovns posés.

Certes, il n'est pas possible d'échapper à l'arbitraire de tout classement : le nombre de lettres de la langue française, supérieure au tahitien (treize lettres) mais inférieure au cambodgien (soixante-quatorze lettres), l'ambiguïté de certaines expressions du jeu (« faire carton plein » se rapporte-t-il au tir ou au jeu de loto ?), mais cette approche permet de montrer le comportement de la constellation du jeu – comme on parle de constellation des points d'un dé – en étudiant comment chacune de ses fonctions interagit avec les autres et s'entre-justifient. On pourrait détailler certaines fonctions qui sont ici regroupées, comme l'oubli et la mort, l'illusion et l'immersion, ou celles presque passées sous silence, comme la dimension de spectacle du jeu, voire celle de métaphore, mais l'essentiel était de montrer qu'il est possible de penser le jeu dans la complexité des rapports qu'entretiennent ses différentes fonctions – leur découpage étant secondaire – en les intégrant simplement dans une partie imaginaire où chacune d'entre elles attire ou repousse les éléments ludiques avec lesquels elle entre en relation, de façon circulaire et combinatoire. Cette complexité sera abordée dans la deuxième partie mais, auparavant, c'est en étudiant le jeu depuis le plaisir physiologique jusqu'à sa signification métaphysique que nous allons tenter de reconstituer les motivations qui poussent l'homme à jouer.

Figure 32. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 5/15



I.D - Pourquoi jouons-nous ?

> « *Parfois, je me demande comment font les autres, ceux qui ne jouent pas, pour échapper à la folie, à la mélancolie...* »
>
> Arturo Perez-Reverte, *Le tableau du maître flamand*[576]

Poser cette question peut paraître contradictoire puisque cela doit nous amener à apporter des éléments de réponse alors que nous nous sommes proposé au contraire d'élargir le questionnement à propos du jeu. Nous souhaitons cependant proposer de relier les fonctions du jeu indépendamment des éléments qui la composent, en les mettant en perspective avec le besoin physiologique qu'elles sont censées satisfaire, afin de montrer que ces réponses ne sont qu'une étape à même d'approfondir les potentialités de ce questionnement. En effet, si chaque fonction du jeu en recoupe plusieurs autres, c'est que la structure du ludique est complexe, chaque fonction en récapitulant une ou plusieurs autres, soit parce qu'elle les conditionne, soit parce qu'elle les manifeste. D'autant que l'évidence de la question à propos des raisons de l'acte ludique mérite d'être sondée, au point qu'elle apparaît à priori provocante dans une étude scientifique. Pourtant, la réponse est loin d'être aussi évidente que la question. Augustin d'Hippone écrit dans ses *Confessions* : « *Qu'est-ce donc que le temps ? Si personne ne me demande, je le sais ; mais que je veuille l'expliquer quand on me demande, et je ne sais plus.* »[577] Or, il en est du jeu comme du temps : si le temps n'est appréhensible qu'à travers les traces qu'il laisse, la nature du jeu n'est pas dissociable de sa fonction, voire de son intention. Certes, il ne manque pas de tentatives pour définir le jeu, mais rares sont celles qui s'y sont intéressées en tant qu'activité, et, plus encore, celles qui ont tenté d'en percer l'origine[578]. Et, lorsqu'on tient enfin un début de réponse, celle-ci n'éclaire souvent qu'une facette du problème. Pourtant, comment parler du jeu si les motivations profondes qui poussent l'homme à jouer nous échappent ? Il nous faut donc appréhender le problème dans sa complexité et admettre d'entrée de jeu que la réponse ne sera probablement pas une, invitant au dialogue les différentes sciences humaines et sociales, et plus encore à de nouveaux questionnements.

A la question posée, on aurait tendance à répondre spontanément que l'on joue pour s'amuser. Cette évidence, qui fait du plaisir la cause du jeu, est longtemps apparue à l'épistémologie comme superficielle, voire honteuse. Le jeu, « *cette sottise des enfants* » comme le qualifie Eugen Fink[579], ne méritait d'attention qu'à condition d'en extirper tout caractère frivole, et de le traiter comme un objet de recherche avec tout le sérieux que pouvait garantir la discipline qu'on y appliquait.[580] Pour l'être humain condamné à « *gagner son pain*

---

[576] Perez-Reverte A., 1993 [1990], *Le tableau du maître flamand*, Paris, Librairie générale française, p. 184.

[577] Cité dans Wittgenstein L., 1961 [1953], *Tractatus logico-philosophicus suivi de Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, p. 159, § 89 : « *Quid est ergo tempus ? Si nemo ex me quaerat, scio ; si quaerenti explicare uelim, nescio.* » (*Les confessions,* XI, 14).

[578] Les ouvrages les plus cités par l'épistémologie française du jeu sont, chronologiquement, *Homo ludens* de Johann Huizinga, *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois, *Sous couleur de Jouer* de Jacques Henriot ou encore *Jouer et philosopher* de Colas Duflo, seul le premier considère réellement le jeu en tant qu'activité humaine (« *Action ou activité volontaire… accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience ''d'être autrement'' que la ''vie courante''.* » pp. 57-58), c'est-à-dire dans son rapport à l'homme, et non pas seulement indépendamment de lui.

[579] Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 18. Voir note 1.

[580] Par exemple chez Fink E., 1966 [1960], *Op. cit.*, p. 9 : « *Mais est-ce que le jeu peut-être un objet digne de la philosophie, alors qu'il est de toute évidence une affaire de la première enfance ?* » Remarque à laquelle fait écho celle de Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, p. 15. : « *…La part ludique de l'expérience humaine a été occultée ou tout au moins inaperçue par les historiens, les sociologues, les anthropologues. La philosophie elle-*

à la sueur de son front »[581], le jeu sert, au mieux, à apprendre de manière plaisante, au pire à reposer le corps et l'esprit en vue de les rendre plus efficaces au travail. Le jeu, tel l'enfant considéré comme un adulte en devenir, n'est pertinent qu'envisagé par sa fin. Pourtant, comme dans *La lettre volée* d'Allan Edgard Poe[582], il semble que la réponse si longtemps recherchée se trouve au vu et au su de tous, et que le plaisir, évident pour tout un chacun, n'est autre que l'indice du « *fond qui remonte à la surface* »[583].

1. Jouer pour s'amuser

Le mot *Jeu* signifie *plaisir*, du moins dans les principales langues européennes : *jeu* en français, comme dans les autres langues romanes, vient du latin *jocus* qui a donné en français le dérivé *joie*[584], quant à l'anglais *game* il vient du gaélique *gamann*[585] qui signifie *plaisir*, de même que l'allemand *spiel* vient du norrois *spil*[586], *plaisir*, qui a influencé les langues nordiques[587]. L'étymologie n'est pas seulement la racine de nos langues vernaculaires, mais bien la traduction d'une réalité sensible, car l'invariance temporelle et géographique des phonèmes du jeu, comme de leur signification, montre que le jeu est une activité universelle qui recouvre des valeurs communément partagées, dont le plaisir en est l'origine et la fin.

Mais encore faut-il comprendre ce qu'est le plaisir. Il est le moyen mis au point par l'évolution pour nous pousser à maintenir notre équilibre interne (homéostasie), autrement dit pour permettre à tout être pensant de se perpétuer en assurant ses fonctions physiologiques : manger, dormir, se reproduire, selon le schéma besoin + manque = désir → action → satisfaction.[588] Le plaisir est donc un message de confirmation positive envoyé par notre cerveau en libérant de la dopamine dans le circuit de la récompense, ce qui renforce notre motivation à assouvir nos besoins. Ce circuit de la récompense, ainsi que celui de la punition, a été mis en évidence chez le rat dans les années cinquante par l'expérience d'Olds et Milnner[589].

---

même ne s'y attache guère. Et si les psychologues ou les psychanalystes s'y intéressent c'est dans sa relation exclusive à l'enfance. (…) La pensée de ce siècle esquive le ludique : elle s'attache à établir une construction cohérente ou s'intègrent toutes les forme de l'expérience reconstituées et réduites à travers ses propres catégories. Un immense effort à été entrepris pour escamoter le hasard, l'inopiné, l'inattendu, le discontinu et le jeu. La fonction, la structure, l'institution (…) ne cherchent qu'à éliminer ce qui les effraie. »

[581] Il s'agit de la formule traditionnelle. Le texte de l'Alliance biblique universelle, 1996 [1975], *La Bible : l'Ancien et le nouveau testament, traduction œcuménique de la Bible*, Paris, Le livre de poche, donne : « *A la sueur de ton visage tu mangeras du pain jusqu'à ce que tu retournes au sol car c'est de lui que tu as été pris.* » (*Gen.* 3,19).

[582] Poe A.-E., 1869 [1844], « La lettre volée », *Histoires extraordinaires*, Paris, Michel Lévy frères, p. 118 : « *Le ministre, pour cacher sa lettre, avait eu recours à l'expédient le plus ingénieux du monde, le plus large, qui était de ne pas même essayer de la cacher.* »

[583] Citation classiquement attribuée à Victor Hugo.

[584] Rey A., dir., 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article jeu.

[585] Onions C. T., dir., 2006, *Oxford Dictionary of English Etymology*, Oxford, Oxford University Press, article game.

[586] Collectif, 2001, *Duden Herkunftsworterbuch: Etymologie der Deutschen Sprache*, Leipzig, Bibliographisches Institut & Brockhaus AG, article *Spiel*.

[587] Meidinger H., 1836, *Dictionnaire comparatif et étymologique des langues teuto-gothiques*, article jeu.

[588] Clarac F., Ternaux J.-P., 2008, *Encyclopédie historique des neurosciences : du neurone à l'émergence de la pensée*, Bruxelles, De Boeck, sur l'homéostasie voir pp. 466 et sq., sur le plaisir pp. 490 *et sq*.

[589] Olds J., Milner P.-M., 1954, « Positive reinforcement produced by electrical stimulation of septal area and other regions of rat brain », *Journal of Comparative and Physiological Psychology*, 47, pp. 419-427. L'expérience consiste à permettre à un rat de se donner du plaisir en actionnant un levier qui stimule électriquement son circuit de la récompense par l'intermédiaire d'électrodes reliées à son cerveau. Le rat peut alors se laisser aller à mourir de faim plutôt que d'arrêter de se stimuler.

2. Le jeu : activité utile ?

La conséquence directe en serait que le jeu, activité récréative par excellence, serait donc utile à l'individu ? Cela va à l'encontre de l'idée reçue qui nous fait associer spontanément le plaisir au superflu, comme la gourmandise serait accessoire à la nutrition. Karl Groos note que le juvénile « *ne joue pas parce qu'il est jeune, mais qu'il est jeune parce qu'il doit jouer* »[590]. En effet, de façon générale, plus un animal est haut placé sur l'échelle de l'évolution, c'est-à-dire plus imposant est son cerveau, plus son enfance est longue ; et plus longue est son enfance, plus l'animal joue. Car le jeu a principalement comme fonction d'adapter le jeune au milieu dans lequel il évolue, à l'inverse par exemple de formes de vie plus simples comme les insectes, qui naissent complets et ne peuvent rien apprendre. On peut considérer le jeu comme le quatrième gradient[591] animal qui permet à celui-ci de s'affranchir du milieu : le premier étant la graisse, qui autorise un être vivant à stocker sa ressource de nourriture en lui-même, le second l'homéothermie, qui rend sa température corporelle interne indépendante de celle extérieure, le troisième gradient étant le rêve qui permet à l'individu de tirer parti de l'expérience par le sommeil paradoxal, et enfin le jeu qui offre d'accumuler de l'expérience tout en se préparant à l'imprévu par la décorrélation de l'action ludique du contexte de son apparition. Le jeu procèderait ainsi, comme l'a proposé Herbert Spencer, non d'un excès d'énergie à dépenser[592], mais plutôt d'une stimulation interne qui pousse le cerveau du juvénile à affecter à des tâches précises des neurones non spécialisés et, par là même, de permettre la maturation des cellules cérébrales[593].

Autrement dit, le jeu serait un entraînement au rôle d'adulte et, plus particulièrement, à la sélection sexuelle. Par exemple les mâles pratiquent davantage les jeux de combats puisqu'ils doivent, seuls, lutter pour obtenir les faveurs des femelles. C'est l'inverse chez la hyène tachetée, les femelles y tenant le rôle dominant[594]. A l'état sauvage, ce sont essentiellement les jeunes animaux qui jouent, les adultes ne se prêtant généralement au jeu qu'à l'invitation des plus jeunes. Le jeu disparaît presque complètement après la maturité sexuelle puisqu'il est remplacé par l'activité à laquelle il prépare[595]. On aurait tort de penser que la dimension préparatoire est propre à l'animalité. Dans l'étymologie, à l'instar des racines de *game* et de *spiel*, le latin *ludus* est associé au *jeu physique* par opposition au *jeu de langage*

---

[590] « *Pour apprécier dans toute sa valeur l'importance biologique des jeux, on pourrait même affirmer que la raison d'être de la jeunesse est peut-être en partie le jeu ; les animaux ne jouent parce qu'ils sont jeunes, mais ils sont jeunes parce qu'ils doivent jouer.* » Groos K., 1902 [1896], *Le jeu des animaux*, pp. V. Thèse étendue à l'enfant chez Claparède E., 1920 [1905], *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Genève, Kundig, pp. 433-439.

[591] Cyrulnik B., Morin E., 2000, *Dialogue sur la nature humaine*, Avignon, Editions de l'aube, pp. 25-27, ce quatrième gradiient est suggéré implicitement (pp. 26-27) par Boris Cyrulnik : « *Chez les enfants, les petits d'homme, le jeu continue ce processus : l'enfant expérimente, fait comme ci ou comme ça, regarde, joue… Il commence par le ''guili-guili'', ensuite fait ''boum-tomber'', puis ''je vais t'attraper''. Le jeu du ''je vais t'attraper'' est important, car il signifie ''tu commences à devenir autonome et je vais te courir après, mais tu peux t'enfuir. C'est un dégré de liberté.* »

[592] On trouve déjà la critique de la thèse de Herbert Spencer, inspirée par la lettre 27 de Friedrich von Schiller et exposée dans le dernier chapitre de ses *Principes de psychologie*, chez Groos K., 1902 [1896], *Op. cit*., pp. 1-21 et chez Claparède E., 1920 [1905], *Op. cit.*, pp. 430-431.

[593] Cf. Jacob S., Power T., 2006, *Petits joueurs : les jeux spontanés des enfants et des mammifères*, Sprimont, Mardaga, p. 144.

[594] *Ibid.*, p. 39 : « *Contre-exemple tout à fait révélateur, chez les hyènes tachetées, une des rares espèces de mammifères où les femelles sont plus agressives et plus puissantes que les mâles, les jeunes femelles sont plus assidues à la lutte que les mâles !* »

[595] *Ibid.*, p. 139 : « *Les adultes jouent peu de manière générale même s'il existe des espèces où le jeu ne s'éteint jamais tout à fait et peut même se perpétuer sous une forme assez vigoureuse.* »

incarné par *jocus*[596]. Si *ludus* signifie aussi *école*, c'est bien parce qu'il est investi de cette valeur d'entraînement à une activité sérieuse future.[597] Un rôle de préparation, certes, mais aussi de renforcement des apprentissages, car le risque d'oubli existe. En jouant, l'homme comme l'animal développe ses potentialités tout en entretenant ses acquis ; ce faisant, il répète des activités hors contexte dont il tire un plaisir immédiat lié à la satisfaction du besoin de stimulation qu'exerce son cerveau sur ses fonctions physiologiques.[598] Cette situation est comparable à la masturbation chez l'adolescent, qui est un détournement de la fonction procréatrice au profit seul du plaisir qu'elle apporte, autant qu'entraînement de cette même fonction à l'activité sexuelle ultérieure.

Pourtant la raréfaction du jeu à l'âge adulte est moins évidente chez les espèces grégaires ; ainsi le jeu perdure au delà de la maturité sexuelle chez les animaux domestiques. En effet, la fréquence des jeux est liée à l'absence de *stimuli* négatifs (danger, faim, fatigue...), donc à un univers sécurisant que la vie de groupe, à fortiori la société humaine, est plus à même de garantir. Le contact avec l'homme qui, lui-même, joue à l'âge adulte, agit également comme une incitation au jeu. Mais, chez l'homme, le langage, en structurant la pensée symbolique, lui permet d'accéder à la fiction et à l'abstraction. Ces jeux sont ainsi « *une hyperadaptation, par accommodation à des modèles utilisables non pas de manière immédiate mais virtuelle.* »[599] Par « hyperadaptation » il faut comprendre que le jeu symbolique devient un espace d'expérience qui n'adapte pas seulement l'homme à son milieu, mais qui lui ouvre aussi la possibilité de façonner ce dernier à son image, renversant ainsi le rapport de force.[600] Cette fonction adaptative du jeu, caractéristique de la jeunesse, devient chez l'homme la marque de son intelligence et son avantage distinctif dans la lutte pour l'existence.[601] En effet, en conservant sa plasticité juvénile, le cerveau humain est capable de s'adapter tout au long de la vie à la complexité de la culture humaine et de contribuer à son développement.[602] Cette propriété néoténique de l'hominisation, en permettant de conserver ses facultés infantiles à l'individu adulte, est à la fois l'origine et le produit de la culture. On peut suggérer enfin que le plaisir ressenti au jeu étant enfant a une fonction anxiolytique que l'adulte qui joue cherche à ressusciter, notre psyché évoluée étant conditionnée par le souvenir des expériences enfantines.

---

[596] Ernout A., Meillet A., 1994 [1932], *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Paris, Klincksieck, articles *jocus* et *ludus*.

[597] Cf. Yon A., 1940, « A propos de [*sic*] latin ludus » in *Mélanges de philologie, de littérature et d'histoire anciennes offerts à Alfred Ernout*, Paris, Klincksieck, pp. 389-395.

[598] Piaget J., 1959 [1945], *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu, rêve - image et représentation*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé. p. 94 : « *Les schèmes momentanément inutilisés ne sauraient disparaître sans plus, menacés d'atrophie par défaut d'usage, mais vont s'exercer pour eux-mêmes, sans autre fin que le plaisir fonctionnel lié à cet exercice.* »

[599] *Ibid.*, p. 94.

[600] Bruner J., 1986, « Jeu, pensée et langage », *Perspectives : revue trimestrielle de l'éducation*, vol. 16, n°1, p. 56 : « *Le jeu n'est pas seulement un moyen d'exploration mais aussi d'invention. (…) On a pu dire que le jeu est la projection de la subjectivité sur le monde par opposition à l'apprentissage qui consiste à intérioriser le monde extérieur pour mieux l'assimiler.* »

[601] Morin E., 1973, *Le paradigme Perdu : la nature humaine*, Paris, Seuil, p. 99 : « *Le progrès de la juvénilisation signifie la régression des comportements stéréotypés (instinctuels) qui étaient programmés de façon innée, l'ouverture extrême à l'environnement (naturel et social), l'acquisition d'une très grande plasticité et disponibilité.* »

[602] *Ibid.*, p. 81 : « *Les jeunes hominiens (…) jouent, explorent, sont attirés par le nouveau. En assimilant les savoirs et les savoir-faire des adultes, ils peuvent apporter des modifications, des perfectionnements, des innovations. Ce sont probablement eux qui, jouant avec des silex et avec des sons, ont allumé le feu et inventé le mot.* »

3. La spécificité du jeu humain

Le jeu humain est moins spécifique par sa forme que par les processus psychiques qu'il sollicite. Jean Piaget évoque l'imitation spontanée du petit enfant qui imite par réflexe, ne dissociant pas encore clairement les actions dont il est la cause de celles qui lui sont extérieures. Petit à petit celui-ci prend conscience des limites de son moi et imite pour comprendre, c'est-à-dire pour intégrer en lui ce qui, dans son environnement, est inconnu et, par là même, source d'angoisse : c'est le processus d'assimilation. Si l'objet est réductible à une catégorie connue, il est assimilé, s'il est irréductible, l'esprit s'en accommode en créant une nouvelle catégorie : l'accommodation.[603] Le jeu procure du plaisir à l'enfant tant qu'il est source d'accommodation pour lui.[604] En effet un geste, un événement, une attitude, une manipulation récemment accommodés sont souvent répétés afin d'en affiner l'assimilation. Une fois assimilée, la nouveauté est délaissée au moins pour un temps, jusqu'à ce qu'une nouvelle accommodation lui substitue de nouveaux attraits, remettant en cause l'assimilation précédente ou la complétant. Ces attraits seront alors accommodés différemment ou assimilés plus finement, et ainsi de suite. C'est ce que Sigmund Freud appelle le principe de répétition[605] et Jean Piaget la réaction circulaire[606] qui, par un va-et-vient incessant entre l'accommodation et l'assimilation, alimentent le plaisir de jouer, et dont l'arrêt signifie la fin du plaisir et du jeu.

Ce phénomène, le plus souvent inconscient, est la conséquence du besoin de compréhension, c'est-à-dire de maîtrise (comprendre : c'est embrasser en un tout, englober[607]) qui, comme l'explicite Bruno Bettelheim, pousse l'enfant à jouer : « *Le jeu est une activité au contenu symbolique utilisée par les enfants pour résoudre au niveau de l'inconscient des problèmes qui leur échappent dans la réalité ; ils acquièrent par le jeu un sentiment de contrôle de soi qu'ils sont loin de vraiment posséder. Ils ne savent qu'une chose : s'ils jouent c'est simplement parce que c'est amusant. Ils ne sont pas conscients de leur besoin de jouer - besoin qui a son origine dans la pression exercée par les problèmes non résolus. Ils ne savent pas non plus que leur plaisir de jouer vient d'un profond bien-être résultant du sentiment qu'ils sont capables de maîtriser les choses, alors que le reste de leur vie est manipulé par leurs parents ou d'autres adultes.* »[608] Le jeu est résolution d'un problème, non posé explicitement, qui produit l'amusement. Le jeu a donc une fonction de rêve lucide, c'est-à-dire qu'il permet

---

[603] Morin E., 1973, *Op. cit.*, pp. 87 *et sq*.

[604] Contrairement à Jean Piaget qui fait primer de manière confuse l'assimilation sur l'accommodation en matière de jeu, Edouard Claparède, dont les travaux ont inspiré ceux de Jean Piaget, souligne : « *…Les deux pôles entre lesquels oscille l'activité des être vivants : la sphère de l'automatisme, de la mécanisation, de l'habitude, dont le principe est la répétition de l'ancien, et la sphère de la plasticité, de l'adaptation, dont le principe est la création du nouveau, la variation, l'épanouissement des potentialités nouvelles. Eh bien, l'on peut dire qu'un exercice n'est jeu que dans la mesure où il intéresse des activités rentrant dans cette seconde sphère, des activités tendant à multiplier les possibilités d'adaptation de l'individu.* » *Op. cit.*, p. 442.

[605] Freud S., 2010, *Au-delà du principe de plaisir*, pp. 34-35, Paris, Presses universitaires de France : « *Dans le jeu des enfants, nous croyons saisir que l'enfant répète tout aussi bien l'expérience vécue empreinte de déplaisir, pour la raison qu'il acquiert par son activité une maîtrise bien plus fondamentale de l'impression forte qu'il ne le pouvait en la vivant de façon purement passive. Chaque répétition renouvelée semble améliorer cette domination à laquelle il aspire, et même lors d'expériences vécues empreintes de plaisir, l'enfant en peut se lasser des répétitions et il s'en tiendra inexorablement à l'identité de l'impression.* »

[606] Piaget J., 1959 [1945], *Op. cit.*, par exemple p. 19 : « *…l'imitation à ses débuts : le prolongement de l'accommodation au sein de réactions circulaires déjà en fonction, c'est-à-dire des activités complexes d'assimilations et d'accommodation réunies.* »

[607] Rey A., dir., 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article « comprendre ».

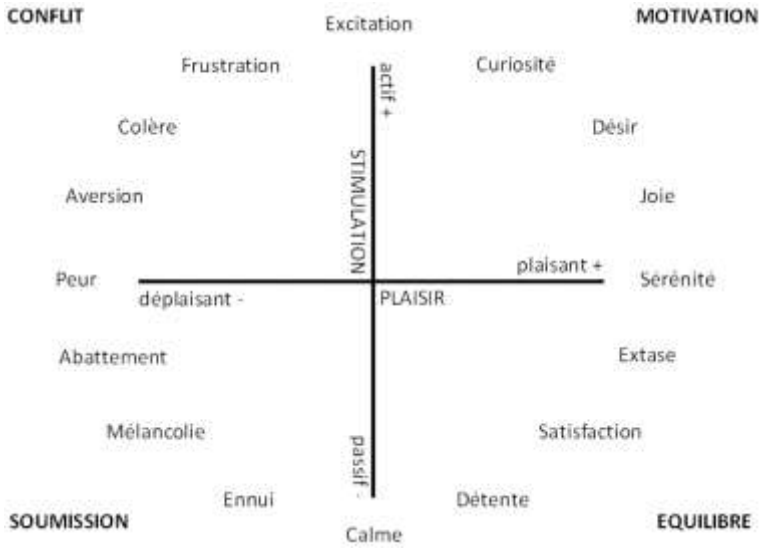
[608] Bettelheim B., 1988 [1987], *Pour être des parents acceptables : une psychanalyse du jeu*, Paris, Robert Laffont, p. 227.

à l'être humain d'exprimer, au moment choisi, ses angoisses dans un cadre fictif afin de tenter de les résoudre. S'il échoue, le cadre du jeu lui permet de recommencer sans dommage jusqu'à ce qu'il réussisse. Si le jeu a une fonction d'apprentissage, c'est donc, avant tout, celle *d'assouvir les besoins présents pour préparer l'avenir.*[609]

4. Comment le plaisir vient au jeu

Pour le psychologue James Russell, toute émotion se résume à une stimulation (intensité) plaisante ou déplaisante. Son modèle circomplexe des émotions, qui dispose en cercle dans un repère orthonormé toute la palette des émotions humaines (appariées par couples contraires de part et d'autre des axes) selon le plaisir défini en abscisse (plaisir positif, déplaisir négatif) et la stimulation en ordonnée (activité positive, passivité négative)[610], dessine, dans le sens chronologique, quatre groupes d'émotions : motivation (++), équilibre (+-), soumission (--) et conflit (-+). Cette représentation du psychisme montre que toute émotion positive est liée à la résolution de l'émotion négative contraire (et vice versa). Le jeu amuse d'abord parce qu'il confronte l'individu à ses angoisses dans un cadre symbolique qui le met précisément en position de prendre le dessus sans risque, faisant de l'échec l'occasion de renouveler l'expérience et de l'approfondir.

Figure 33. Modèle circomplexe des émotions (d'après James Russell)



Tout jeu passe donc par les quatre phases cognitives que sont la soumission → la motivation → le conflit → l'équilibre qui définissent une partie, composée elle-même d'un ensemble d'épreuves qui suivent, chacune, un schéma identique.[611] Le jeu, par l'implication qu'il nécessite, apparaît alors comme le parcours privilégié de la palette des émotions humaines, un laboratoire où chacun peut les éprouver, les apprivoiser, donc apprendre à les maîtriser.

---

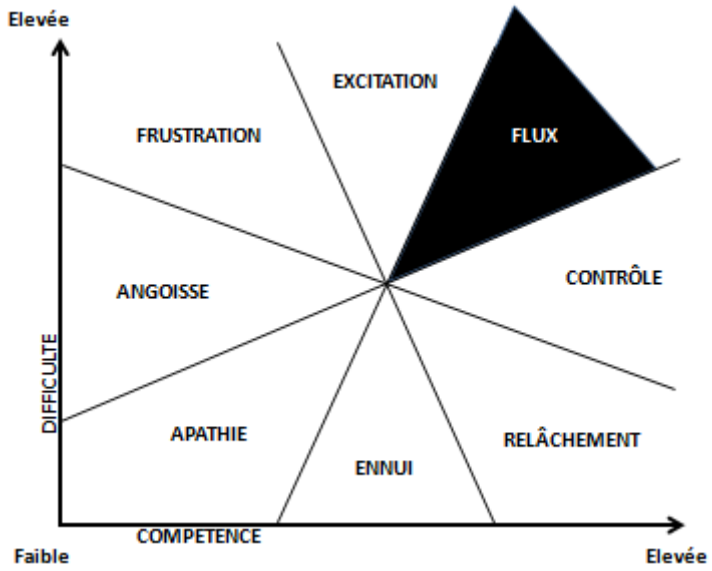
[609] Claparède E., 1920 [1905], *Op. cit.*, p. 453 : « *C'est en assouvissant des besoins présents que le jeu prépare l'avenir.* »

[610] Cf. Russell J. A., 1980, **«** A Circumplex model of affect **»**, *Journal of Personality and Social Psychology,* 39, pp. 1161–1178 et Posner J., Russell J. A., Peterson B. S., 2005, « The circumplex model of affect: An integrative Approach to Affective Neuroscience, Cognitive Development, and Psychopathology », *Development and Psychopathology,* 17, pp. 715-734.

[611] Pour plus d'informations sur ce point, voir : Solinski B., 2012, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique » in Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, (dir.), 2012, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, pp. 92-115.

Pour le joueur, le jeu est un *défi* qui lui permet de faire montre de ses *capacités*, mais à la différence de l'apprentissage, où l'élève doit atteindre un résultat préexistant, le jeu fait du joueur sa propre solution : « *Jouer, c'est transformer le monde en fonction de ses désirs alors qu'apprendre c'est se transformer soi–même pour mieux s'adapter à la structure du monde.* »[612] Le cadre d'irréalisation du jeu, en privant les actes du joueur de leurs conséquences réelles, le libère du poids de l'échec pour le pousser à exprimer son potentiel, afin d'éprouver l'étendue de ce qu'il est, l'invitant littéralement à faire l'expérience de lui-même, et ce faisant à construire son identité. Le jeu n'est donc pas un résultat auquel donnerait accès l'enjeu, mais plutôt un processus au cours duquel le joueur recherche moins à développer ses capacités qu'à éprouver leur développement. Or pour être, il faut se sentir *exister* en s'affranchissant de ses propres limitations, et par delà, de soi-même. Si l'homme n'existe que par son action sur le monde, le jeu est autant un espace de transformation du monde que d'expérimentation du « faire »[613]. Ainsi, en s'abandonnant à l'expérience ludique, l'homme est à même de prendre la mesure de lui-même, ce que Mihaly Csikszentmihalyi appelle le *flow* (flux) qui est l'actualisation de soi[614].

Figure 34. Diagramme de flux d'après Csikszentmihalyi, Massimi & Carli[615]



Bien que le flux soit systématiquement appliqué par son auteur à une activité (ou son absence), il correspond assez bien à la motivation du schéma circomplexe des émotions, alors que le bonheur se traduirait davantage par le secteur du contrôle (sérénité). A l'instar du modèle circomplexe des émotions, le diagramme de flux est éclairé par la lecture circulaire (horaire) qu'en fait l'activité ludique : à chaque secteur du diagramme correspond une modification de la difficulté et de la compétence, puisque un secteur est délimité par un

[612] Bruner J., 1986, « Jeu, pensée et langage », *Perspectives : revue trimestrielle de l'éducation*, vol. 16, n°1, p. 56.
[613] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, pp. 89-90 : « *Pour contrôler ce qui est au dehors, on doit* faire *des choses, et non simplement penser ou désirer, et* faire des choses, cela prend du temps*. Jouer, c'est faire.* » Idée reprise par Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, p. 219 : « *Jouer c'est faire. Faire, c'est procéder.* »
[614] Voir par exemple Csikszentmihalyi M., 1990 (2004), *Vivre : la psychologie du bonheur [Flow]*, Paris, Pocket, p. 76.
[615] Adaptation du modèle de Csikszentmihalyi M., 2005 [1997], *Mieux vivre en maîtrisant votre énergie psychique [Finding flow]*, Paris, Pocket, p. 47, figure 1, modèle lui-même adapté d'après les travaux de Massimini F., Carli M.,1988, « Systematic Assessment of Flow in Daily Experience » in Csikszentmihalyi M. & I. S. (éd.), *Optimal Experience : Psychological Studies of Flow in Conciousness*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 270. Nous avons traduit *anxiety* par frustration (au sens de contrariété) afin de la dissocier de l'angoisse (*worry*) qui empêche d'agir, et lui adjoindre une dimension implicite de conflit intérieur.

secteur de contrôle croissant d'une part et un autre de contrôle décroissant d'autre part. Le flux est donc la mesure de la tension entre la difficulté de l'action et la compétence qu'elle requiert, ce qui correspond dans le modèle circomplexe de James Russell à l'intensité du plaisir délivré par l'activité ludique. Le flux de l'action délivre une énergie qui peut être inductive (état d'excitation et de flux), canalisée (état de contrôle et de relâchement), neutralisante (état de d'ennui et d'apathie) ou négative (état d'angoisse et de frustration). Si le flux / motivation est une émotion plus intense que la sérénité, le plaisir y est moindre car il n'est dans la motivation que la promesse de lui-même, conditionné par la réussite de l'action motivée : « *Ce n'est qu'après avoir accompli une tâche que nous avons le loisir de revenir sur ce qui s'est passé, et nous sommes alors envahis par un sentiment de gratitude extraordinaire pour la qualité de ce qui vient d'être vécu – ensuite seulement, rétrospectivement, nous sommes heureux.* »[616]

5. Que se passe-t-il quand on joue ?

En jouant, l'humain détourne une action de sa fin première[617]. Ludwig Wittgenstein fait remarquer que déplacer une pièce aux échecs n'est pas la même chose que l'arranger en vue d'une partie[618], et Stefan Zweig souligne toute l'étrangeté qu'un joueur « *puisse, sans devenir fou, et pendant dix, vingt, trente, quarante ans, tendre de toute la force de sa pensée vers ce but ridicule : acculer un roi de bois dans l'angle d'une planchette !* »[619] Ainsi le jeu donne une autre dimension à une action en créant un univers symbolique autour d'elle, dimension qui supplante la signification première d'une action (le jeu dépasse le simple exercice de l'esprit dans les échecs, la fortification du corps dans le sport), or c'est précisément ce détournement qui produit le plaisir. Sigmund Freud rapproche le jeu de la masturbation car l'homme ne retient de l'activité que ce qui sert son plaisir, s'affranchissant ainsi des contraintes du réel (trouver un partenaire) et des conséquences de son action (procréation). Le jeu devient alors l'espace d'accomplissement potentiel[620] de tous les désirs inassouvis. Car si l'on joue « pour de faux », la joie ressentie à la suite d'une victoire est aussi réelle que celle qu'on éprouve quand on a gagné à la loterie. Eugen Fink montre bien que, à l'opposé de la pensée de Platon, qui fait l'apologie de la vérité[621], le jeu est comme le reflet du ciel dans l'eau : ce n'est qu'un reflet mais, en tant que reflet, il est tout aussi réel que le ciel.[622] Le joueur triche donc avec ses sens afin de se procurer des émotions que seuls des événements extérieurs, dont il n'a pas la maîtrise, lui procureraient en temps normal. Jouer c'est donc se piper soi-même[623]. Et Fink de conclure : « *Le domaine de l'irréel monde ludique pourrait être la sphère mystérieuse et*

[616] Csikszentmihalyi M., 2005 [1997], *Op. cit.*, Pocket, p. 48.

[617] Le principe de dérivation de la réalité au profit du plaisir a été repris par Piaget J., *Op. cit*., p. 97 : « *Ce qui était adaptation intelligente est donc devenu jeu par déplacement de l'intérêt sur l'action elle-même, indépendamment de son but.* »

[618] Wittgenstein L., 1961 [1953], *Op. cit.*, p. 139, § 49 : « *Le fait de dénommer ne constitue pas encore un mouvement dans le jeu du langage – pas plus que le fait de mettre en place une pièce sur l'échiquier ne constitue un cou dans une partie d'échecs.* »

[619] Stefan Zweig, 2008 [1943], *Le joueur d'échecs*, Paris, Nathan p. 29. Voir note 274.

[620] Sur la notion d'espace potentiel, on se reportera à Winnicott D. W., 1975 [1971], *Jeu et réalité : l'espace potentiel*.

[621] C'est l'allégorie de la caverne qui assigne au philosophe la tâche d'aller au-delà des reflets en trouvant la lumière pour éduquer les hommes.

[622] Fink E., 1966 [1960], *Op. cit.*, chapitre 9, pp. 101 *et sq.*

[623] Claparède E., 1920 [1905], *Op. cit.*, p. 451 : « *K. Lange a dénommé très justement auto-illusion consciente, ou auto-duperie (bewusste Selbsttäuschung) cet état psychologique sui generis, sorte de dédoublement de la conscience, grâce auquel le moi prend plaisir à la comédie qu'il se joue lui-même.* »

ambigüe où apparaît, au milieu des choses, ce qui est plus puissant et plus étant que toutes les choses. »[624]

Lorsque l'humain joue, il renoue avec une période de sa vie où celle-ci n'était qu'un jeu incessant dont il était le seul joueur, à la fois roi et sujet, sujet et objet, la réalité se pliant toute entière à sa volonté et se façonnant à son image. L'enfance est en ce sens un Eden, à la fois uchronie et utopie, puisque l'enfant n'a pas plus conscience du temps que de l'ailleurs : rien n'arrive qu'il ne désire, rien n'existe qui lui soit étranger. Roi, son univers est tout entier organisé autour de sa personne[625], dieu, cet univers a été façonné à son image et il est la cause de toute chose.[626] Le plaisir très vif éprouvé par l'enfant qui joue est un sentiment d'omnipotence et d'éternité que l'être humain, une fois adulte, cherche à retrouver en jouant, afin de se libérer des angoisses qui l'étreignent. Au cours de l'enfance, le jeune humain apprend peu à peu que la réalité est différente du jeu et que tout n'a pas été ordonné pour son bon plaisir. Il y a désormais le temps du jeu et celui du réel, le second réduisant le premier à peau de chagrin. Le jeu, véhicule de la fiction[627], n'est alors plus qu'une extension idéalisée de soi. Jouer c'est sublimer la réalité crue par la potentialité de l'imagination[628], afin que les désirs inassouvis qui nous tiraillent en permanence soient, l'espace d'un instant, satisfaits, et qu'enfin, pleins de nous-mêmes, nous retrouvions « *l'enfant sans lequel on est orphelin d'une part de soi-même* ».[629] Le jeu adulte est toujours résonance du jeu enfantin, à la fois écho et régénération d'un plaisir primordial.[630]

6. Du plaisir à l'action

Si le jeu chez l'homme procède d'un instinct qui trouve son origine dans la sélection naturelle, ce caractère inné est transformé par la capacité de l'homme, à travers son accès au langage, à penser la fiction, c'est-à-dire l'autre : l'ailleurs (espace), l'avant et l'après (temps).[631]

---

[624] Fink E., 1966 [1960], *Op. cit.*, p. 112.

[625] Voir le fragment 124 d'Héraclite : « *Le temps est un enfant qui joue. Royauté de l'enfant.* » Pour l'explication de sa signification, se reporter à Héraclite, 2002 [Ve siècle av. J.C.], *Fragments*, Paris, Flammarion, p. 304.

[626] Groos K., 1902 [1896], *Op. cit.*, p. VII : « *Je m'achemine vers le point central de mon étude :* la joie d'être cause*, qui me semble être le concomitant psychique du plus primitif de tous les jeux, c'est-à-dire de l'expérimentation…* »

[627] Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, p. 32 : « *Autrement dit, les fictions artistiques ne sauraient exister que sur le fond de la feintise ludique, qui est une compétence psychologique particulière que le petit enfant développe au cours de sa maturation et dont les premiers jeux fictionnels ne sont pas seulement la traduction mais, plus fondamentalement, le véhicule de ''mise au point''*. » Voir note 272.

[628] Claparède E., 1920 [1905], *Op. cit.*, p. 463 : « *C'est l'imagination créatrice qui élève l'homme au dessus de la nature en lui permettant d'en grouper les éléments en des combinaisons nouvelles. Elle suppose donc une indépendance très grande du représenté à l'égard du donné. Les animaux ne semblent guère posséder cette fonction, et, pour l'acquérir, le genre humain a fait un pas immense en avant*. »

[629] Deru P., 2006, *Le jeu vous va si bien*, Gap, Le souffle d'or, p. 16.

[630] Fink E., 1966 [1960], *Supra*, pp. 188-189 : « *Seul l'enfant (…) vit dans le jeu pur et intact. C'est l'âge d'or de chaque existence humaine, le trésor le plus délicieux du souvenir, qui illumine toute la vie de son éclat, et que nous ne pouvons oublier, même s'il nous est impossible de nous représenter cette époque disparue. Ce paradis perdu de l'enfance est l'image directrice de notre croyance en des dieux qui passent leur existence heureuse à jouer.* »

[631] C'est la position défendue par Wells H. G., 1988, *Le joueur de croquet*, p. 108 : « *Les animaux (…) vivent entièrement dans le présent. Ils sont encadrés par des choses immédiates. (…) Nous autres hommes avons sondé et percé le passé et l'avenir. Nous avons multiplié les souvenirs, les histoires, les traditions et nous nous sommes imprégnés de pressentiments, de projets et de peurs. Aussi notre monde est-il devenu d'une grandeur écrasante, terrifiante épouvantable. Des choses qui semblaient à jamais oubliées sont soudain revenues dans le présent même de notre conscience.* »

La force symbolique du jeu nous détache des contingences et de l'immédiateté de la réalité en nous plongeant dans un rêve lucide dont nous sommes les héros.[632] Le jeu est le produit du besoin, qu'il soit positif, sous forme de désir, ou négatif, sous forme d''angoisse, au sens où Sigmund Freud écrit que « *le désir tend à halluciner son objet* ».[633] Jouer c'est donc prendre ses désirs pour la réalité, au sens propre du terme, afin de surmonter ses angoisses. La persistance des peurs et fantasmes infantiles chez l'adulte est autant l'indice de la juvénilité de l'espèce[634] que le reflet d'une complexité culturelle qui n'a d'égal que celle de notre psyché[635]. Ainsi la jeunesse, et en son sein le jeu tout particulièrement, apparaît comme « *l'aptitude naturelle à la culture et l'aptitude culturelle à développer la nature humaine.* »[636] Plus encore que *sapiens*, l'homme est *ludens*.

De ce point de vue, il faudrait constituer une théorie du jeu qui tienne compte du joueur, car le jeu, c'est-à-dire l'action de jouer, n'existe que par lui.[637] Plus encore, il n'y pas de raison d'imaginer que le jeu réponde à des motivations différentes de celles qui motivent notre existence, donc qui appartiennent à la vie de tous les jours : besoins primaires et secondaires. En effet, si le jeu détourne les motivations fondamentales, principe de perpétuation / désir d'éternité (circuit de la récompense) et principe de conservation / angoisse de mort (circuit de la punition), afin d'en retenir les seules composantes plaisantes et rassurantes, ces motivations sont bien le reflet de notre psyché telle que la décrit le modèle circomplexe de Russell qui, à une émotion déplaisante, oppose toujours l'émotion plaisante à même de la surmonter. Il n'y a donc pas deux circuits, l'un pour la récompense et l'autre pour la punition, mais bien un seul, celui de la motivation, doté d'une échelle du plaisir qui s'étend des émotions positives aux émotions négatives.

Figure 35. Symétrie des modèles narratif, ludique et émotionnel

Schéma narratif canonique[638]	Manipulation	Compétence	Performance	Sanction
Modèle hédoniste du jeu	But	Moyen	Opposition	Conséquence
Modèle circomplexe des émotions	Soumission	Motivation	Conflit	Equilibre

[632] Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie » in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, p. 42 : « *C'est proprement ce sentiment héroïque que l'un de nos meilleurs créateurs à qualifié de la savoureuse expression :* « Y peut rien t'arriver. *» Je pense quant à moi qu'à cette caractéristique révélatrice de l'invulnérabilité, on reconnaît sans peine… sa majesté le Moi, héros de tous les rêves diurnes, comme de tous les romans.* » Voir note 144.

[633] Cité par Harter J.-L., 2002, *Le jeu : essai de déstructuration*, Paris, L'Harmattan, p. 36.

[634] Morin E., 1973, *Op. cit.*, p. 98 : « *La juvénilisation correspond aussi, nous l'avons déjà dit, à la persistance d'une affectivité infantile d'abord chez l'adolescent, puis chez l'adulte.* »

[635] *Ibid.*, p. 100 : « *Il est bien évident que le gros cerveau de Sapiens n'a pu advenir, réussir, triompher qu'après la formation d'une culture déjà complexe.* »

[636] *Idem.*

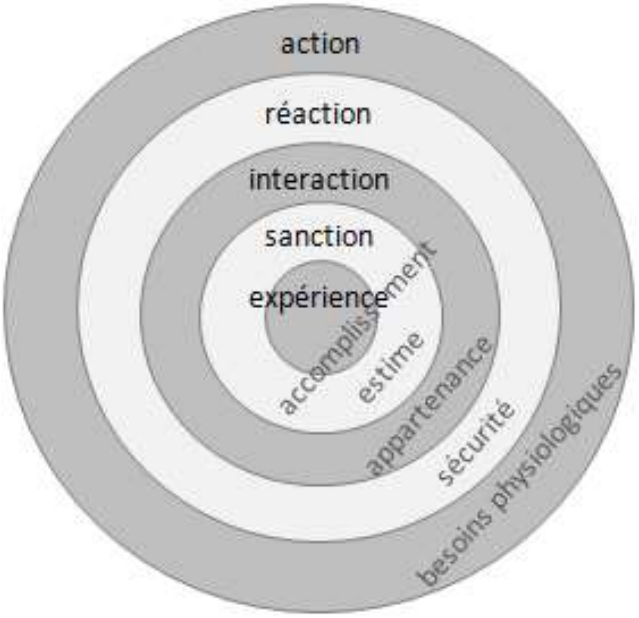
[637] Henriot J., 1969, *Le jeu*, pp. 80-81 « *On ne peut définir le jouer comme on définit un objet. Pour le définir, il faudrait pouvoir dire : ''jouer, c'est…''. Or le jouer ne se définit que par lui-même. Seul un être posé au départ comme capable de jouer, peut savoir ce que c'est que jouer. S'il ne le savait déjà où prendrait-il les moyens de reconnaître et d'identifier le jeu ? Une phénoménologie appliquée à l'élucidation du sens du phénomène jeu doit donc s'appuyer sur une référence au vécu subjectif qui forme le « sol » de l'expérience humaine, l'humus de l'humain. C'est dans la description et l'analyse de ce déjà que réside l'une de ses tâches primordiales.* »

[638] Il existe d'autres schémas narratifs qui ne sont pas découpés en 4 étapes, par exemple la séquence narrative élémentaire de Paul Larivaille qui en compte cinq : (1. équilibre, 2. provocation, 3. action 4. sanction 5. Equilibre), tout comme celle de Jean-Michel Adam (1. situation initiale 2. nœud 3. action ou évaluation 4. dénouement 5. Situation finale). Mais dans le premier cas l'équilibre est à la fois la 1e et la 5e séquence, et dans le second cas il n'y a pas de vraie distinction entre le dénouement et la situation finale, qui n'est que le dernier dénouement de la série. On peut donc considérer que ces schémas comportent seulement 4 séquences. Pour plus de détails sur ces schémas voir Baroni R., 2007, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, pp. 63 & 66.

Ainsi, comme nous avons pu l'exposer ailleurs, au *schéma narratif canonique* de Algirdas Greimas[639] répond le *modèle hédoniste du jeu*[640], qui correspondent tous deux à un voyage émotionnel à travers notre psyché que décrit le *modèle circomplexe des émotions* de James Russell.

Il s'agit d'un voyage puisque le principe de plaisir pousse l'homme à le rechercher, autrement dit à satisfaire un besoin perpétuel inscrit au fond de lui, à même de lui procurer ce sentiment de plénitude qui l'accompagne et qui est l'origine de l'idée de bonheur. Le plaisir n'existe physiologiquement que pour nous inciter à satisfaire nos besoins (en complément du principe de punition fondé sur le déplaisir). La classification la plus utilisée, en dépit des critiques dont elle a fait l'objet, reste celle d'Abraham Maslow qui a le mérite de la simplicité (seulement cinq gradations) et de l'universalité car elle repose uniquement sur la nécessité biologique. Ainsi, on peut y lire la distinction entre espèces animales inférieures et supérieures[641], entre besoins essentiels et superflus.

Figure 36. Cercle des besoins ludiques d'après Abraham Maslow[642]



Généralement représentés sous forme de pyramide[643], les besoins de l'être humain ne s'excluent pas : les besoins primaires, au sens de primordiaux, englobant les autres. La satisfaction des besoins primaires (survie) permet le développement des besoins secondaires (socialisation), ces derniers pouvant alors supplanter les premiers à condition que ceux-ci soient satisfaits au préalable. Ces besoins essentiels sont partagés par tous les êtres humains – et sous une forme moins élaborée par les animaux supérieurs – à condition qu'ils puissent satisfaire, au moins ponctuellement, les besoins des niveaux inférieurs. Le jeu est une activité qui contient en elle-même sa propre fin puisqu'elle récompense le joueur par le plaisir qu'elle octroie, aussi longtemps que celui-ci l'entretient. Sur le cercle des besoins, de la périphérie vers le centre : 1. les besoins physiologiques poussent à jouer en incitant le futur joueur à

[639] Greimas A.-J., 1966, *Sémantique Structurale : recherche de méthode*, Paris, Larousse, pp. 192 *et sq*.
[640] Solinski B., 2012, *Op. cit*., pp. 103-110.
[641] Du point de vue de la faculté d'adaptation et de la durée de la période infantile.
[642] Voir Maslow A., 2008 [1954], *Devenir le meilleur de soi-même : besoins fondamentaux, motivation et personnalité*, Paris, Eyrolles, chapitre 2 : « Une théorie de la motivation humaine » et plus particulièrement pp. 60-66.
[643] Bien qu'Abraham Maslow n'ait jamais utilisé de représentation graphique de la hiérarchisation des besoins.

l'action ; 2. l'action de ce joueur devient une réaction de sécurité imposée aux joueurs adversaires sous peine de perdre immédiatement : la balle lancée doit ainsi être saisie avant un deuxième rebond ou le joueur doit s'adapter au rythme que lui impose le jeu ; 3. Le joueur doit trouver l'aide nécessaire pour hausser sa compétence par l'interaction, par exemple en mettant le joueur adverse en difficulté pour que ses balles soient moins difficiles à retourner, ou en s'alliant temporairement avec un autre adversaire pour rééquilibrer la partie, attitude qui traduit son degré d'adaptation ou d'appartenance au système ludique ; 4. L'enjeu incite le joueur à ne jamais perdre de vue la finalité de la partie, enjeu qui est la sanction de sa performance de joueur par son évaluation, permettant une action corrective ultérieure et la construction de l'estime ; 5. C'est la cohérence de ce processus qui mesure la qualité de l'expérience délivrée au joueur et l'accomplissement de celui-ci.

7. Origine et fin du jeu humain

En effet, que l'on considère le temps de la partie ou l'espace du terrain de jeu, l'un ne peut aller sans l'autre. Tout jeu est progression à la fois dans le temps et l'espace, mais plus encore progression du joueur, puisque le jeu est une lutte pour un enjeu. A la différence d'une narration où le lecteur reste passif, le héros et le joueur sont confondus dans l'acte de jouer, le premier réalisant par ses actions les décisions du second. Les émotions du héros sont donc celles du joueur, et l'univers ludique, pour symbolique et inconséquent qu'il soit, procure des émotions, donc un plaisir, bien réels : « *Il y a là une possibilité sans égale d'enrichissement de la banalité. (…) Il s'agit souvent, pour reprendre l'expression de Joyce, d'une épiphanie de l'ordinaire, d'une idéalisation, d'un pur dilemme.* »[644]

Ce dilemme est un « espace transitionnel »[645] entre le joueur et son avatar, entre la réalité objectivement perçue et la projection de ses fantasmes[646], entre le moi-qui-joue et le moi-qui-se-regarde-jouer. Que le joueur se prenne au jeu, il est envoûté par la magie de l'acte, l'hallucination (irréalisme), mais à l'inverse, que ce même joueur se regarde jouer et il devient lucide, il tombe alors dans un désenchantement qui met fin au jeu (réalisme). Il y a donc un en-deçà et un au-delà ludiques qui ne sont point jeu. En matière de jeu, l'enjeu est littéralement l'illusion, le latin *in-lusio* signifiant *en jeu*, un surréalisme qui joue en ayant conscience de jouer[647], une réciprocité. Parce qu'« *Ex-ister, c'est être à distance de soi, prendre conscience de soi dans ce que l'on est et dans ce que l'on veut être* » [648], le jeu, en réunissant l'univers subjectif, idéal et symbolique de chacun, avec la réalité objective, contingente et prosaïque qui lui sert de support, donne le courage et l'opportunité d'être enfin et pleinement soi-même.[649]

* * *

[644] Bruner J., 1986, *Op. cit.*, p. 56.
[645] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Op. cit.*, p. 105 : « *Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne, elle est en dehors de l'individu, mais n'appartient pas non plus au monde extérieur.* »
[646] *Ibid.*, pp. 106-107 : « *Le jeu est en lui-même excitant et précaire. Cette caractéristique vient non de l'éveil pulsionnel, mais de la précarité propre au jeu réciproque qui se fait dans l'esprit de l'enfant entre le subjectif (proche de l'hallucination) et l'objectivement perçu (la réalité effective ou partagée).* »
[647] Ces lignes empruntent largement à Henriot J., 1969, *Le jeu*, pp. 88-89.
[648] *Ibid.*, p. 94.
[649] Bruner J., 1986, *Supra*, p. 61.

Si pour Héraclite « *le temps est un enfant qui joue* », c'est que, comme lui, le temps est tout à son action au point de le résumer entièrement, et c'est cette « *royauté de l'enfant* »[625] que l'adulte cherche à retrouver. N'y a-t-il plus belle affirmation de notre humanité que de consacrer le temps qui nous est compté à jouer ? Car entre une réalité qui nous contraint à gagner notre vie, et une société qui considère que jouer c'est perdre son temps, le jeu nous invite a contrario à prendre son temps, c'est-à-dire à refuser, l'espace d'un instant, de subir sa fuite vertigineuse, en lui opposant une activité futile, qui déjoue la nécessité de l'instinct comme l'angoisse de l'inéluctable en déclarant le temps caduque. Aussi, à la question qu'on lui posait tandis qu'il occupait une récréation à jouer à la balle : « *Que feriez-vous si l'on vous apprenait que vous allez mourir tout à l'heure ?* », le novice Louis de Gonzague répondit : « *Je continuerais à jouer*. »[650] Car à l'heure où l'on doit mourir, heureux celui qui se joue de la mort, heureux celui qui a vécu parce qu'il a pris du plaisir à jouer.

[650] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, p. 301.

Conclusion de la première partie

« *On aimera mieux s'exercer à prouver l'utilité du jeu que de s'y livrer.* »

Jean-Jacques Rousseau, *Emile ou De l'éducation*[651]

Comprendre le jeu en tant que valeur, c'est s'intéresser moins au jeu qu'aux joueurs qui produisent les évaluations qui donnent son prix au jeu. Une valeur est donc une fonction du jeu, c'est-à-dire la place et le rôle qu'occupe le jeu pour le joueur. Or, dans la mesure où la valeur dépend du joueur, puisque c'est lui qui l'attribue, toute fonction du jeu est subjective, primordiale pour l'un, inexistante pour l'autre. L'étalon de chacune des fonctions ludiques est ainsi le plaisir qui agit comme récompense aux besoins que les différentes fonctions du jeu invitent à satisfaire. Si le jeu est donc si difficile à définir, c'est qu'il ne se reconnaît pas en tant que donné, donc moins par l'ensemble de ses caractères que par la combinaison des interactions que tissent ses fonctions et le rôle que ces dernières remplissent auprès du joueur. Ainsi, même le travail peut être expérimenté comme un jeu à partir du moment où les fonctions de ces deux activités se recouvrent et, par là, comblent des besoins dont la satisfaction relève traditionnellement du premier. L'approche communicationnelle est donc pertinente puisqu'elle s'attache moins à la nature de ce qui est communiqué (information) qu'à la fonction que remplissent les interactions (communication) et à la façon dont celles-ci se déroulent (organisation).

Les discours que produisent les hommes sur le jeu sont doublement performatifs, puisqu'en tant que discours ils ont une dimension perlocutoire alors même qu'en tant qu'éléments de la sphère ludique ils remplissent une fonction performative qui dépasse leurs seules conséquences discursives. Cette fonction est réciproque puisque, que l'on considère le mythe ou la littérature, le discours *sur le* jeu est en même temps un discours *du* jeu. En effet, le (re)construction du ludique par l'homme y est implicite et suscite chez le lecteur des émotions analogues à celles qu'il éprouverait en jouant la partie. En effet, la « suspension de l'incrédulité » décrite par Samuel Thomas Coleridge[652] est la capacité du lecteur à épouser la narration en endossant le rôle du narrateur. On ne peut donc distinguer nettement le discours sur le ludique du discours du jeu qu'en recourant à son intellectualisation explicite comme nous l'avons fait dans l'abécédaire et plus encore dans l'analyse du rôle du jeu pour l'homme afin d'embrasser la chaîne qui va des fonctions physiologiques jusqu'à la signification métaphysique du plaisir de jouer. Cette chaîne fonctionnelle est en effet essentielle pour comprendre que les fonctions supérieures du jeu (au sens que donne Abraham Maslow à ce terme) les récapitulent toutes, le besoin d'évasion n'étant par exemple que le succédané de celui d'expansion du potentiel de l'être humain, au même titre que le besoin de compétition, qui trouve sa cause dans la perpétuation de l'espèce. Il ne peut donc y avoir de fonction unique puisque chaque fonction est à la fois la manifestation et la cause d'autres fonctions, et que l'explication dépend avant tout de la question posée, c'est-à-dire du point de vue depuis lequel on la considère. Cet enchaînement circulaire des fonctions du jeu explique non seulement les contradictions du ludique mais plus encore la dynamique que ces dernières engendrent, nous incitant à élaborer un discours du discours du jeu qu'est la ludologie qui soit au diapason de son mouvement.

[651] Rousseau J.-J., 1817 [1762], *Emile ou De l'éducation*, in *Œuvres*, tome II, Paris, Belin, Chapitre 4, p. 354.
[652] Voir note 268.

Dans cette perspective, aborder le jeu comme un mythe revient à comprendre le caractère autotélique qui les lient l'un à l'autre. La mythologie antique déploie une morale différente (souvent qualifiée d'amorale) de la conception judéo-chrétienne puisque toute désobéissance aux dieux est une entorse à l'ordre du monde et, par là, un crime contre soi-même, sans qu'aucune mesure de rétorsion ne soit nécessaire. En effet, le responsable d'une faute ne peut qu'en subir les conséquences puisqu'il appartient à cet ordre du monde auquel il a contrevenu. A l'exemple de Minos qui avait demandé aux dieux de manifester leur faveur à son égard par un prodige, un taureau magnifique, dont le retour à l'ordre passait par la restitution du sacrifice. La substitution d'une autre bête pour le sacrifice, fait du prodige un monstre – *monstrum* étant un *avertissement*, l'équivalent négatif du prodige[653] –, le minotaure, et provoque le chaos, désorganisation de l'ordre naturel dont les dieux sont les garants, mettant fin à la dynastie, étymologiquement au pouvoir du roi en même temps qu'à sa vie. Le jeu, parce qu'il naît de la décision du joueur, est façonné par ses choix en interaction avec ceux des autres joueurs, dans un système d'actions / réactions qui sont les pulsations du système ludique. A la manière de la mythologie, le jeu est donc un système causal puisque seul le joueur peut faire pencher la situation initiale égalitaire et neutre de la partie en sa faveur, soumettant le balancier ludique à des tentatives successives de déséquilibrages et faisant naître par son action les défis à surmonter pour l'emporter. En se conformant aux règles, le joueur est créateur car il ne vise pas la reproduction à l'identique d'un rituel mais la réorganisation de l'équilibre ludique en sa faveur, par sa capacité à se jouer des règles, à introduire une distance (la fuite qu'est étymologiquement la ruse) entre elles et lui. Le jeu est une performance en ce qu'il existe non seulement en tant que mouvement qui déroule un processus : la partie, mais aussi en tant qu'épreuve initiatique et créatrice qui rend le jeu exemplaire, c'est-à-dire que celui-ci inscrit sa propre légende : « ce qui doit être communiqué »[654]. Le discours du jeu nourrit donc une mythologie au même titre que la mythologie se fait l'écho de parties légendaires, celles de joueurs modèles.

Ce faisant, l'action dramatique de la fiction puise dans le jeu les éléments de tension à même de nouer et dénouer nos conflits intérieurs. La position du joueur est celle d'un lecteur qui se débattrait entre la réminiscence de ses propres expériences passées (position mnésique), l'empathie pour le héros qui est celle du narrateur (position empathique), et l'identification avec le héros (position mimétique)[655]. Le lecteur joue de ces postures que l'on peut relier aux trois moments de l'expérience : l'action du héros, l'observation du narrateur, et la réflexion du lecteur, ou autrement dit l'objectif du joueur, son moyen et son résultat (conséquence) tels qu'ils apparaissent dans le schéma des fonctions ludiques d'une partie[656]. Le joueur a en effet cette particularité de n'être jamais en phase avec ces trois personnalités, au sens de masques, mais d'en jouer au gré de ce qu'il se sent capable d'éprouver. Cette analogie entre le héros de roman et le joueur tient dans le fait que, pour l'un comme pour l'autre, c'est l'être humain qui *se prête au jeu* pour lui donner leur consistance nourrie de ses fantasmes et, à travers eux, de l'imaginaire collectif dont ces figures sont issues. Le joueur, comme le lecteur, se sent alors pleinement humain, membre d'une culture qui entre en résonance avec son propre parcours intérieur. Il est donc logique que toute partie déroule,

[653] Le prodige est un *signe* en latin délivré par les dieux, or *monstrum* peut aussi signifier prodige : ce qui montre la puissance divine. Voir Ernout A., Meillet A., 1994 [1932], *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Paris, Klincksieck, articles « montrum » et « prodigium », respectivement p. 413 et p. 538.
[654] Exactement *legenda* est ce qui doit être lu, ce qui est exemplaire.
[655] Nous empruntons à Keith Oatley ces trois niveaux d'expérience qu'il a défini pour le cinéma, respectivement *identification emotion*, *spectator emotion* et *memory emotion* : Oatley K., 1994, « A Taxonomy of the Emotions of Literary Response and a Theory of Identification in Fictional Narrative », *Poetics, 23,* pp. 53-74.
[656] En conclusion du chapitre *I.B Le roman du jeu*, fig. 1

selon l'alternance que dicte cette trilogie des postures possibles, l'ensemble des situations auxquelles le joueur aspire ou simplement souhaite se mesurer pour mieux les apprivoiser, dans le cercle sans fin du désir et de l'expression de ses potentialités.

Il n'en demeure pas moins que l'organisation du jeu est à l'image de l'être humain qui lui donne corps : insaisissable et complexe. Ce caractère imprévisible et désordonné du jeu apparaît dans la pluralité des jugements sur le jeu dont nous avons rendu compte dans l'abécédaire ludique. Bien qu'apparemment contradictoires, ces sentences évoquent en fait différents moments d'un même processus qui, parce qu'il est circulaire, est un éternel recommencement. En effet l'équilibre ludique ne repose pas sur l'immobilité mais sur la conjonction de forces contraires qui, en fonction de la distance qui les sépare dans le cercle ludique, affichent leur similarités ou leurs dissemblances : l'échec (→ *Zéro**) est par exemple le contraire de la réussite (→ *Victoire**) mais l'un n'a de sens que par rapport à l'autre, puisque la réussite d'un joueur conditionne l'échec des autres, à moins que ce ne soit l'inverse. Les liens multiples et bidirectionnels qui existent entre les différentes fonctions du jeu constituent un réseau d'interactions qui lui donne sa physionomie, sans qu'une configuration plutôt qu'une autre ne puisse définir à elle seule le jeu. En outre, chaque fonction du jeu se combine aux autres pour en faire naître de nouvelles ou faire ressortir une valeur plutôt qu'une autre : la *Victoire** est tout si elle est arrachée de haute *Lutte**mais n'est rien si elle résulte de la *Triche**, qui peut être le sommet de la *Créativité** ou au contraire l'oubli (→ *Mort**) de la *Futilité** du jeu. Ainsi aucune fonction n'a de sens en elle-même, mais seulement dans son interaction, son rapport aux autres. Le jeu n'a pas de visage mais une multiplicité de configurations éphémères dont l'une chasse l'autre, et qui font que, à l'image du temps, on reconnaît seulement les effets que ses fonctions impriment chez les joueurs.

Si le plaisir fonde le jeu au point de le désigner à lui seul (*jocus* = joie), c'est d'une part qu'il le conditionne en lui donnant son principal attrait, d'autre part que toutes les fonctions du jeu peuvent trouver leur place sur une échelle du plaisir, comme le montrent le schéma circomplexe des émotions de James Russell ou celui des flux de Mihaly Csikszentmihalyi[657]. Le plaisir que procure le jeu est un encouragement de l'évolution au développement de la faculté d'adaptation qu'est l'intelligence, complicité entre l'individu et son milieu. Plus encore, en permettant à l'homme de cultiver son adaptabilité tout au long de son existence par l'exercice continu de ses capacités d'apprentissage, le jeu participe à faire de lui un animal hyper adaptable à même de survivre dans un environnement qu'il contribue sans cesse à modifier. Enfin, par le plaisir qu'il délivre, le jeu soustrait ponctuellement le joueur au surcroît d'angoisse que lui vaut son aptitude à entrevoir les affres de l'avenir et du potentiel. L'acte de jouer y puise néanmoins son essence transcendantale en offrant à l'homme de perdre délibérément son temps pour en jouir, instaurant une distance salvatrice entre ce que lui dicte son instinct et la perspective de sa mort prochaine, un interstice où le temps, le monde et le surmoi s'effacent enfin devant la possibilité de libérer l'être de tout pour le réconcilier avec l'essentiel : son jeu.

C'est donc en s'appuyant sur la complexité des relations entre les valeurs et la sémantique du jeu que nous allons pouvoir poser à présent les bases d'un discours du discours ludique qui entreprenne le jeu en tant que rapport au monde : une ludologie complexe.

[657] Voir les figures 34 et 36 du quatrième chapitre.

Deuxième partie : *II. Organisation d'une ludologie complexe*

Introduction de la deuxième partie

> « *C'est quasi instinctivement que, devant toute idée, je cherche son contraire. Je vis sans cesse l'assaut des vérités contraires, des impératifs contraires. Parfois je veux dépasser/déplacer la contradiction en trouvant un méta-point de vue. Sinon je fais un choix et un pari.* »
>
> Edgar Morin, *Mes démons*[658]

Si nous avons choisi de nous intéresser à la valeur du jeu c'est que, à l'instar de ce dernier, elle dénote une dimension qui supplée à sa nature première. Le jeu est comme le temps, il n'est visible que par ses traces, les changements qu'il fait naître en nous, devrions-nous écrire par la médiation qu'il met en place entre le jouet, support matériel du jeu, et son joueur : un espace potentiel, ni complètement intérieur, ni tout à fait extérieur[659], ni exclusivement immanent, ni seulement transcendant. Cet espace transitionnel est un acte en ce qu'il est à la fois physique et intangible, partie prenante du jouet et du joueur. Il est exactement un dispositif en ce sens qu'il est un agencement réglé qui prépare au jeu ; performatif, il incite à l'action en énonçant un cadre de décision[660]. Cette perspective nous éclaire sur la déclaration d'Edgar Morin : « *Je fais un choix et un pari* » qui est étymologiquement la décision qui permet de trancher en tant que telle une incertitude, une alternative. Le choix est donc projectif, au sens constructiviste du terme, puisqu'il est gros de l'action – sa réalisation – qu'il porte en lui. Le pari est un engagement sur les résultats de l'action, il est un choix chargé d'enjeu. Mais plus encore, le pari est la manifestation de l'expérience comme réalisation d'une potentialité par l'implication du sujet qui est co-constructeur de la réalité. Elle s'oppose en tant que telle au « *méta-point de vue* » précédemment évoqué, dont elle est complémentaire, puisque le premier est désengagement alors que la seconde est ontologiquement engagement du sujet par l'action. Ces deux positions antagonistes sont toutes deux réunies dans le jeu qui est tour à tour conscience de jouer et illusion (de *in-lusio* : pris au jeu) : « *Ce qui compte, dans ce geste dispositif, est qu'à aucun moment le sujet ne se divise : au moment où il conçoit le piège auquel il va se prendre lui-même, il considère celui qui s'y fera prendre comme une autre personne ; et lorsque, le dispositif s'étant avéré efficace, il se retrouve effectivement contraint et forcé, tout se passe comme s'il ne reconnaissait plus le concepteur de cette machinerie comme lui-même.* »[661]

Si le dispositif n'est pas tangible en ce qu'il est convention et relation consentie à celle-ci, il est partie prenante d'une double réalité, celle du joueur et de l'objet : « *Ce que la fiction représente n'est pas la réalité, mais la possibilité d'en organiser l'expérience.* »[662] En cela le plaisir est une médiation réussie, une relation « suffisamment bonne » au jouet qui suscite l'acte de jeu, soit que le dispositif dicte en la motivant un usage ludique, soit que le joueur investisse le jouet de sa pulsion de jeu, l'un activant, mettant en mouvement l'autre, que ce soit physiquement pour le premier ou émotionnellement en motivant (au double sens de

---

[658] Morin E., 1994, *Mes démons*, Paris, Stock, p. 83.

[659] Winnicott D. W., 1971, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, p. 105 : « *Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. (…) En jouant l'enfant manipule les phénomènes extérieurs, il les met au service du rêve et il investit les phénomènes extérieurs choisis en leur confèrent la signification et le sentiment du rêve.* » Voir note 541.

[660] Voir l'article « dispositif » dans Rey A. (dir.), 1993, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.

[661] Belin E., 2002, *Une sociologie des espaces potentiels : logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck, p. 53.

[662] Stierle K., 1979, « Réception et fiction », *Poétique*, 39, p. 311.

mouvement) son usage pour le second. Tout dispositif est par essence technique puisque le dispositif comme la technique sont « *propres à une activité réglée*. »[663] L'interaction du jeu entre l'usager et le dispositif ludique, entre fiction et réalité, entre valeur et expérience, précède donc l'interactivité vidéoludique qu'elle nourrit. Il nous faut donc explorer comment cette interaction s'organise au travers de l'acte de jeu et constitue une médiation entre le jouet et son joueur. Le jeu doit donc être analysé moins en tant que structure, qui suppose une forme invariante et autonome, qu'en tant que système où l'opérateur, l'expérience et le dispositif sont autant d'éléments nécessaires au bon déroulement de l'acte de jeu et nous permettent de fonder son organisation en un discours ludologique : : « *En effet, si personne ni aucun objet n'est purement matériel, symbolique ou corporel, chaque élément a besoin des autres et a un savoir sur les autres : l'objet est chargé d'humanité et de représentation, l'humain bricole en permanence du symbole et des artefacts, le symbole ne peut pas se passer de support matériel ni d'utilisateur.* »[664]

Pour construire ce méta discours sur le jeu, il nous faut renoncer à l'ambition de définir le jeu ou de le cloisonner, renoncer à le figer pour écouter sa pulsation et se mettre au diapason de ce qui le meut. La ludologie ne doit pas chercher à figer le jeu en le résolvant (par une définition, par des martingales, par des recettes toutes faites…), ce qui reviendrait à le dissoudre, mais à rendre compréhensible ce qui précisément nous le rend incompréhensible. Ainsi à la différence de la théorie des jeux (qui n'en est pas une), la ludologie ne doit pas chercher à supprimer l'incertitude mais à exprimer ce en quoi elle réside, elle ne doit pas viser la fin du jeu mais son origine. Ainsi plutôt que de tenter de vaincre l'obstacle nous considérons que c'est précisément en lui que se trouve la clef pour aborder le jeu. Donc si le jeu est fuyant, c'est sans doute dans son point de fuite, ou l'incertitude de son mouvement, que se situe la clef de l'énigme. De même, à la différence de nos prédécesseurs, nous devons renoncer à dégrader le jeu en composés simples mais inertes, puisque le tout vaut plus que la somme des parties, et tenter de pénétrer ce qui les relie, leur dynamique : « *E. Morin montre que le système devient l'unité complexe parce qu'il n'est pas réductible à des unités élémentaires. La pertinence du concept de système tient en ce qu'il exprime à la fois unité, multiplicité, diversité, totalité, organisation et complexité.* »[665] C'est donc à un méta discours, qui emprunte ses fondements à la complexité, que nous devons faire appel, à une ludologie complexe qui retrouve par homothétie la forme même du ludique dont elle est tissée : un jeu du jeu.

A) Le concept oublié

Si la ludologie précède, comme bien souvent, l'invention du terme, elle n'est encore qu'un concept et ne saurait être considérée comme une science : Wikipédia France redirige vers l'article jeu, la version anglaise de l'encyclopédie ne connaît que les *game studies* et seule Wikipedia Allemagne[666] propose un modeste article sur le sujet clairement orienté jeux vidéo. Il nous faut donc passer en revue les principaux contributeurs à cette « théorie sans nom », y compris les principaux apports de la théorie des jeux, et faire l'historique de la notion dans les textes. A la suite de quoi nous pourrons analyser ses développements actuels et montrer

[663] Voir l'article « technique » et l'article « dispositif » dans Rey A. (dir.), 1993, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.

[664] Vacher B., 2009, « Articulation entre communication, information et organisation en SIC », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 1, p. 129.

[665] Mahoudeau J., 2006, *Médiations des savoirs et complexité : le cas des hypermédias archéologiques*, Paris, L'Harmattan, p. 217.

[666] Articles « ludification », « *ludologie* » et « *game studies* » consultés sur Wikipedia le 02 novembre 2013.

comment nous nous proposons d'en effectuer moins la synthèse que l'articulation des différentes théories à partir de la notion de plaisir et de son corollaire, le choix. La mise en place d'une ludologie complexe suppose de considérer celle-ci comme une grammaire plutôt qu'une science, afin d'améliorer notre appréhension du jeu, d'offrir des fondements à son évaluation à travers l'établissement d'une grille d'analyse du ludique. Une ludologie est un langage commun qui permet au jeu de dépasser le cadre de simple terrain d'étude et d'accéder au rang de méthodologie. Le jeu étant à l'interface entre la détente et le travail, la réalité et la fiction, le symbolique et l'expérientiel, le faire et l'être, la nature et la culture, le langage et l'abstraction… il est possible de l'envisager comme une médiation à même d'enrichir notre regard sur le monde, réalisant, à l'instar des sciences de la communication, la posture d'être « *à la fois, un objet de recherche interdisciplinaire, une théorie de la connaissance et un ensemble de savoirs nécessaires à une société dominée par les interactions.* »[667]

B) Donner du jeu

La condition à l'appréhension du jeu est de circonscrire ce qui précisément « entre en jeu » dans l'interaction entre le joueur et son jouet, et de dévoiler ainsi comment émerge le jeu. La dimension ludique est conditionnée par le symbolique tout en impliquant l'expérience. Or si chacune de ces dimensions est l'opposée de l'autre, le jeu est une *réalité insterstitielle*, qui tient des deux mais pas simultanément, et constitue donc une médiation par codage et décodage : le symbolique est rendu sensible par le codage qu'exerce l'expérience en la changeant en illusion, et l'expérience est contrôlable par la conscience à travers le décodage-reconnaissance de l'illusion comme telle, c'est-à-dire comme relevant du symbolique. En effet, la complémentarité de ces dimensions, autant que leur opposition, induit un va-et-vient incessant qui se décompose en quatre dimensions interactionnelles que sont la récapitulation, la rétroactivité, l'ambivalence et la récursivité, composant un système ludique complexe où la partie est faite d'épreuves dont chacune contient en miniature la partie, où l'opposition du jeu et de la conscience de jouer se nourrissent l'un l'autre, où l'enjeu génère l'obstacle et l'obstacle donne sa valeur à l'enjeu, où la fin d'une partie n'est que le recommencement d'une autre en même temps que le retour à l'équilibre initial. La compréhension de la transaction ludique conditionne l'élaboration d'un regard ludologique : « *La transaction [avec le réel] est le travail de transformation, d'amélioration. Cela implique une sorte de dénégation de la possibilité de l'impossible, l'affirmation infalsifiable de l'existence d'un point d'équilibre possible entre les aspects indésirables et désirables de toute situation. Celui qui entre dans l'attitude ludique tient pour vraie cette existence d'une possible amélioration du réel, qui ne relève pas de sa destruction, d'un jeu c'est-à-dire de son remplacement par le fantasme. (…) L'attitude ludique requiert la volonté de prendre ensemble le bon et le mauvais, de partir des choses telles qu'elles sont sans pour autant y établir un rapport de soumission.* »[668] . Cette attitude, à la fois interaction en tant que dialogue avec son objet, projection en tant qu'investissement du sujet et performance puisque actualisation du symbolique, crée une expérience potentielle de la réalité.

[667] Wolton D., 2007, « De l'information aux sciences de la communication », *Hermès*, n°48, p. 198.

[668] Belin E., 2002, *Une sociologie des espaces potentiels : logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck, p. 106.

C) La branloire pérenne

Construire une ludologie complexe n'est pas défendre le jeu mais chercher à le comprendre dans une perspective hypothético-déductive qui ne résout pas son objet mais le féconde. Afin de ne pas réduire le jeu ni de chercher à l'annexer, il nous faut nous appuyer sur les travaux antérieurs des penseurs du jeu, sans distinction de discipline. Il est possible de faire remonter l'application ludique des principes dynamiques d'Edgar Morin aux jeux poétiques et artistiques de François Villon, Paul Verlaine, Stéphane Mallarmé, Juan Gris, Louis Aragon ou encore Maurits Cornelis Escher ; mais aussi de penseurs comme Michel de Montaigne, Gilles Deleuze, voire Pierre Bourdieu. La complexité prend souvent le contrepied de la rationalité, se montrant moins illogique que supralogique, valorisant le choix, l'action qui le réalise et plus encore le pari qui sont au cœur de l'acte performatif du jeu : « *L'exemple de l'action qui simplifie tout, c'est le glaive d'Alexandre qui tranche le nœud gordien que personne n'avait su dénouer avec les doigts. Certes, l'action est une décision, un choix, mais c'est aussi un pari. Or dans la notion de pari il y a la conscience du risque et de l'incertitude. Tout stratège, dans quelque domaine que ce soit, a la conscience du pari et la pensée moderne a compris que nos croyances les plus fondamentales sont l'objet d'un pari.* »[669] Ainsi la complexité apporte au jeu la possibilité d'un déplacement de l'objet d'étude, le terrain, vers le sujet pour renouveler son regard sur le monde, faisant de lui à la fois son spectateur et son acteur, son producteur et son destinataire, conscient de l'artifice et victime de celui-ci, au point de se prendre à son propre jeu tout en sachant qu'il en est un. Un joueur capable de se convaincre de la véracité de son propre discours en sachant pourtant que celui-ci n'est qu'un discours dont il est l'auteur.

D) Le dilemme ludique

Le choix, et sa projection vers l'enjeu qu'est le pari, est donc l'incarnation du plaisir ludique qui est à son tour origine et fin de l'expérience. En considérant le jeu comme un système décisionnel, celui-ci impose d'inclure le sujet dans l'objet et propose un jeu qui, loin d'être résolu, est un infini de possibilités. Le plaisir est une dialectique complexe en ce qu'il constitue l'enjeu alors même qu'il se cristallise essentiellement dans sa contradiction qu'est l'obstacle puisque c'est ce dernier, une fois surmonté, qui délivre le plaisir. Mais c'est en même temps la fin de l'antagonisme, conséquence de l'attribution de l'enjeu, qui met un terme au plaisir de jouer, donc à la partie. La condition du plaisir est définie par les mots du *game designer* Sid Meier : « *Un jeu est une suite de choix intéressants. Dans un choix intéressant, aucune alternative n'est clairement meilleure que les autres, mais celles-ci ne sont pas uniformément attractives, et le joueur doit être à même de choisir en connaissance de cause.* »[670] Par intéressants, il faut donc entendre des choix difficiles, qui promettent un plaisir à la hauteur de leur difficulté. Le cœur du système ludique est donc le dilemme ludique, qui n'offre « *aucune alternative clairement meilleure que les autres* », le joueur étant celui qui, en injectant la subjectivité de sa stratégie, dessine sa partie au sens plein du terme, et, en interaction avec celles des autres joueurs, le jeu tout entier. Le jeu, en tant que dilemme ludique, est entretenu par l'action conjointe des joueurs qui, comme dans un système communicationnel, cesse lorsque le consensus est établi par un retour à l'équilibre initial. De

[669] Morin E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, p. 105. Voir note 482.

[670] « *A game is a series of interesting choices. In an interesting choice, no single option is clearly better than the other options, the options are not equally attractive, and the player must be able to make an informed choice.* cité in Rollings A., Morris D., 2000, *Game architecture and design,* Indianapolis, New Riders Games, p. 38. Traduction française : 2005, *Conception et architecture des jeux video*, Paris, Vuibert.

même, comme l'a constaté le sociologue Pierre Bourdieu[671], dans une perspective qui relève tout à fait de la complexité, ce sont bien les actes de jeu qui façonnent la légalité ludique dans son ensemble, plutôt que l'inverse. L'énonciation de ces principes, loin de réduire le jeu, va nous permettre grâce à leur médiation, de porter un regard informé sur la réalité ludique – qui ne se limite pas au seul jeu – afin d'en améliorer la compréhension.

[671] Bourdieu P., 1987, « De la règle aux stratégies », *Choses dites*, Paris, Les éditions de Minuit.

Figure 37. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 6/15

II.A - Le concept oublié

> « *Quelque invraisemblable que cela paraisse, personne n'avait tenté jusque là une théorie générale des jeux.* »
>
> Jorge Luis Borges, *La loterie de Babylone*[672]

Jorge Luis Borges est sans doute le premier, en 1944, à évoquer dans sa nouvelle *La loterie de Babylone*, une théorie des jeux, la même année où John von Neumann et Oskar Morgenstern font paraître leur ouvrage sur la théorie des jeux : *Theory of games and Economic Behavior*[673]. Il est ainsi le premier à considérer le jeu non pas sous l'angle d'un objet d'étude mais sous celui d'un système d'interprétation du monde, dans une utopie où le monde lui-même est une gigantesque loterie. Il est probable que si l'auteur argentin traite du jeu, ce n'est pas seulement parce que le jeu est au cœur de sa réflexion et de son processus d'écriture mais, sans doute, parce que l'essai de Johann Huizinga, *Homo ludens*[674], paru quelques années auparavant a connu un écho mondial et l'a fortement influencé.

Car la ludologie, qui signifie en grec « discours du jeu » ou « parole sur le jeu », dépasse la simple étude des jeux si l'on considère, comme nous l'avons fait, que le jeu est déjà un fait de langage donc un discours en lui-même, devenant en quelque sorte un discours du discours du jeu, donc une théorie générale au sens où il s'agit non de répertorier son objet comme le ferait un champ d'étude mais de l'interpréter, voire de l'élaborer. En effet si le jeu est un fait de langage, il est d'abord une idée, le ludique n'étant pas une forme définie mais un cadre d'interprétation : « *Faute de s'être, préalablement à toute analyse, posé la question de la réalité du jeu et de la façon dont il se présente à la conscience de celui qui en parle, les théories du jeu n'ont jamais dépassé le niveau du sens commun. (…) Le donné initial n'est pas la réalité prise dans son hypothétique nudité, mais l'objet de pensée, la chose dite. Je ne partirai de l'idée qu'il y a des hommes qui jouent, des enfants qui jouent, peut-être aussi des animaux qui jouent, qu'à la condition d'insister sur le fait qu'il s'agit là, avant tout, d'une idée.* »[675] Or ce cadre définit un rapport plutôt qu'une typologie d'objets : on peut jouer potentiellement avec tout, mais tout n'est pas jeu.

1 - La ludologie n'est cependant pas sortie toute armée de la tête de Jupiter et la perspective même d'une science du jeu n'est pas allée et ne va toujours pas de soi. Les débuts effectifs d'une ludologie, au plein sens du terme, peuvent être datés de l'essai de Johann Huizinga en 1938 qui a inspiré autant qu'il a imprimé la direction à suivre pour ses continuateurs. La recherche d'une définition du jeu fut la pierre de touche de la discipline, bien qu'aucune définition ne soit jusqu'à présent considérée comme pleinement satisfaisante, la première, formulée par l'essayiste hollandais, servant toujours de référence. Il ne nous appartient pas de trancher entre les définitions, mais de comprendre l'apport de chacune, moins en ce qui concerne le jeu en lui-même que du point de vue de sa compréhension et de son articulation. Enfin il nous faudra tenter de comprendre pourquoi cette recherche de la définition juste était jugée primordiale alors qu'elle est désormais au point mort.

---

[672] Borges J. L., 1957 [1944], *La loterie de Babylone* in *Fictions*, Paris, Gallimard, p. 66.

[673] Morgenstern O., Von Neumann J., 1944, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press. A noter que les fondements de cette théorie ont d'abord été développés par John von Neumann dès 1928.

[674] Huizinga J., 1951 [1938], *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

[675] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, pp. 12-13.

2 - Parallèlement, la prise de conscience de la richesse du jeu, autant que les difficultés à s'accorder autour d'une seule et unique définition, ont fait apparaître la nécessité d'élaborer une langage commun à même de faire progresser sa connaissance, voire d'élaborer un cadre théorique qui lui soit propre. La recherche d'une définition a donc été reléguée au second plan, au fur et à mesure que s'amenuisait la perspective de parvenir à un résultat satisfaisant, alors même que cette recherche laissait entrevoir des perspectives potentiellement plus intéressantes que la définition elle-même. L'élaboration d'une ludologie a oscillé entre la simple revendication de son nom, son façonnement en opposition avec ce qu'elle ne saurait être, l'énonciation de ses missions et son annexion par le jeu vidéo.

3 - Ainsi, alors même que la ludologie n'a guère d'article dédié que dans la Wikipédia allemande[676], des penseurs, en particulier européens, se sont dressés contre la formalisation et la systématisation excessive qu'induirait une science du jeu qui n'inclurait pas l'humain, cependant que la société connaissait en parallèle l'invasion du jeu sous toutes ses formes et dans tous les domaines, au point que la *gamification* puisse apparaître comme la faillite de la pensée schématique et structuraliste qu'incarnait à priori la ludologie, science morte avant même d'être née. Parmi ces chercheurs, Sébastien Genvo adopte une position médiatrice qui milite non pour la fin de la ludologie mais pour son ouverture à l'humain en mettant l'accent sur la dimension sociale et contingente de l'acte ludique. Il récuse ainsi une ludologie qui se limiterait au seul jeu comme champ d'étude prédéfini, sinon comme objet, permettant du même coup d'envisager la ludologie pour la première fois comme un discours du ludique, donc en tant que discipline rattachée aux sciences de l'information et de la communication.

4 - Mais est-il nécessaire d'opposer les différentes théories pour rendre compte du jeu, et plus encore de contredire les théories existantes afin d'en poser de nouvelles ? Nous faisons le pari d'une théorie compréhensive du jeu qui puisse les réconcilier toutes en englobant les différents jeux et les théories censées les interpréter. Mais plus encore, plutôt que de chercher à tout prix à résoudre les contradictions même du jeu, ne devrions nous pas les prendre en considération au point d'en faire le fondement d'une théorie ? Car on ne peut s'imaginer qu'une ludologie, en tant que théorie générale du jeu, puisse s'appliquer à certains jeux et pas à d'autres (par exemple les jeux vidéo et pas les jeux traditionnels), sans inclure en les articulant l'ensemble des théories à même de les expliquer en particulier. Le recours à la pensée complexe nous semble ainsi tout indiqué pour dépasser des oppositions à première vue irréductibles.

1. Circonscrire ou clore ?

C'est Johann Huizinga qui, en 1938 dans son essai *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, donne le coup d'envoi des recherches culturelles sur le jeu, l'arrachant à la chasse gardée des pédagogues et des psychologues en orientant durablement, pour les décennies suivantes, la recherche sur le jeu à laquelle l'historien hollandais attribue une finalité : comprendre le jeu, c'est-à-dire, étymologiquement, le saisir complètement : « *Dans le jeu nous avons, nous avons affaire à une catégorie de la vie immédiatement reconnaissable pour chacun et absolument primaire, à une* totalité*, s'il est jamais quelque chose qui mérite ce nom. Nous devons nous efforcer de le saisir dans sa totalité*. »[677] Puisque les animaux et tous les enfants jouent, l'utilité du jeu n'est plus à prouver. L'anthropologue hollandais, convaincu

[676] http://de.wikipedia.org/wiki/Ludologie. Lien consulté le 19 juillet 2015.
[677] Huizinga J., 1951 [1938], *Op. cit.*, p. 19.

que le propre de l'attitude humaine est de jouer[678], en fait le ferment de l'élaboration de la culture et du développement de l'homme à travers les âges, dans un parallèle qui n'est pas sans rappeler la théorie de la récapitulation, en vogue à la fin du siècle précédent.[679] Se pose alors essentiellement la problématique suivante : si le jeu tient cette place primordiale, pourquoi celle-ci n'a-t-elle pas été reconnue plus tôt et n'est pas plus évidente ? La réponse de Johann Huizinga est donc essentiellement formelle : parce qu'il s'agit d'une attitude qu'il convient de définir pour attester de sa présence à tous les stades et dans tous les domaines de la civilisation.

Avant même que ne soient expédiées les fonctions du jeu dans la culture : « *La fonction du jeu, sous les formes supérieures envisagées ici, peut, pour la plus grande part, se ramener immédiatement à deux aspects essentiels : le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose* »[680], l'approche formelle est revendiquée pour permettre au lecteur de reconnaître la marque du jeu dans la suite de l'ouvrage : « *Il s'agit de circonscrire les caractéristiques formelles propres à l'activité que nous appelons jeu.* »[681] En effet, comment reconnaître dans l'histoire ce qui n'a pas été conceptualisé d'un point de vue culturel et, plus encore, formel ? La définition du jeu devient ainsi la condition de sa reconnaissance et, par elle, de sa compréhension : « *Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme*[682] *(…) une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d''être autrement'' que ''la vie courante''.* »[683] On notera qu'à l'exception du mot joie (à moins d'entrevoir celle-ci en tant que motivation), cette définition conviendrait assez bien à n'importe qu'elle activité sociale, travail y compris[684], et, par extension, aux fondements mêmes de la société humaine[685]. Dans cette perspective, l'étape suivante ayant pour objectif de démontrer que l'assise des principaux corps sociaux que sont la justice, l'exécutif et le culte (dénommé prudemment sagesse) comme de leur sublimation en activités créatrices, artistiques et morales participeraient de fait de la culture et de la civilisation, la tâche s'en trouve grandement facilitée. Pourtant, comme nous allons le voir, à la suite de cette définition les études sur le jeu ne pourront s'affranchir de cette étape puisqu'elle délimite, plus encore qu'elle ne définit, le terrain du chercheur, déterminant avec lui le regard porté sur son objet : le jeu.

---

[678] Huizinga J., 1951 [1938], *Op. cit.*, avant-propos, p. 12 : « *De longue date, la conviction s'est affermie en moi, de façon croissante, que la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu. Dès 1903, on peut relever des traces de ce point de vue dans mes œuvres. En 1933, j'en ai fait le thème de mon discours de recteur de l'université de Leiden, sous le titre :* Over de grenzen van Spel et ernst in de cultur. » Voir note 66.

[679] Le principe de la théorie de la récapitulation, énoncée par Ernst Haeckel en 1866, est que l'ontogénèse (le développement propre d'un être depuis l'embryon jusqu'à sa mort) récapitule la phylogénèse (l'évolution de son espèce depuis les origines). Très critiquée, en particulier au XXe siècle, cette théorie est encore en discussion en 1938, date de la parution de l'ouvrage de Johann Huizinga (deux ans avant la parution en 1940 de l'ouvrage très critique de Gavin de Beer : *Embryons and ancestors*). Depuis, même si la théorie de la récapitulation a été partiellement réhabilitée pour des cas plutôt rares, elle ne constitue pas une loi mais une exception.

[680] Huizinga J., 1951 [1938], *Supra*, p. 35.

[681] *Ibid.*, p. 27.

[682] *Ibid.*, pp. 34-35.

[683] *Ibid.*, pp. 58-59.

[684] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, p. 194 : « *Un travail forcé, est-ce encore un travail ? Le travail ne garde signification humaine que si le travailleur mérite son nom et consent, de son plein gré, à exécuter les tâches qui lui sont imposées. Contrainte ne fait pas obligation. On n'est jamais obligé qu'autant que l'on s'oblige.* »

[685] Huizinga J., 1951 [1938], *Supra*, avant-propos, p. 11 : « *Le terme de* Homo ludens*, l'homme qui joue, me semble exprimer une fonction aussi essentielle que celle de fabriquer, et donc mériter sa place auprès du terme de* Homo faber. »

A l'opposé d' « une sottise des enfants »[686], le jeu selon Johann Huizinga est promu fondement de la civilisation. Cette idée a rencontré un écho considérable auprès de penseurs de renom comme Roger Caillois[687], Georges Bataille[688] ou Jacques Ehrman[689] qui ont chacun profité de leur revue de l'œuvre pour développer leur propre pensée. Or, douze ans plus tard, en 1958, Roger Caillois, dans son essai sur *Le jeu et les hommes*, cite Johann Huizinga avant d'introduire sa propre définition : « *Les analyses précédentes permettent déjà de définir essentiellement le jeu comme une activité : 1° – libre ; 2° – séparée ; 3° – incertaine ; 4° – improductive ; 5° – réglée ; 6° – fictive.* »[690] Bien que critique à l'égard de son prédécesseur[691], Roger Caillois se borne, pour asseoir le bien-fondé de ses propres catégories, à les extraire de la définition de Johann Huizinga à laquelle il est, en fait, possible de rattacher toutes les caractéristiques du jeu qu'il énonce : 1° – libre → « *une action ou activité volontaire* » ; 2° – séparée → « *accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu* » ; 3° – incertaine → « *accompagnée d'un sentiment de tension* »[692] ; 4° – improductive → « *pourvue d'une fin en soi* » ; 5° – réglée → « *suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse* » ; 6° – fictive → « [*accompagnée*] *d'une conscience d''être autrement'' que ''la vie* courante'' ». Finalement, de façon plutôt surprenante, Roger Caillois semble avoir laissé de côté la joie, pourtant à l'origine étymologique du jeu. Certes, celle-ci est bien absente de la première définition qu'il critique[693], mais elle est en revanche bien présente dans la seconde dont il semble faire un large usage tout en la qualifiant de « *moins riche, mais aussi moins limitative* »[694], alors même qu'il en retranche le plaisir.

Cependant, l'apport de Roger Caillois à la définition du jeu est réel, même s'il innove moins par le contenu de sa définition que par la catégorisation qu'il applique à la définition de son prédécesseur : en « séquençant le génome du jeu », Roger Caillois modélise un cadre d'analyse qui trouve son expression la plus pertinente dans l'opposition *ludus / paidia*[695] (qui rencontre peu ou prou l'opposition actuelle *game* et *play)* et surtout sa classification des jeux en quatre catégories : jeux de compétition, jeux de hasard, jeux de simulacre et jeux de vertige[696]. Le résumé de cet apport ouvre dès 1955 son projet de structuration et de classification des jeux et le positionne comparativement à celui de son prédécesseur : « *Huizinga s'est brillamment acquitté de cette démonstration, mais s'il découvre le jeu où, avant lui, on n'avait pas su en reconnaître la présence ou l'influence, il néglige délibérément, comme allant de soi, la description et la classification des jeux mêmes, comme s'ils répondaient tous aux mêmes besoins et comme s'ils traduisaient indifféremment la même attitude*

[686] Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 18. Voir note 1 de la présente étude.
[687] Caillois R., 1946, « Le ludique et le sacré », *Confluences*, n°10, mars, pp. 66-77. Article reproduit dans Caillois R., 1950 [1939], *L'homme et le sacré*, 2é éd., Paris, Gallimard, pp. 208-224.
[688] Bataille G., 1988 [1951], « Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux », in *Œuvres complètes XII : articles II 1950-1961*, Paris, Gallimard, pp. 100-125.
[689] Ehrmann J., 1969, **«** L'homme en jeu **»**, *Critique* 266, XXV, pp. 579-607.
[690] Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, pp. 42-43.
[691] *Ibid.*, p. 31 : *« Cet ouvrage, contestable en la plupart de ses affirmations, n'en est pas moins de nature à ouvrir des voies extrêmement fécondes à la recherche et à la réflexion.* »
[692] On pourrait juger douteux le rapprochement sur ce point des deux définitions, mais il est de Johann Huizinga lui-même : « *Tension signifie incertitude, chance*. » Voir Huizinga J., 1951 [1938], *Supra*, p. 31.
[693] Caillois R., 1958, *Supra*, p.33 : « *Pareille définition, où pourtant tous les mots sont précieux et pleins de sens, est à la fois trop large et trop étroite.* »
[694] *Idem*.
[695] *Ibid.*, pp. 87-89 & p. 119.
[696] *Ibid.*, chapitre 2, pp. 45-92.

psychologique. »[697] Le simple fait de vouloir séquencer et catégoriser les différents éléments du jeu déplace la problématique anthropologique de Johann Huizinga vers celui d'un cadre d'analyse, premier pas de l'élaboration d'une théorie du jeu, comme le souligne vingt ans plus tard Jean-Pierre Etienvre : « *Inaugurée par Huizinga,* Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu *(1938), la ''ludologie'' a été véritablement fondée par Roger Caillois,* Les jeux et les hommes, le masque et le vertige *(1958, constamment réédité).* »[698]. Encore entre guillemets en 1979, en italique en 1983 dans un parallèle avec le ludique : « *Théorisation d'un* ludique *devenu familier, la* ludologie *a tardé à naître. Mais elle est entrée à présent dans le champ clos des sciences humaines.* »[699], le terme de ludologie était en l'occurrence largement ignoré en 1958, y compris de ceux qui étaient censés la construire.

Ainsi, parce que Johann Huizinga s'est abstenu de théoriser son apport autant que d'explorer le domaine qu'il avait ouvert, puisqu'il s'était avant tout attaché à rendre le jeu incontournable, c'est Roger Caillois qui a récolté la meilleure part de la reconnaissance due par leurs héritiers. En 1979, le philosophe canadien Gilbert Boss résume la définition de Roger Caillois par sa propre définition : « *Le jeu consiste en une action réglée autonome. Cette définition a l'avantage de comprendre toutes les caractéristiques énumérées à juste titre par Caillois, sans conserver pourtant la rigidité qu'elles imposent au concept de jeu par des exigences trop particulières.* »[700] Effectivement, on peut considérer que l'action contient par essence la liberté et l'incertitude, que la régulation est la règle et que l'autonomie induit à la fois la séparation, l'improductivité (pas de prise de la réalité) et la fiction (pas de prise sur la réalité). L'apport principal de Gilbert Boss, plus encore que d'extraire la quintessence de la définition proposée par Roger Caillois, est de montrer que ces caractéristiques du jeu apparemment distinctes, voire contradictoires, s'induisent nécessairement les unes les autres.

Pourtant, en 1989, nous assistons à un retour en arrière apparent : Jacques Henriot, semble, à la dernière page de son essai *Sous Couleur de jouer*, sacrifier à un exercice auquel il a toujours cherché à échapper[701] : « *Enfin Bref… Il me revient que certains lecteurs n'ont pas la patience de lire un livre en accompagnant l'auteur dans tous ses développements. L'essentiel est pour eux de savoir comment cela finit. Ils aiment qu'on leur résume l'ouvrage en une phrase. A leur intention, je vais rassembler les éléments de la définition que d'autres auront lue, au fil des pages, par dessus mon épaule. On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire.* »[702] Ce faisant, le philosophe ne conteste pas la validité de définir le jeu mais tente plutôt de rattacher des caractéristiques qui jusqu'alors affichaient une existence propre pour en faire les caractères de l'acte de jeu dont le joueur est le seul sujet : la métaphore a remplacé la fiction, la séparation et l'improductivité, pendant que la

[697] Caillois R., 1955, « Structure et classification des jeux », *Diogène*, 12, pp. 72-73. Passage reproduit dans Caillois R., 1958, *Op. cit.*, p.32.
[698] Etienvre J.-P., 1979, « Pour une sémantique du jeu de cartes en Espagne : analyse de la parasynonymie naipe / carta », *Mélanges de la Casa de Velazquez*, Paris, De Boccard, t. XV, p. 296, en note.
[699] Etienvre J.-P., 1983, « Du jeu comme métaphore politique : sur quelques textes de propagande royale diffusés en Espagne à l'avènement des Bourbons », *Poétique*, 56, p.399.
[700] Boss G., 2006 [1979], « Jeu et philosophie », in *Explorations et inventions : I. Lieux philosophiques*, Québec, Editions du Grand Midi, p. 11.
[701] Henriot J., 2013, « Il y a trente ans… », *Sciences du jeu : 30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse, Hommage à Jacques Henriot*, http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=223 : « *Je n'ai pas voulu expliquer ma propre conception, dire ce que j'entendais moi-même par jouer mais rassembler et chercher à interpréter les diverses manières dont on parlait de cette chose étrange qu'est le jeu.* »
[702] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, p. 300.

décision commande l'activité et tranche l'aléatoire tandis que l'arbitraire induit la règle. Cependant, on y retrouve bien fidèlement, à l'exception de l'accent mis sur le joueur, les caractéristiques énumérées par Roger Caillois. Or, si l'on veut résumer la formule, quelque peu alambiquée, de Jacques Henriot, le jeu est pour lui l'acceptation contractuelle (« procès ») de la poursuite (« décision prise et maintenue », « schèmes », « aléatoire ») symbolique (« métaphore ») d'un enjeu (« thème délibérément posé comme arbitraire »). Jouer, pour Jacques Henriot, c'est donc avant tout avoir décidé de jouer, ce en quoi il rejoint le cadre qu'il avait posé en 1969[703] et plus encore en 1983 : « *On appellera "jeu" toute situation structurée par des règles, dans laquelle un sujet s'oblige à prendre un certain nombre de décisions, aussi rationnelles que possible, en fonction d'un contexte plus ou moins aléatoire.* »[704]

Mais, plus encore que de recentrer la définition du jeu autour du joueur, la proposition précédente met en avant le choix par l'évocation explicite de la décision, à la fois celle de participer au jeu et celle qui conduit à l'attribution l'enjeu. C'est cette idée que reprend le philosophe Colas Duflo en 1997, dans *Jouer et philosopher*, à travers sa définition du jeu comme : « *L'invention d'une liberté dans et par une légalité*. »[705] Or, il s'agit également d'une définition opérationnelle du choix, puisque celui-ci naît de l'alternative posée par l'incertitude et engage le décisionnaire quant aux conséquences de son choix tout en le libérant de l'angoisse de la potentialité, fondant ainsi son identité propre, comme l'avait suggéré Jean-Paul Sartre dès 1943 dans *L'être et le néant* : « *Dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté, quelle que puisse être d'ailleurs son angoisse, son activité est de jeu : il est en effet le premier principe, (…) il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles qu'il a lui-même posées et définies.* »[706] La définition de Colas Duflo, à la fois par sa beauté formelle et parce qu'elle incarne sans doute le terme du processus de décantation que peut subir toute définition d'un concept, marque peu ou prou la fin des débats autour d'une définition du jeu. La concision et la pertinence du philosophe français montrant sans doute que, aussi intéressante que soit une définition, elle ne résout rien, ne faisant finalement qu'enfermer le jeu et révéler la vacuité de l'exercice. Comme le note lapidairement l'auteur de jeux de société Bruno Faidutti : « *Je me passe très bien d'une définition du jeu pour faire des jeux.* »[707]

L'intérêt toutefois de cette définition universitaire est de rencontrer l'une des rares définitions proposées par un professionnel, le *game designer* Sid Meier, largement relayée par les *game studies* : « *Un jeu est une suite de choix intéressants. Dans un choix intéressant, aucune alternative n'est clairement meilleure que les autres, mais celles-ci ne sont pas uniformément attractives, et le joueur doit être à même de choisir en connaissance de cause.* »[402] Plus encore que le choix, cette définition induit le plaisir de choisir conditionné par la difficulté de choisir entre des alternatives équivalentes mais dont les conséquences sont radicalement différentes. Se pose alors la question si, au-delà du choix, ce n'est pas la

[703] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, p. 47 : « *Jouer, c'est faire quelque chose. La chose que l'on fait présente deux versants : l'un objectif ou externe, l'autre subjectif ou interne. Du dehors, elle est ce que fait celui qui agit : son comportement. Ce que fait celui qui joue, c'est l'ensemble des faits qu'il produit par la suite de ses actes. Mais c'est aussi, et avant tout, le fait qu'il fasse ce qu'il fait, l'intention qui anime sa conduite et lui confère un sens. Au principe de l'acte il y a l'*idée*, qui s'oppose à la* chose *comme ''ce que l'on connait du dedans'' à ''ce que l'on connaît du dehors''. Comment jouer sans avoir l'idée de jouer, sans vouloir jouer, sans savoir que l'on joue ?* »

[704] Henriot J., 1983, *Le jeu*, Paris, Synonyme, p. 38.

[705] Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, p. 57.

[706] Sartre J.-P., 1943, *L'être et le néant,* Paris, Gallimard, p. 626.

[707] Solinski B., 2015, « *Entretien avec Bruno Faidutti », Interfaces numériques, n°4-1, p. 18.* Bruno Faidutti est un auteur français, mondialement reconnu, auteur d'une cinquantaine de jeux de société, dont le plus célèbre est Citadelles (Multisim 2000).

contradiction qui fonde l'alternative ludique, caractérisant ainsi le jeu, le choix n'apportant qu'une solution temporaire qui déplace la contradiction vers une nouvelle alternative, faisant du jeu cette suite ininterrompue de questions que décrit Sid Meier. Commence alors à poindre l'idée que le problème inhérent à toute définition tient au fait même de définir : à vouloir trop synthétiser, elle gomme en les aspérités. Or, pour *le* jeu qui suppose *du* jeu, l'inventaire prétendument exhaustif ne semble pas approprié, d'autant que tout jeu interroge le joueur en lui posant des problèmes, tout en se gardant de répondre à aucun, sans quoi les parties suivantes n'auraient plus d'intérêt. Si définir est étymologiquement ce qui fixe[708], le jeu ne saurait donc être défini, étant précisément ce qui, dans un mécanisme, échappe à sa régulation.

La ludologie, dont la définition apparaissait comme la pierre de fondation, devrait donc avoir l'objectif, en tant que discours des discours du jeu, de rendre compte des contradictions de celui-ci, car ce va-et-vient entre définitions concurrentes dessine aussi le jeu qui les relie. On aura d'autre part noté que, si chaque définition du jeu a été positionnée en réaction aux définitions précédentes, introduisant des valeurs différentes, ces définitions convergent toutes vers un consensus autour du jeu en tant que choix, retrouvant les deux notions le plus souvent conditionnelles ou induites par ces définitions au point d'avoir été soigneusement reléguées aux confins des définitions elles-mêmes (à l'exception de celle de Johann Huizinga) : les principes d'action/activité et de plaisir, qui découlent précisément du choix que ces définitions se sont pourtant efforcées de révéler.

2. L'invention de la ludologie : domaine ou méthode ?[709]

La volonté de mettre sur pied une théorie générale du jeu n'a pas toujours été explicite voire même consciente, ce qui n'empêche pas pour autant la question du jeu et sa méthodologie d'analyse d'avoir assez logiquement précédé l'apparition du mot. Lorsqu'en 1831, Louis Becq de Fouquières publie sa somme sur *Les jeux des anciens* et innove en proposant une méthodologie de reconstruction des règles du jeu des douze lignes et de celui des *Latroncules*[710], il n'a même pas conscience, pris qu'il est par son objectif exégétique, de contribuer à l'élaboration d'une méthodologie propre au jeu. De même, Johann Huizinga, qui a à cœur de convaincre ses contemporains de l'importance du jeu, n'a jamais entrepris de faire fructifier son apport, et s'en est retourné à ses travaux historiques[711]. Pourtant, le retentissement de son essai est tel qu'aucun des articles fondateurs du terme *ludologie* ne manque d'y faire référence[712], et l'idée même de la possibilité d'une ludologie est une

[708] Rey A. (dir.), 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article « définir », p. 566 : « *Est emprunté (fin XIIe s.) au latin* definire *''déterminer'', ''fixer'', ''délimiter'' spécialement en parlant du sens d'un mot.* »

[709] Ce sous-chapitre emprunte largement aux travaux antérieurs de Jesper Juul et de Sébastien Genvo, en particulier au blog : *The ludologist* (http://www.jesperjuul.net/ludologist/) ainsi qu'à la conclusion du mémoire d'habilitation à diriger des recherches de Sébastien Genvo (Genvo S., 2013, *Op. cit.*).

[710] Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Les jeux des anciens*, Charleston, Nabu press, chapitre XVII & XIX. Voir le chapitre *III.C Jouer l'impensable* de la présente étude.

[711] Il est encore l'auteur du *Monde abîmé* (*Geschonden Wereld*) publié à titre posthume en 1945 et traduit en français sous le titre : *A l'aube de la paix - Etude sur les chances de rétablissement de notre civilisation*, Amsterdam, Panthéon.

[712] Par exemple on citera chronologiquement l'Argentin Lunazzi J. M., 1947, « Ludología y Ludoterapia », *Boletín del Museo Social Argentino*, Vol. XXXV, n° 297-298, mars-avril, p. 81 ; le Danois Maigaard P., 1951, « About Ludology », *actes du XIVe congrès international de sociologie* (Rome, 30 août - 3 septembre 1950), Rome, p. 362 ; le Français Etienvre J.-P., 1979, *Op. cit.*, p. 296 ou encore l'Américain Csikszentmihalyi M., 1982, « Does

conséquence directe de la thèse « *ab ludo* » du jeu comme fondement et origine de la culture développée dans *Homo ludens*. Parce que Johann Huizinga avait mis au jour un jeu qui comprend le monde et la civilisation, l'idée d'une approche compréhensive et extensive de l'homme par le jeu avait fait son chemin.

Mais avant d'aborder l'apparition du terme de « ludologie », il convient d'examiner l'origine de celui de « ludique » dont il est dérivé afin de poser les jalons de notre étude. Sa problématique est spécifiquement française, puisqu'il ne dérive pas du nom (jeu) dont il est pourtant l'adjectif. Il s'agit d'un mot relativement récent que le dictionnaire historique de la langue française fait remonter pudiquement « avant 1910 »[713]. Sa première occurrence est due au général Jules Lewal auteur d'un mémoire sur *L'agonistique : jeux actifs, exercices amusants*[714]*,* lauréat du concours Bischoffsheim[715], du nom du député et mécène Raphaël-Louis Bischoffsheim (1823-1906) qui avait lancé un prix pour réformer l'éducation physique scolaire. L'auteur, peu avare de néologismes[716], écrit avec les guillemets de rigueur : « *Il faut créer des épreuves « ludiques », trimestrielles, annuelles, inventer des distinctions et des titres pour les individus, des distinctions collectives pour les écoles.* »[717] L'édition de ce mémoire à l'occasion du prix remporté en 1890, et les multiples revues officielles qui en ont été faites[718], ne semblent toutefois pas avoir passé les Alpes, puisque lorsque le psychologue suisse Théodore Flournoy (1854-1920) doit employer l'adjectif dérivé de jeu en 1901, il hésite encore entre ses deux formes possibles : « *Le cas de Melle Smith me paraît constituer un bel argument en faveur de ce qu'on pourrait appeler la théorie* jocale *— je risque ce néologisme (de* jocus*, jeu, plaisanterie) à moins qu'on ne préfère celui de* ludique *(de* ludus*, jeu, spectacle).* »[719] Cette proposition est d'autant plus importante qu'elle paraît dans le premier numéro des *Archives de psychologie*, première revue en langue française consacrée à la psychologie[720] et cofondée par Edouard Claparède, disciple de Théodore Flournoy. C'est à lui que revient la popularisation du terme « ludique » qu'il emploie dès 1905 en faisant une référence implicite à son maître : « *Ce caractère ludique se retrouve d'ailleurs à un haut degré dans les productions subliminales des médiums, qui sont sans doute des phénomènes psychologiquement analogues aux rêves normaux* »[721] avant de l'utiliser dans l'édition de 1909 de son ouvrage de référence *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, toujours accompagné des guillemets et des explications nécessaires : « *L'activité ludique (*ludus*, jeu)* »[722] puis d'expliquer sa signification un peu plus loin, « *K. Groos déclare que le travail qui revêt un certain caractère ludique, c'est-à-dire celui dans lequel est engagé la joie de créer et le plaisir de vaincre la*

Being Human Matter? On Some Interpretive Problems of Comparative Ludology », *Behavioral and Brain Sciences*, Volume 5, n°1, p. 161.

[713] Rey A. (dir.), 1993, *Op. cit.*, article « ludique », p. 1151 : « *est le dérivé savant (av. 1910, Lalande) du latin* ludus *''jeu''*. »

[714] Lewal J.-L., 1890, *L'agonistique: jeux actifs, exercices amusants*, Paris, Librairie militaire L. Baudoin.

[715] Ministère de l'éducation nationale, 1890, *Bulletin officiel*, vol. 48, Paris, Imprimerie nationale, p. 406.

[716] Si on en croit l'officier ministériel qui rend compte du mémoire du général Lewal dans Anonyme, 1890, « Le concours Bischoffsheim », *Revue internationale de l'enseignement*, XX, p. 305 : « *Original par le style très particulier, plein de néologismes ingénieux, amusants ; de tournures libres, parfois aisées jusqu'à l'incorrection, et qui ne sentent jamais l'écrivain de profession.* »

[717] Lagrange F., 1892, « La réforme de l'éducation physique », *Revue des deux mondes*, t. 112, p. 366.

[718] Voir notes précédentes : en 1890 au bulletin officiel puis dans la revue internationale de l'enseignement, ainsi que deux ans plus tard dans *La revue des deux mondes*.

[719] Flournoy T., 1901, « Nouvelles observations sur un cas de somnambulisme avec glossolalie », *Archives de psychologie de la Suisse romande*, t. 1, n°2, p. 250.

[720] Claparède E., 1920 [1905], *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Genève, Kundig, p. 90.

[721] Claparède E., 1905, *Esquisse d'une théorie biologique du sommeil*, Genève, Kündig, p. 325.

[722] Claparède E., 1909 [1905], *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Kündig, Genève, p. 85 (p. 433 pour la 8e édition de 1920).

difficulté de la tâche… »[723]. La même année, le terme connaît sa consécration avec son entrée dans le dictionnaire, qui en attribue la paternité à Edouard Claparède : « *‘‘Ludique’’, terme proposé par M. Claparède pour servir d’adjectif correspondant au mot jeu.* »[724] Il faut attendre les années vingt pour que le mot ne soit plus systématiquement utilisé entre guillemets ou en italique. Dans ces conditions, il apparaît probable que le terme de ludologie ne doive être recherché avant 1950, puisque « ludisme »[725] apparaît chez Jean-Paul Sartre en 1940, « ludothérapie » vers 1950 et « ludothèque » vers 1970[726].

La première apparition recensée du terme de « ludologie » est en espagnol et portée par un psychologue argentin, José Maria Lunazzi, confirmant, dès 1947, la très large réception de l’œuvre de Johann Huizinga, seulement quelques années après sa publication en 1938 et avant même qu’il n’en existe de traduction française (1951) : « *De même qu’on parle d’un ‘‘*homo economicus*’’, d’un ‘‘*homo faber*’’ ou d’un ‘‘*homo intellectualis*’’, etc., nous devons nous référer à un* homo ludens *qui est un homme qui s’exprime, se réalise, souffre, triomphe, s’adapte ou se révolte contre l’environnement social ou bien se comporte de façon personnelle au travers de sa ‘‘soif’’ de jeu, de ses désirs insatisfaits, de ses aspirations frustrées. Cette science est la ludologie, spécialité qui étudie comment l’homme joue, quelles sont les conditions propices à son état ludique, quel type de jeu peut être approprié pour lutter contre ses propres appréhensions ou les difficultés qui lui ont été causées par son environnement social.* »[727] On notera que la première recension du terme y recourt pour circonscrire l’identité de l’homme, afin de rendre compte de son être profond. L’être ludique serait ainsi l’antithèse du moi social, construit et contraint, à laquelle l’*homo ludens* oppose spontanéité, émotion et créativité et, par elles, l’expression de son humanité. La ludologie se présente donc comme une science de l’homme à même de le révéler à lui-même.

Quatre ans après l’Amérique du sud, c’est au nord de l’Europe qu’a lieu la proposition d’une ludologie comme discipline universitaire rattachée à la sociologie, par un professeur danois d’éducation physique, Per Maigaard : « *Nous voulons des catalogues bibliographiques. Nous voulons une revue de Ludologie, et une association de ludologues que les scientifiques de toutes les disciplines concernées pourront rejoindre, particulièrement des ludologues familiers de la typologie, de la technique et des tactiques de jeux. Le premier objectif des ludologues sera cependant de circonscrire leur domaine d’activité et de rendre le champ arpentable à l’aide d’une classification convenable des jeux. Cet article doit s’achever sur une tentative de la réaliser. Définition : la ludologie est la science des jeux et fait partie de la sociologie et des sciences assimilées. Mais que sont les jeux ? Les jeux, dans l’acception la plus large du terme, sont les activités de toutes sortes qui ne sont pas “tout à fait un travail” en vue de la subsistance*

[723] Claparède E., 1909 [1905], *Op. cit.*, p. 131 (p. 504, dans une forme approchante mais moins appuyée, pour la 8e édition de 1920).

[724] Lalande A. (éd.), 1909, *Bulletin de la société française de Philosophie*, Paris, Armand Colin, p. 186. C’est la source à laquelle se réfère le *Dictionnaire historique de la langue française*. Voir note 713.

[725] Le mot a un sens bien distinct de celui de ludologie dont il n’est pas concurrent : Sartre J.-P., 1986 [1940], *L’imaginaire : psychologie phénoménologique de l’imagination*, Paris, Gallimard, p. 275 : *« Rien de tout cela – ni ses sursauts, ses cris quand on lui touche le membre qu’il croit malade – n’est joué au sens au sens absolu du mot, c’est-à-dire qu’il ne s’agit ni de ‘‘ludisme’’, ni de mythomanie.* »

[726] Rey A. (dir.), 1993, *Op. cit.*, article « ludique », p. 1151.

[727] Lunazzi J. M., 1947, *Supra*, p. 80 : « *Así como se habla de un* ‘‘homus [sic] *economicus’’, de un ‘‘homus* [sic] *faber’’ o de un ‘‘homus* [sic] *intellectualis’’, etc., debemos referirnos a un homo ludens o sea a un hombre que se expresa, se realiza, padece, triunfa, se adapta o reacciona contra el medio social o se comporta individualmente a través de su ‘‘sed’’ de juego, de sus ansias insatisfechas, de sus aspiraciones interrumpidas*. *Esa ciencia eso la ludología o sea la especialidad que investiga como ha jugado el hombre, cuales son las condiciones positivas de su ser ludrico, como en virtud de determinada tecnica de juego puede reaccionar contra las propias contrariedades o contra las oposiciones que le ha originado el medio social.* »

ou des fonctions physiologiques habituelles – par exemple en rapport avec l'alimentation et l'activité sexuelle. Les jeux sont créés par le seul désir. »[728] Le seul point commun avec la proposition précédente est l'enthousiasme attaché à la perspective d'une science nouvelle qui rende enfin compte des désirs de l'homme. Mais il n'est pas question ici d'opposer cette perspective avec le caractère social de la ludologie, d'autant que l'article est l'un des actes du XIVe congrès de sociologie qui s'est tenu à Rome en 1950, dont l'auteur formule le résumé suivant : « *Les jeux tiennent un grand rôle dans la vie collective de nos jours, comme ils l'ont fait dans le passé. Par là, ils sont une matière tout indiquée pour des études sociologiques. Plusieurs branches de la science les ont traités, d'une manière plus ou moins satisfaisante. Des propositions sont présentées pour les études futures. L'auteur discute les définitions et les classifications des jeux.* »[729] Présentée sous les meilleurs auspices dans la filiation de l'essai de Johann Huizinga, comme une science sociale assujettie de surcroît à la sociologie, la ludologie avait tout pour remporter l'adhésion de son auditoire composé exclusivement de sociologues. L'apport de Per Maigaard est de proposer à travers la ludologie non seulement l'étude systématique des jeux mais surtout son organisation interdisciplinaire et méthodologique : classifications, techniques, stratégies… Mais le décès inopiné[730] de son promoteur n'a pas permis de mettre en place l'institutionnalisation de la discipline.

A la suite de la communication de Per Maigaard en 1950, l'Italien Corrado Gini, président de l'Institut International de Sociologie, se fait l'écho en 1952 de l'ampleur du phénomène ludique mais aussi de ce qui était sans doute l'objectif premier de Per Maigaard : « *En effet, l'étude du jeu a désormais pris une ampleur, une complexité et une technicité à même de donner lieu à une véritable science.* »[731] Cependant, son article « Ludologia », qui est la lecture d'articles de plusieurs spécialistes du jeu dont celui de Per Maigaard, non seulement appuie la thèse du Danois, mais apporte en outre ses propres arguments : « *Plus l'origine des jeux se fait lointaine et plus elle rend complexe son étude en multipliant le nombre de disciplines auxquelles il est nécessaire de recourir. Ce qui est sans doute un argument qui plaide pour faire de la ludologie une science à part entière.* »[732] L'interdisciplinarité prouverait que la ludologie ne doit allégeance à aucune des sciences humaines en particulier, au point d'en faire une discipline à part entière. Le sociologue italien maintient le cap et fait valoir quelques années plus tard, en 1958, ces mêmes arguments : « *La ludologie ou science des jeux pourrait prétendre à devenir une branche autonome de la Sociologie, en considération de l'étendue de*

[728] Maigaard P., 1951, *Op. cit.*, p. 364 : « *We want bibliographical catalogues. We want a periodical for ludology, and a society for ludologists, which scientists of all sciences concerned can join, including such ludologists familiar with the typology, technique and tactics of games. The first purposes of the ludologists will, however, be to limit their field of activity and to make that field surveyable by a decent classification of the games. This article shall be finished with an attempt of doing so. Definition: Ludology is the science of games and a part of sociology and the sciences concerned. But what are games? Games, in the most extensive sense of the word are all sorts of activities which are not "real work" for livelihood or common physiological functions – e.g. connected with digestion and sexual life. Games are performed out of mere desire.* »

[729] *Ibid.*, p. 373 : résumé en français.

[730] Per Maigaard est décédé le 23 avril 1952. Voir Ülken H. Z. (éd.), 1952, *Actes du XVe congrès international de sociologie* (Istambul, 11 - 17 septembre 1952), Paris, Institut International de Sociologie, nécrologie, pp. 51-52 et la mention en sa mémoire de Corrado Gini en ouverture de son article dans Institut International de Sociologie, 1958, *Actes du XVIIe congrès international de sociologie* (Beyrouth 23 - 29 septembre 1957), volume 2, Beyrouth, Institut International de Sociologie, p. 193 : « *It suggested to Maigaard the formation of a comittee on ludology which was not followed up as its author died.* »

[731] Gini C., 1950-1952, « Ludologia », *Genus*, vol. 9, n°1/4, p. 248 : « *Lo studio dei giochi ha invero assunto ormai estensione e complessità e tecnicismo tali da dar luogo a une vera scienza.* ».

[732] *Ibid.*, p. 252 : « *Più l'origine dei giochi si fa lontana e più se ne rende complesso lo studio e maggiore è il numero delle discipline a cui per esso conviene attingere. Sta qui certamente une circostanza che consiglia di fare della Ludologia une scienza a parte.* »

son domaine, de la variété des points de vue dont les jeux intéressent l'homme d'étude et le praticien et enfin de la possibilité d'établir des généralisations qui aient la valeur de lois scientifiques. »[733] Ce qui résume les quatre points développés par Corrado Gini dans son article : « *Pour justifier cette aspiration [celle de devenir une discipline autonome de la recherche scientifique] un sujet doit remplir plusieurs exigences : 1) Son objet doit être important ; 2) Son objectif doit être clairement défini ; 3) La matière doit offrir la possibilité d'établir des lois ou des généralisations qui sont assurément le but ultime de la science ; 4) Le traitement du sujet doit couvrir un large champ qui n'empiète pas sur le territoire des autres sciences, soit qu'il n'ait pas encore été étudié par une discipline scientifique, soit que plusieurs de ses aspects aient été étudiés par différentes disciplines.* »[734] Ainsi, si la ludologie doit devenir une science, c'est avant tout à cause de la complexité du domaine qui demande à développer des méthodologies propres à même d'enrichir l'arsenal technique des sciences humaines et sociales dans leur ensemble.

Etrangement, l'appel à l'institutionnalisation de la discipline, voire simplement à son existence, n'a rencontré aucun écho auprès des théoriciens dont se réclament ces spécialistes, depuis Roger Caillois (1958) jusqu'à Colas Duflo (1997), le premier étant pourtant désigné par Jean-Pierre Etienvre en 1979 comme le fondateur de la discipline : « *Des jeux, de tous les jeux,* du *jeu, on commence à parler d'abondance, à écrire aussi : le jeu devient l'objet d'un discours, il entre dans l'actualité scientifique qui l'accueille, comme elle a, naguère, accueilli la mort, la famille, la fête, le sexe. La* ludologie*, née il y a vingt ans à peine, est désormais installée au carrefour des sciences humaines. (…) Mais mon propos n'est pas ici de me livrer à une étude qui relève principalement de la sémiologie. J'observe, en revanche, que (…) le discours sur le jeu est, pour le moment, principalement français et anglo-saxon.* »[735] Pourtant, si les principaux intéressés ne semblent pas se considérer comme ludologues, ils opèrent dans des spécialités dans lesquelles se reconnaissent les principaux partisans de la ludologie, que ce soit l'essayiste Roger Caillois tantôt désigné comme sociologue alors que ses travaux, à l'instar de ceux de l'historien Johann Huizinga, ont une portée davantage anthropologique ; ou que ce soit ceux de Jacques Henriot sur le jeu, qui appartiennent à la philosophie, renforçant la perception interdisciplinaire que peut revêtir la ludologie et son inscription dans les sciences sociales au sens large, et plus exactement les « *sciences humaines* » telles que les qualifie Jean-Pierre Etienvre. Le chercheur français opère en outre, dans sa présentation de la ludologie, deux innovations de taille : il évoque pour la première fois une science *du* jeu et non plus seulement *des* jeux, de même qu'il rattache cette ludologie « *née il y a vingt-ans à peine* » (en 1958, date de la parution de l'essai de Roger Caillois) « *principalement [à] la sémiologie* ». En tant que linguiste, Jean-Pierre Etienvre recentre la ludologie dans l'analyse du « *discours sur le jeu* », dont l'écrivain et critique littéraire Roger Caillois s'est légitimement emparé à la suite de ses travaux sur le sacré qui l'on conduit à faire la revue de l'essai de Johann Huizinga[736]. On notera cependant que le terme « ludologie » est encore incertain, puisque non seulement il est donné par le linguiste français accompagné d'explications circonstanciées, mais de surcroît

[733] Résumé en français de Gini C., 1958 [1957], « Ludology », *Actes du XVIIe congrès international de sociologie* (Beyrouth 23 - 29 septembre 1957), vol. 2, Rome, Institut International de Sociologie, p. 209.

[734] *Ibid.* pp. 191-192 : « *This is a branch of sociology which can lay claim to being considered as an independent branch of scientific study. To justify this claim a subject must fulfill several requisites: (1) Its object must be important. (…) (2) Its purpose must be clearly defined. (…) (3) The matter must offer the possibility of establishing laws or generalizations which are indeed the ultimate purpose of the science. (4) The treatment of the subject must cover a wide field which does not come within the boundaries of other sciences, either because its various aspects have been studied by any branch of science because its various aspects have been studied by different branches.* ».

[735] Etienvre J.-P., 1979, *Op. cit.*, p. 296.

[736] Caillois R., 1946, *Op. cit.*, pp. 66-77. Voir note 687.

en italique. Enfin, celui-ci ajoute, au sein des ludologues, qu'il cite Claude Aveline[737] qui n'est pas un théoricien du jeu mais a seulement réalisé, avec son *Code des jeux*[738], un inventaire dans la plus pure tradition des académies de jeux[739] des siècles passés : preuve en est que la ludologie hésite encore entre la simple étude *des* jeux et la théorisation *du* jeu.

Lorsque, trois ans plus tard, Mihaly Csikszentmihalyi, psychologue positiviste américain d'origine hongroise, intègre dans le sous-titre de son article de 1982 les termes de « comparative ludology », il ajoute l'avertissement suivant : « *[Ce] livre monumental[740] sur le jeu animal laisse l'observateur du jeu humain avec une sensation de satiété satisfaite, l'impression que nos collègues éthologues ont finalement embrassé l'ensemble des données comparatives qui ont été accumulées en un siècle, et l'ont rendu immédiatement accessible aux chercheurs des domaines connexes. Pourquoi donc la reconnaissance d'une somme si méticuleuse fait naître une arrière-pensée, une petite voix qui semble dire : « trop c'est trop » ? Peut-être est-ce parce que la lecture de faits détaillés sur le jeu animal, et les spéculations qui en découlent à propos de ses fonctions, risquent d'embrouiller notre compréhension du jeu humain, plutôt que d'éclairer le sujet. Cela n'est sans doute pas sans rappeler l'évidence que, pour un psychologue, la seule erreur qui soit pire que d'ignorer l'apport de l'éthologie comparative est de la [?] prendre trop au sérieux.* »[741] On cherchera vainement une autre occurrence du terme de ludologie dans l'article, l'auteur l'emploie donc empreinte de sous-entendus : la ludologie, pensée compréhensive qui en s'intéressant au jeu prétend rendre compte de tous les jeux, est devenue sous sa plume une pensée totalisante – au sens de totalitaire – qui, en voulant annexer le jeu à son seul profit, ferait fi des distinctions entre éthologie comportementale et psychologie. Avant même d'être née, la ludologie est contestée, sa perspective globalisante étant pour la première fois perçue comme une menace pour les sciences de l'homme, en particulier parce que, en appliquant à l'homme et à l'animal le même *modus operandi*, elle n'accorderait pas à l'être humain la place qui lui revient.

On peut inversement considérer que cela n'en acte pas moins en creux la perspective transdisciplinaire de la ludologie et, par cela, sa spécificité. Quatre ans plus tard, c'est en tout cas dans cette perspective qu'abonde le spécialiste de littérature Michel Picard lorsqu'il aborde, en 1986, *La lecture comme jeu* : « *Dans la mesure où il n'existe encore aucune véritable science du jeu, où le jeu prend en écharpe toute ces spécialités, où surtout il est possible de lui*

---

[737] Etienvre J.-P., 1979, *Op. cit.*, p. 296, en note : « *Inaugurée par Huizinga,* Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu *(1938), la ''ludologie'' a été véritablement fondée par Roger Caillois,* Les jeux et les hommes, le masque et le vertige *(1958, constamment réédité) et Claude Aveline,* Le code des jeux *(1961, publié depuis dans* Le livre de poche*, n°2.645). Depuis quelques années les ''ludologues'' sont de plus en plus nombreux…* ».

[738] Aveline C., 1961, *Le code des jeux*, Paris, Hachette.

[739] Il s'agit d'un répertoire des jeux en vogue présentant généralement leurs règles à la suite les unes des autres. Le nom évoque l'académie des jeux floraux de Toulouse, dénommée ainsi à partir de 1694, qui régissait un concours de poésies récompensées par des prix portant le nom de fleurs.

[740] Il s'agit de l'étude de Smith P. K. (dir.), 1984, *Play in animals and humans*, Oxford, Basil Blackwell. L'article qui est ici commenté date de 1981 et annonce sans doute la parution de l'ouvrage.

[741] Csikszentmihalyi M., 1982, *Op. cit.*, p. 160 : « *Monumental book on animal play, leaves the student of human play with a feeling of contented satiety, an impression that our ethological colleagues have finally wrapped up all the comparative information that has been accumulating over the past century, and thus made it readily accessible to scholars in related fields. Why is it then that gratitude for such painstaking synthesis produces a faint echo in the mind, a nagging voice that seems to say: "enough is enough?" Perhaps it is because perusal of the detailed facts about animal play, and attendant speculations about its functions, run the risk of confusing our understanding of human play, rather than bringing light to the subject. It certainly reminds this commentator of the truism that, for a psychologist, the only mistake that is worse than ignoring the evidence of comparative ethology is taking it too seriously.* » Reédité dans Csikszentmihalyi M., 2014, *Applications of Flow in Human Development and Education: the Collected Works of Csikszentmihalyi*, Dordrecht, Springer, p. 3-5.

assigner un objet rigoureusement spécifique, il semble tout à fait légitime, sur le plan épistémologique, de situer la lecture littéraire dans le cadre d'une future ludologie générale *(on voudra bien excuser ce monstre linguistique).* »[742] Non seulement le terme *ludologie* est ici encore en italique mais il est qualifié de « *monstre linguistique* », comme si l'auteur venait de le créer de toutes pièces. Bien qu'un nombre croissant de disciplines se soient intéressées au cours des décennies passées à la ludologie, la greffe ne prend dans aucune et chaque nouvel essai semble donc repartir de zéro. La proposition de Michel Picard apporte deux éclairages à souligner : en dissociant la lecture de l'écriture littéraire, l'auteur propose de faire de la ludologie une science de la réception et, à travers elle, de l'humain ; d'autre part, en examinant le jeu littéraire, Michel Picard souligne son intérêt au prisme des théories de la fiction, et ce de façon plutôt ironique puisque le terme de narratologie, qui n'apparaît qu'en 1969[743], est postérieur à celui de ludologie. Enfin, au début de la décennie suivante, en 1993, le sociologue des jeux d'argent Jean-Pierre Martignoni-Hutin s'interroge : « *Quand le jeu prend une telle importance, pourquoi ne pas rendre compte de la société à travers l'analyse de ses jeux ? Si le jeu est désormais partout, pourquoi ne pas aboutir à une science du jeu ; une* ludologie *qui dépasserait une simple sociologie des jeux de hasard et d'argent ?* »[744] Toujours et indéfectiblement en italique, le terme de ludologie semble s'inscrire résolument en tant que science indépendante puisque ses promoteurs universitaires sentent malgré eux que les cadres disciplinaires, à la lumière desquels ils analysent le jeu, semblent débordés par leur objet qui n'est jamais exclusivement littéraire ou sociologique et refuse donc de s'y laisser enfermer.

La perspective littéraire revendiquée par Michel Picard n'en est pas moins vivement contestée six ans plus tard, en 1999, par Gonzalo Frasca, dans son article *Simulation versus narrative : introduction to ludology* : « *Il est nécessaire d'introduire quelques concepts de la ludologie, la discipline académique toujours en devenir des game studies. Qu'est-ce que la ludologie ? La ludologie peut être définie comme une discipline qui étudie les jeux en général, et les jeux vidéo en particulier. Le terme n'est pas nouveau et a été précédemment usité en relation avec les jeux non électroniques, particulièrement par la communauté du jeu de société. En 1999, j'ai mis en évidence l'absence d'une discipline cohérente et formelle qui traite des jeux comme l'une des raisons pour lesquelles les chercheurs s'intéressaient aux outils critiques de la théorie littéraire et cinématographique comme à ceux de la narratologie. Depuis lors, le terme de « ludologue » a gagné en popularité dans la communauté académique des spécialistes pour décrire quelqu'un qui est contre le postulat commun que le jeu devrait être abordé en tant qu'extension de la narration. A mon avis, il s'agit vraiment d'une simplification. Bien sûr, nous avons besoin d'une meilleure compréhension des éléments que les jeux partagent avec les récits, comme les personnages, le contexte et les événements. La ludologie ne renie pas cette dimension des jeux vidéo mais affirme que la structure narrative n'en est pas la clef de voûte. Néanmoins, il est important de garder à l'esprit que le but ultime de la ludologie n'est pas une tentative vaine de mettre au jour l'inadaptation constitutive du paradigme narratif. En tant que discipline formaliste, elle devrait se focaliser sur la compréhension de la structure et des éléments des jeux – particulièrement leurs règles – aussi*

[742] Picard M., 1986, *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 309.

[743] Todorov T., 1969, *Grammaire du Décaméron*, Paris, Mouton, p. 10 : « *La narration est un phénomène que l'on rencontre non seulement en littérature mais aussi dans d'autres domaines qui pour l'instant relèvent, chacun, d'une discipline différente (ainsi contes populaires, mythes, films, rêves, etc.). Notre effort ici sera d'aboutir à une théorie de la narration, telle qu'elle puisse s'appliquer à chacun de ces domaines. Plutôt que des études littéraires, cet ouvrage relève d'une science qui n'existe pas encore, disons la narratologie, la science du récit.* » Cité in Marti M. & Baroni R., 2014, « De l'interactivité du récit au récit interactif », Cahiers de Narratologie, 27, décembre, p. 2.

[744] Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Faites vos jeux*, Paris, L'Harmattan, p. 259.

bien que créer des typologies et des modèles pour expliquer les mécaniques de jeux. Cependant, le formalisme n'a pas le vent en poupe en ces temps de communication à outrance. Sans doute les approches formelles sont limitées – et les ludologues devraient toujours garder cela à l'esprit – mais elles sont probablement la façon la plus simple de découvrir les différences structurelles entre les récits et les jeux. Je vois personnellement cette approche structuraliste comme un premier pas nécessaire aux game studies, dont nous nous affranchirons complètement une fois qu'il nous aura aidés à mieux appréhender les caractéristiques fondamentales des jeux. »[745] Non seulement en 1999, la ludologie reste encore, selon l'Uruguayen Gonzalo Frasca, à créer mais, pour cet auteur du premier blog en langue anglaise consacré à la ludologie[746], le jeu vidéo est alors entrevu comme l'aboutissement du jeu et, par delà, de son étude formelle que doit être la ludologie. Il est probable que ce que le *game designer* appelle la « *communauté du jeu de société* » puisse, dans une perspective toute anglo-saxonne[747], désigner les écrits théoriques antérieurs à l'apparition du jeu vidéo comme phénomène de société. En outre, l'énergie que met Gonzalo Frasca et les tenants des *game studies* à refuser l'annexion de la ludologie par les théories de la fiction, montre l'importance que les professionnels du jeu, à l'origine des *game studies*[748], accordent à leur savoir-faire face à l'approche universitaire, le terme de simulation utilisé par l'auteur étant la légitimation directe de la dimension technologique du jeu dans la droite filiation du premier ouvrage de *game design* écrit en 1984 par l'Américain Chris Crawford : « *D'abord développé comme un broyeur de code, l'ordinateur endosse une nouvelle personnalité depuis qu'on lui a donné une interface graphique et des capacités sonores. Ces capacités donnèrent à l'ordinateur un puissant atout : il a pu alors communiquer avec l'homme, pas seulement dans le langage froid et distant du binaire mais dans la langue attrayante et directement sensible des images et des sons. Avec cette capacité est venue une nouvelle potentialité jusqu'alors inimaginable : la possibilité d'utiliser l'ordinateur comme un médium artistique pour communiquer des émotions. Le jeu informatique est devenu l'auxiliaire privilégié pour ce médium. Le jeu informatique est une forme d'art en ce qu'elle procure à son public des expériences virtuelles*

---

[745] Frasca G., 2003, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology » in Perron B. (éd.), Wolf J.-P. (éd.), 2003, *Video game theory*, Londres, Routledge, p. 222 : *« It will be necessary to introduce some concepts of ludology*, the still-nascent formal discipline of game studies. *What is Ludology? Ludology can be defined as a discipline that studies games in general, and video games in particular. The term is not new and it has been previously used in relation with nonelectronic games, particularly among the board gaming community. In 1999 I pointed out the lack of a coherent, formal discipline that dealt with games as one of the reasons why researchers were looking for theoretical tools in literary and film theory and narratology. Since then, the term "ludologist" grew in popularity among the game academic community to describe someone who is against the common assumption that video games should be viewed as extensions of narrative. Personally, I think this is quite a simplification. Of course, we need a better understanding of the elements that games do share with stories, such as characters, settings and events. Ludology does not disdain this dimension of video games but claims that they are not held together by a narrative structure. Nevertheless, it is important to keep in mind that ludology's ultimate goal is not a capricious attempt to unveil the technical inaccuracy of the narrative paradigm. As a formalist discipline, it should focus on the understanding of its structure and elements –particularly its rules– as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games. However, formalism is not the flavor of the month in these posteverything times. Certainly, formal approaches are limited –and ludologists should always keep that in mind– but they are probably the easiest way to uncover the structural differences between stories and games. I personally see this structural approach as a first, necessary step in game studies, which we will definitively outgrow once it helps us to better grasp the basic characteristics of games.* »

[746] www.ludology.org.

[747] Gonzalo Frasca est diplômé en 2001 en sciences de l'information et de la communication au Georgia Institute of Technology d'Atlanta aux Etats-Unis.

[748] Le site de *gamasutra* (www.gamasutra.com) a été fondé en 1997 par et pour les développeurs de jeux vidéo, alors même qu'en 1984, Chris Crawford, l'un des tout premiers *game designers, devient le* premier théoricien du jeu vidéo en publiant Crawford C., 1984, *The art of computer game design : reflections of a master game designer,* Berkeley, Osborne / McGraw-Hill.

qui excitent l'émotion. »[749] Considérer en cela le jeu vidéo comme une simulation revient à considérer que ses dimensions technique et ludique font jeu égal.

En résumé, les propositions précédentes font de la ludologie un champ interdisciplinaire présenté comme la science de l'homme par excellence, que celle-ci soit revendiquée par l'histoire (Huizinga), l'anthropologie (Caillois), la psychologie (Lunazzi), la sociologie (Maigaard), la sémiotique (Etienvre), la théorie littéraire (Picard) ou les sciences de l'information et de la communication (Frasca) ; elle est avant tout transdisciplinaire au point d'en faire une candidate en tant que nouvelle science humaine au carrefour des précédentes (Maigaard, Gini, Cszikzentmihalyi, Picard). La ludologie est la science de l'homme par excellence car elle concerne une question centrale, à l'égal de *« la mort, la famille, la fête, le sexe* » (Etienvre) parce qu'elle procure de la joie (Huizinga), qu'elle rend compte du désir et des aspirations de l'homme (Lunazzi), qu'elle excite l'émotion (Frasca). Les missions de la ludologie sont de faire l'étude des jeux (Gini), de ses éléments (Frasca), d'approcher les jeux formellement et structurellement (Caillois, Frasca), de les classer et d'analyser leur rôle (Maigaard), leur rhétorique – technique, tactique – (Maigaard), leur discours (Etienvre), de les appréhender dans leur globalité et pour eux-mêmes (Csikszentmihalyi), de rendre compte de « *l'étendue du domaine* », de « *la variété des points de vue* » qui « *intéressent toutes les sciences humaines* » (Gini) au point de « *prendre en écharpe toutes les spécialités* » (Picard). Elle se doit enfin de faire « *des propositions pour les études futures* » (Maigaard).

3. Une science mort-née ?[750]

Avant même d'être considérée comme une science, la ludologie a essuyé des critiques au point qu'aujourd'hui, le concept même d'« une science du jeu » apparaisse comme dépassé. La raison en est essentiellement que la ludologie s'étant concentrée selon les vœux de Gonzalo Frasco sur une approche formaliste et structuraliste[745], alors même que les *game studies* sont battues en brèche par les *play studies*[751], que la *gamificatio*n, cette volonté de vouloir accommoder le jeu à toutes les sauces, apparaît réductrice[752], et que l'approche du jeu vidéo par l'expérience (ou l'attitude ludique) semble faire consensus. C'est sans doute Jesper Juul, *game designer* américain qui, avec son site personnel *The ludologist*, a le plus contribué à forger l'image actuelle de la ludologie : « *Ludologie : dans le contexte des jeux*

[749] Crawford C., 1984, *Op. cit.*, XII : « *Originally developed as a number cruncher, the computer assumed a new personality when it was given graphics and sound capabilities. These capabilities gave the computer a powerful asset: it could now communicate with the human, not just in the cold and distant language of digits, but in the emotionally immediate and compelling language of images and sounds. With this capability came a new, previously undreamed of possibility: the possibility of using the computer as a medium for emotional communication art. The computer game has emerged as the prime vehicle for this medium. The computer game is an art form because it presents its audience with fantasy experiences that stimulate emotion*. »

[750] Comme le point précédent, ce sous-chapitre emprunte largement aux travaux de Sébastien Genvo et plus particulièrement à Genvo S., 2013, *Op. cit.*, pp. 211-219. Voir note 709.

[751] On se reportera par exemple à Taylor T.L., 2009, « The Assemblage of Play », *Games and Culture*, 4-4, pp. 331-339 ou à l'étude de Sébastien Genvo : Genvo S., 2008, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design », colloque « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles », *ACFAS*, disponible en ligne sur http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf.

[752] C'est la position par exemple de Mathieu Triclot dans Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, p. 233-234. « *En l'état, la gamification soulève bien plus de critiques qu'elle ne recrute d'ardents défenseurs. On le comprend. Une fraction des game designers a insisté sur le fait que la gamification est destinée à échouer, tant elle s'appuie sur une représentation réductrice des jeux. Ce que l'on appelle ''gamification'' devrait bien plutôt s'appeler ''pointification''. Les jeux mobilisent des systèmes de récompense, c'est indéniable, cela ne signifie pas qu'ils se réduisent à des systèmes de récompense.* »

vidéo, "ludologie" a été employé pour la première fois par Gonzalo Frasca et signifiait initialement "l'étude des jeux". Vers l'an 2000, la ludologie était l'idée que le phénomène intéressant de la culture digitale n'était pas la télévision interactive ou la réalité virtuelle (de nombreuses personnes le pensaient vraiment), mais les jeux vidéo ; jeux vidéo qui étaient suffisamment importants pour avoir leur propre champ d'études, avec leur propre vocabulaire, théories, observations et questions à poser. Une partie de ce mouvement fut donc de refuser que l'étude des jeux vidéo soit simplement une sous catégorie de l'étude des médias, des études cinématographiques, des études fictionnelles ou de l'étude des technologies de l'information et de la communication. Ce qui a conduit la majorité des premiers textes ludologiques (Frasca, Eskelinen, Juul) à être violemment anti-fictionnels, puisque la narratologie était le concept appliqué par défaut aux jeux vidéo à cette époque. Ce qui donne à la ludologie ses deux significations actuelles : 1. Ludologie : l'étude des jeux en tant que tels ; l'étude des jeux en tant que discipline distincte avec ses propres théories attentives aux spécificités du médium et à l'acte de jouer. 2. Ludologie : l'étude des jeux indépendamment de la fiction. »[753] S'étant dès les origines auto-proclamée indépendante des autres disciplines universitaires, cette vidéoludologie s'est en outre construite contre les théories fictionnelles du jeu tout en postulant de façon implicite que le jeu vidéo est l'aboutissement du jeu[754], puisqu'il repose sur une part technologique qui lui est propre laissant penser qu'une ludologie entendue comme une vidéoludogie puisse s'exonérer de dresser l'inventaire d'une ludologie plus large.

Dès 2007, l'anthropologue américain Thomas Malaby conteste l'approche structuraliste à laquelle il préfère une approche systémique voire processuelle : « *Cette dimension récursive est ce que je désigne ici par ''processus'', et signifie que toute tentative de formaliser les jeux en les définissant essentiellement par leurs règles ou à travers une typologie (Salen et Zimmerman 2003) est vouée à l'échec parce qu'elle ne saurait rendre compte combien les jeux sont des cibles mouvantes, à même de générer de nouveaux effets émergents qui contribuent à leur tour aux évolutions suivantes du jeu.* »[755] Le refus de limiter le jeu aux typologies et aux règles est une charge implicite contre la recherche sous l'angle de ludologie structuraliste telle que la définit alors Gonzalo Frasca : « *En tant que discipline formaliste, elle devrait se focaliser sur la compréhension de la structure et des éléments des jeux – particulièrement leurs règles – aussi bien que créer des typologies…* »[745]. L'échec d'une définition qui définisse « tout le défini

[753] Juul j., 2009, « Ludology », in Perron B., Wolf M. J. P. (dir.), *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 362-363 : « *Ludology : in the context of video games, ludology was first coined by Gonzalo Frasca, and initially meant "the study of games." Around the year 2000, ludology was the idea that the interesting phenomenon in digital culture was not interactive television or virtual reality (many people really did think that), but video games; that video games were important enough to be their own field of study, with their own vocabularies, theories, observations, and questions to be asked. Part of that initial movement was hence to deny video games studies as being simply a subcategory of media studies, film studies, narrative studies, or new media studies. This led to many of the first ludological texts (Frasca, Eskelinen, Juul) being vehemently anti-narrative, as narrative was the default concept being applied to video games at the time. This gives ludology its two different meanings today: 1. Ludology. The study of games as such; the study of games as a separate field with its own theories that are sensitive to the specifics of the medium and the game-playing activity. 2. Ludology. The study of games as distinct from narratives.* »

[754] Selon les propres mots de Gonzalo Frasca : « *La ludologie peut être définie comme une discipline qui étudie les jeux en général, et les jeux vidéo en particulier* ». Selon cette idée, si la ludologie, « science des jeux », étudie les jeux vidéo en particulier, c'est qu'ils sont à même à eux seuls de résumer toutes les problématiques présentes dans les jeux en général.

[755] Malaby T. M., 2007, « Beyond Play. A new approach to games », Games and culture, n°2-2, p.11 : « *This recursive quality is what I mean by "process" here, and it means that any attempt to formalize games by defining them essentially in terms of their rules or through a taxonomy of types (Zimmerman and Salen 2003) falls short because it fails to capture how games are moving targets, capable of generating new, emergent effects which then inform the following instances of the game.* »

et rien que le défini »[756] comme en rêvait Colas Duflo en 1997, autant que la difficulté des typologies proposées (Caillois, Salen & Zimmerman…) à rendre compte de la complexité du jeu, orientent la pensée des chercheurs vers un modèle spatial, c'est-à-dire un système qui laisse une place au mouvement du jeu, ou un modèle chronologique qui fasse du jeu un processus. On notera que Thomas Malaby situe son approche « Beyond play », c'est-à-dire hors du paradigme structuraliste mais aussi « au-delà » de ce que l'on considère traditionnellement comme un jeu.

Miguel Sicart, chercheur suédois en *game studies*, enfonce le clou en 2011, même si sa charge se positionne cette fois du côté du joueur « contre le procéduralisme » qui semble écarter le jeu comme attitude et avec elle le joueur qu'elle implique : « *Ce qui fait défaut à la mécanique du discours procédural est le joueur. Non pas le joueur en tant que configurateur du système, qui est la position implicite adoptée par nombre de théoriciens du procéduralisme et de développeurs, mais par le joueur en tant qu'individu vivant, respirant, intégré culturellement, engagé éthiquement et politiquement, qui ne joue pas seulement dans un but hypothétique, mais pour l'acte de jeu lui-même. (…) Ignorer le joueur revient à ignorer le seul élément éthique, politique et créatif du jeu : les valeurs, les croyances et la réalité culturelle que le joueur engage en jouant.* »[757] Or, le discours vidéoludologique, en voulant se couper de tout : de l'indéfinissable, de la fiction, du non formalisable et de l'inclassable, et à présent de l'humain impose un vision réductrice de la ludologie : « *Ce que le procéduralisme (et la ludologie) ont avancé est que les jeux informatiques présentent une spécificité technologique et culturelle qui gagne à être analysée à l'aune des caractères fondamentaux qui rendent les jeux informatiques uniques et, dans le cas présent, du fait de leur ''nature procédurale''.* »[758] Pourtant, la ludologie devrait s'intéresser à tous les jeux et non pas seulement aux jeux vidéo, puisque ceux-ci n'en constituent qu'une évolution qui, d'une part, ne s'est pas substituée aux autres formes de jeux et qui, d'autre part, a étendu leur périmètre en enrichissant leurs possibilités[759].

Cependant, bien que les critiques avancées visent essentiellement la vidéoludologie, il faut souligner que ces revendications se prétendent d'autant plus novatrices qu'elles s'appuient sur les positions les plus anciennes de leurs auteurs, qui n'ont déjà plus cours lorsque les articles les contredisant ont été écrits, voire en omettant délibérément de mentionner que les textes contestés comportent un contenu plus nuancé que les quelques citations extraites à dessein pourraient le laisser croire. Mais comment pourrait-on écrire un article « contre », « au-delà » ou « anti » sans être tenté de forcer un peu le trait et de caricaturer une position prétendument adverse ? Ainsi, si Jesper Juul a bien décrit ce canon

[756] Duflo C, 1997, *Op. cit.*, p. 57. Voir note 26.

[757] Sicart M., 2011, « Against procedurality », Game studies, 11-3, consultable en ligne : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap : « *But the missing part in the mechanism of procedural discourse is the player. Not the player as a configurator of the system, which is the implicit position taken by many proceduralist theorists and developers, but the player as a living, breathing, culturally embodied, ethically and politically engaged being that plays not only for an ulterior purpose, but for play's sake. (…) Ignoring the player means ignoring the single most important ethical and political, and creative element of the game: the values and opinions and cultural presence of the player who engages in play.* »

[758] *Idem :* « *What proceduralism (and ludology) argued was that computer games present a technological and cultural exception that deserves to be analyzed through the ontological particularities that make computer games unique, in this case, the fact that they have a "procedural nature".* »

[759] De nombreux jeux video sont en fait des versions informatisées ou même connectées de jeux traditionnels : un jeu d'échec comme *Battle Chess* (Interplay 1988) fournit ainsi un partenaire toujours disponible dont le niveau est ajustable à celui du joueur, tout en apportant des effets numériques dignes des films d'animation, disponibilité sublimée par Internet qui permet de réunir quatre adversaires humains à l'autre bout du monde, à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, pour une partie de dame de pique ou de belote en ligne.

de la vidéoludologie qui a été si hardiment attaqué, les attaques ont passé sous silence la dernière partie de son article qui dépassait déjà largement le principe d'une simple approche formelle, régulatrice ou encore procédurale : « *L'étape suivante pour la ludologie a été de décrire les jeux positivement plutôt que comparativement avec d'autres formes culturelles. Qu'est-ce qu'un jeu – est-ce une catégorie culturelle amorphe ou peut-on en dire davantage à propos de ce que sont les jeux ? Comment le temps affecte-t-il le jeu ? Qu'y a-t-il de comparable au fait de jouer ? Comment les jeux sont-ils structurés ? L'attitude du joueur envers le jeu lui est-elle spécifique ? Qu'est-ce que le "cercle magique" qui circonscrit la partie — et par extension le jeu est-il un monde à part ? Que sont les règles du jeu et comment sont-elles conçues ? Quel est le sens d'un jeu ? De quelles émotions les joueurs font-ils l'expérience ? Comment les jeux ont-ils évolué au cours du temps ? Qu'est-ce qui en fait des jeux vidéo ? Qu'est-ce qu'un bon jeu ? Comment et à quel moment les joueurs comprennent-ils les jeux ? Comment les jeux sont-ils conçus ? Y a-t-il différents types de joueurs ou différentes manières de jouer ? Voilà le genre de questions que pose la ludologie. Ce qui la rend intrinsèquement interdisciplinaire au point qu'aucune discipline n'est inappropriée à un questionnement ludologique, alors même que la ludologie tente d'élaborer un champ d'étude au sein duquel les jeux peuvent être discutés.* »[760] La proposition d'un champ d'étude à part n'exclut donc en rien l'interdisciplinarité, pas plus que la ludologie n'exclurait la recherche du sens ou l'humain.

Sébastien Genvo, chercheur français en sciences de l'information et de la communication – à la suite de l'étude de son homologue canadienne, Maude Bonenfant, qui donne la première place à la signification du jeu et à l'éthique du joueur[761] – opère bien en 2013 l'articulation de ces deux propositions. Celui-ci s'inscrit à rebours de ses prédécesseurs et confrères en refusant de faire de la ludologie un champ indépendant[762], au titre que cela reviendrait à n'examiner que les jeux qui se postulent comme tels et non l'acte de jeu en lui-même qui peut se produire indépendamment d'eux et qui n'a pas de frontières prédéfinies : « *Il ne s'agit pas non plus de revendiquer à travers la ludologie la constitution d'un champ d'étude spécifique, ''où les jeux peuvent être discutés'', comme peut notamment le souhaiter Jesper Juul dans sa définition du terme. Réduire les jeux à un champ défini c'est justement courir le risque d'en essentialiser certains aspects en ne considérant que ce qui est qualifié comme jeu dans un ici et un maintenant et en refusant de voir dans d'autres champs des jeux en devenir ou en oubli.* »[763] Loin d'amputer la ludologie, la proposition de Sébastien Genvo, en élargissant le jeu à l'ensemble des actes ludiques, étend considérablement son potentiel en redonnant à la ludologie (par opposition à la vidéoludologie des témoignages précédents) tout son sens. D'autant que le chercheur français, dont le site personnel s'intitule *Ludologique*[764],

---

[760] Juul j., 2009, *Op. cit.*, pp. 363-364 : « *The next step for ludology has been to describe games positively rather than in contrast to other cultural forms. What is a game—is it an amorphous cultural category or can anything more detailed be said about what games are? How does time work in games? What is it like to play a game? How are games structured? Is there a specific attitude that a player has towards a game? What is the "magic circle" around a game — to what extent is a game a separate world? What are game rules and how are they made? What does a game mean? What emotions do players experience? How have games changed over time? In what way are video games? What is a good game? How and when do players understand games? How are games developed? Are there different player types or playing styles? These are the types of questions that ludology asks. This makes ludology intensely interdisciplinary since no discipline is irrelevant for ludological inquiry, while ludology at the same time tries to build a unique field in which games can be discussed.* »

[761] Bonenfant M., 2010, *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec.

[762] On ne peut toutefois sous-estimer que la citation dont il est question ici, extraite d'un mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, ne pouvait que difficilement défendre la position contraire.

[763] Genvo S., 2013, *Op. cit.*, p. 214.

[764] www.ludologique.com.

ne saurait tirer un trait sur elle, proposant de penser moins le jeu comme un donné que comme un rapport : « *s'il fallait qualifier et dénommer notre approche, le terme d'approche ludologique pourrait alors être adapté dans le sens où il s'agit précisément de penser les conditions d'apparition des phénomènes ludiques à partir des relations qui s'établissent entre ses composants.* »[765] On comprend donc que la relativité même de la conception de cette ludologie empêche de la circonscrire formellement, faisant apparaître que le paradigme structuraliste, prôné par Gonzalo Frasca comme étant une première étape nécessaire, plutôt qu'un tremplin, apparaît désormais comme un écran de fumée. Et, en forçant le raisonnement, si la ludologie ne saurait constituer un champ d'étude, c'est probablement parce qu'elle devrait être envisagée comme une discipline.

4. Réconcilier le jeu par la complexité

Les développements précédents ont montré que si, en apparence, les démarches entreprises pour circonscrire et analyser le jeu, que ce soit l'élaboration de la définition juste, l'exploration du périmètre de la ludologie ou la constitution du champ des *game studies*, peuvent sembler différentes voire antithétiques, elles le sont davantage dans les revendications que dans les faits. Toutes les définitions du jeu ont été posées en réaction aux définitions antérieures et concourent pourtant à un périmètre commun. De même, les circonvolutions du concept de ludologie, favorisées par l'éloignement disciplinaire autant que géographique de ses défricheurs, mettent toutes en avant l'appréhension du jeu, sa théorisation autour de l'humain qui conduit le jeu à déborder de lui-même dans une complexité, voire une ambivalence propre au terme. Enfin, la revendication ludologique des études vidéoludiques, bien qu'elle soit d'abord faite pour asseoir leur caractère scientifique, partage l'idée d'élaborer un langage commun propre à rendre compte du jeu et plus particulièrement de la spécificité du jeu vidéo. Or, il n'y a pas à opposer ces différentes démarches qui, si elles s'ignorent bien souvent, se contrarient moins qu'elles ne voudraient le faire croire en partageant le même objectif : élaborer un cadre d'analyse du jeu. Pour ce faire, il ne reste qu'à articuler les théories et les approches existantes. Dans la mesure où tous les auteurs sont des chercheurs, tout au moins des penseurs légitimes à traiter du jeu, il est vain de vouloir démêler qui a raison, et nous postulerons même à l'inverse que chacun d'eux peut avoir raison sans donner tort aux autres. Pour cela, il suffit de prendre en compte la cohérence de chacune des propositions, qui s'inscrit alors dans un cadre de pensée validant son raisonnement, tout en postulant que le jeu supporte autant de points de vue qu'une sphère supporte d'éclairages, soit une infinité. Si l'on pointe cet éclairage en direction d'une facette du jeu, toutes les autres sont plus ou moins occultées selon que l'on s'éloigne ou se rapproche de la facette ainsi éclairée. Cette volonté d'inclure une troisième dimension à la réflexion n'est pas neutre, car si en géométrie euclidienne les angles d'un triangle sont toujours égaux à 180°, une fois dessinés sur un volume, l'axiome n'est plus vérifié. Cela n'en infirme pas pour autant la validité du paradigme d'Euclide, mais le relativise en substituant le principe de cohérence au principe de vérité. Ce que nous proposons par là est moins de prendre de la hauteur que de penser la complexité du jeu comme l'une de ses caractéristiques essentielles, complexité tissée de l'ensemble des contradictions du jeu, à priori irréductibles au point qu'il faille, plutôt que de chercher à tout prix à les résoudre, convenir qu'elles sont inhérentes au jeu.

Envisager le jeu sous l'angle du rapport plutôt que comme une donnée, c'est rejoindre la proposition de Sébastien Genvo « *de penser les conditions d'apparition des phénomènes*

[765] Genvo S., 2013, *Op. cit.*, p. 213.

ludiques à partir des relations qui s'établissent entre ses composants. »[765]. C'est en même temps un moyen de dépasser l'approche formelle qui conduit à une impasse : celle de vouloir définir le jeu dans sa forme plutôt que dans ses fonctions, voire ses valeurs. En effet, comme l'explique Erving Goffman : « *Jouer, qu'il s'agisse de se battre ou de jouer aux dames, c'est, pour les participants, toujours jouer, surtout s'ils accomplissent ces activités avec passion. Si la transformation systématique opérée par une modalisation n'altère que légèrement l'activité en question, elle modifie en revanche radicalement la définition qu'un participant pourra donner de ce qui se passe. On peut certes mettre en scène un combat ou une partie de dames, mais, pour les participants, la seule chose qui se passe réellement, c'est le jeu. La fonction cruciale d'une modalisation, c'est donc de définir ce qui pour nous est en train de se passer.* »[766] Si le jeu est donc si difficile à reconnaître c'est qu'il n'est pas davantage les dames que le combat, il n'est que le jeu de dames ou un jeu de combat ou, pourrait-on ajouter, un discours de leur acception ludique. Le jeu n'est donc pas une forme d'activité en ce sens qu'il est la fonction particulière que peut prendre cette activité, une des « métacommunications »[767] possibles qui entoure tout échange social. Or la spécificité du discours du jeu est précisément que celui-ci ne dénote pas ce qu'il semble dénoter, c'est-à-dire que son discours est contradictoire par essence : « *Il s'ensuit que le jeu est un phénomène où les actions du ''jeu'' sont liées (ou dénotent) d'autres actions, de ''non-jeu''. Avec le jeu, nous sommes donc en présence d'un cas où les signaux valent pour d'autres événements, et il semble donc que l'évolution du jeu ait pu être une étape importante dans l'évolution de la communication.* »[768] Cette approche communicationnelle, qui s'ancre donc légitimement dans les sciences de l'information et de la communication, permet surtout de dépasser la contradiction inhérente au jeu en faisant de ce qui apparaissait jusqu'alors comme un obstacle à sa juste appréhension, la condition même de l'existence du jeu : « *Il y a, dans le champ des signaux échangés à l'intérieur du contexte du jeu (…) un double paradoxe. Non seulement le mordillage ludique ne dénote pas la même chose que la morsure pour laquelle il vaut, mais, de surcroît, la morsure elle-même n'est que fictive. Non seulement les animaux, lorsqu'ils jouent, ne veulent pas toujours faire entendre ce qu'ils manifestent, mais, de plus, ils communiquent souvent à propos d'une chose qui n'existe pas.* »[769] La troisième dimension du discours du jeu que nous évoquions, permet ainsi de dépasser la contradiction apparente, comme deux avions vus du sol pourraient paraître entrer en collision alors qu'ils sont à deux altitudes – ici dans deux cadres ou modalisations[770] – différentes.

En tant que discours, le jeu est donc bien le regard que l'homme porte sur lui, plutôt qu'une réalité intangible qui existerait indépendamment de celui-ci. Le jeu serait donc essentiellement humain, ce qui n'exclut nullement de concevoir le jeu en tant que système, voire structure : « *On voit qu'il n'y a pas à poser le problème en termes de spontanéité et de contrainte, de liberté et de nécessité, d'individu et de social. L'habitus comme sens du jeu est le jeu social incorporé, devenu nature. Rien n'est plus libre ni plus contraint à la fois que l'action du bon joueur. Il se trouve tout naturellement à l'endroit où la balle va tomber, comme si la*

[766] Goffman E., 1991 [1974], *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, p. 54. Voir note 443.

[767] Bateson G., 1977 [1955], « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 249 : « *Ce phénomène – le jeu – n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire qu'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : ''ceci est un jeu''* »

[768] *Ibid.*, p. 251.

[769] *Ibid.*, pp. 252-253.

[770] On notera que la notion de « cadre » d'expérience, tels que les a définis Erving Goffman et qu'on les lui attribue, a originellement été empruntée à Grégory Bateson, concepts qu'il a forgé dès 1954 (mais dont la publication n'a été effective que l'année suivante).

balle le commandait, mais par là, il commande à la balle. »[771] Le joueur dirige son jeu autant que son jeu dirige et motive ses actions, le jeu en tant que système interactionnel devient producteur autant que produit des interactions du joueur, qui est toujours l'origine et la fin de son jeu. De même l'opposition simulation / narration atteint rapidement ses limites si l'on considère que tout espace ludique déploie potentiellement une infinité de narrations, une partie étant faite de temps autant que d'espace entremêlés. C'est le cas du jeu vidéo qui ajoute à l'art syncrétique du cinéma le potentiel de l'interaction : « *L'histoire type met en scène le traditionnel sorcier maléfique qui menace le monde a l'aide de ses hordes de créatures dont le héros devra venir à bout. Il est impossible de ne pas percevoir l'analogie entre la structure de l'histoire et le sorcier. Le jeu s'arrête de lui-même et meurt quand meurt le sorcier. L'envoûtement du jeu se superpose exactement au maléfice. Le seul moyen de s'en libérer consiste à aller jusqu'au bout, à achever l'histoire pour que la vie puisse enfin reprendre ses droits.* »[772] C'est également le cas du jeu traditionnel, même si la magie de l'écran le rend plus palpable. Narration et simulation, ces deux frères prétendument ennemis, sont ainsi les deux faces d'une même pièce. Cette homothétie entre la fonction et la forme que prend le jeu doit nous inspirer, car si le jeu et le joueur sont indémêlables, c'est que chacun ne prend son sens que par l'autre : le joueur n'en est un que tant qu'il joue et le jeu n'existe que tant que le joueur consent à y jouer, c'est-à-dire à le considérer comme tel. La condamnation de la *gamification* tient à ce que cette théorie de la perméabilité du jeu dans la société le caricature ne retenant que quelques éléments là où elle devrait rendre sensible leurs relations : « *La gamification, qui s'accompagne souvent d'un éloge du pouvoir des jeux et des joueurs, repose en réalité sur un mépris total du médium, réduit à des mécaniques pavloviennes. Pour qu'un jeu soit intéressant, encore faut-il que nos décisions influent sur le cours du jeu.* »[773] Et c'est sans doute l'essentiel que pointe là Mathieu Triclot : s'il n'y a pas lieu de faire de différence fondamentale entre l'approche procédurale et une autre, plus sociale, du jeu, c'est tout simplement parce ces deux approches visent toutes deux le choix, qui est la manifestation du potentiel ludique du jeu autant qu'il est constitutif de l'identité de l'individu décisionnaire. On ne peut imaginer une ludologie sans côté pile ni côté face, ni sans que ses deux pans, bien qu'opposés, ne soient complémentaires.

On s'en aperçoit peu à peu, les divergences sont plus formelles que fonctionnelles du fait que Johann Huizinga a ouvert la boîte de Pandore en abordant le jeu formellement[681]. Le jeu, avec tout le flou que suppose ce concept, supporte très bien d'être abordé dans un sens ou dans l'autre, car ces sens opposés, nous venons de le voir, se rencontrent logiquement. Il ne s'agit pas de renoncer à définir le jeu dans sa forme, mais plutôt de montrer que le jeu n'est pas reconnu grâce à ses caractéristiques mais plutôt par ce qu'il provoque en nous, joueurs ou spectateurs, autrement dit à ses fonctions : « *Le phénomène ''jeu'' appartient à l'ordre du signifiant. Ce qu'il y a de jeu dans un acte ludique relève uniquement du sens. Il a sens de jeu : à cela se ramène le fait qu'il soit jeu. On peut faire quelque chose sans jouer ; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte. Ainsi, dans le jeu, se marque un primat du sens sur la structure. Ce n'est pas la structure qui engendre le sens, mais le sens qui fait être la structure.* »[774] S'ennuyer à un jeu revient à lui dénier son caractère jouable, puisque le jeu est moins ce à quoi on joue que l'acte même de jouer, alors même que le simple fait de s'amuser peut nous retenir au travail. Car le concept de jeu se joue de tout, y compris de lui-même, c'est-à-dire de ce à quoi on l'oppose : « *Le jeu se joue du non-*

[771] « De la règle aux stratégies », Bourdieu P., 1987, *Choses dite*s, Paris, Les éditions de Minuit, pp. 79-80. Voir note 111.
[772] Triclot M., 2011, *Op. cit.*, p. 179.
[773] *Ibid.*, p. 234.
[774] Henriot J., 1969, *Op. cit.*, p. 48.

jeu, c'est en cela qu'il est jeu. »[775] Ainsi, en opposant le jeu au sérieux (parfois), au travail (régulièrement) et à la réalité (le plus souvent), on identifie le jeu aux concepts qu'il contrarie. Sans imaginer que l'opposition du jeu est autant dans le fond que dans la forme, puisque le jeu tient à la fois de l'intime, de la vacance, du virtuel, valeurs individuelles qui ne font qu'exprimer l'absence du consensus social que véhicule pourtant leur antonyme. Or, si la tentation de résoudre l'indéfinition est grande, il n'est pas indispensable d'y céder pour construire le discours le jeu : « *Le jeu est mouvement, déplacement perpétuel ; son existence relève du provisoire. Or, définir le provisoire, ce serait rendre le provisoire définitif ! Manifestement c'est une impossibilité logique. Le jeu n'est jamais définitif. En d'autres termes, il est toujours assujetti à l'indéfinition.* »[776] Si le jeu est moins une structure qu'un système, celui-ci n'est que la condition du jeu qui suppose un être humain, le joueur, à même de lui apporter son achèvement par l'acte de jeu, seul jeu plein puisqu'il est à la fois la système et l'humain qui lui donne vie, à la fois le joueur et son jouet par l'interaction qu'ils établissent. Le jeu est un discours en creux qui dénote donc à la fois moins et à la fois plus que ce qu'il n'est : « *La surabondance du signifiant, son caractère supplémentaire, tient donc à une finitude, c'est-à-dire à un manque qui doit être suppléé.* »[777]

Le projet de ludologie que nous nous proposons de mener ne doit pas chercher à compléter le manque qu'induit le jeu, mais à rendre compte de celui-ci. Il ne doit pas davantage tendre à résoudre le flou, l'incertain, l'éphémère, le contradictoire précédemment entrevus mais à les comprendre, c'est-à-dire à les questionner dans une perspective d'enrichissement et non de résolution inévitablement réductrice. Il doit être en homothétie avec son objet et, puisque le jeu ne poursuit d'autre fin qu'en lui-même, la ludologie sera un discours du discours du jeu, c'est-à-dire qu'elle doit jouer avant tout avec son objet et à travers lui avec elle-même, en évitant d'être réifiée en un simple champ d'études au risque de perdre le mouvement qui fait son essence autant que son action. Cela n'implique pas nécessairement une ludologie indépendante, puisque avant de devenir indépendante tout science a d'abord été traitée de façon interdisciplinaire[778]. Mais cela permet à la ludologie de déborder la seule question du jeu au profit de celle du jouable et du ludique, qu'aucun champ ne saurait circonscrire à priori. Enfin et surtout, c'est l'opportunité pour une théorie générale du jeu d'appréhender le jeu pour lui-même et non plus seulement en fonction du prisme auquel la science qui l'examine veut le soumettre. Le regard ludologique devient ainsi un regard posé le monde et sa relation à l'humain, à la fois acteur et spectateur de sa vie entrevue comme un jeu, celui du va-et-vient entre ces deux postures. Pour récapitulation, suite aux différentes propositions entrevues tout au long de notre projet ludologique, une ludologie devrait avoir au moins les missions suivantes :

- une approche fonctionnelle plutôt que formelle, qui repose sur des valeurs ;

[775] Henriot J., 1969, *Op. cit.*, p. 72.
[776] Duverger C., 1978, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Paris, Mouton, pp. 14-15. Voir note 432.
[777] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, p. 425.
[778] Par exemple Pierre Bourdieu, pilier de la sociologie, est pourtant l'auteur d'un ouvrage sur la communication : *Ce que parler veut dire : l'économie des échanges linguistiques* (1982) ou encore *Sur la télévision suivi de l'emprise du journalisme* (1996) ; ou Edgar Morin, lui aussi souvent désigné en tant que sociologue et désormais revendiqué par les sciences de l'information et de la communication, a cofondé en 1961 une revue intitulée *Communications*. De façon générale, lorsque la société, poussée par la demande du marché, nécessite des spécialistes d'un domaine et d'une approche transversale, les conditions sont alors réunies pour que les spécialistes de cette approche se réunissent au sein d'un champ distinct, comme ce fut le cas pour les sciences de l'information et de la communication en 1967 dans le sillage de la création des Instituts Universitaires de Technologie (IUT) l'année précédente, création dictée par la demande par les entreprises de compétences informatiques.

- une approche potentielle qui interroge et qui questionne plus qu'elle ne répond ou résout ;
- une approche discursive et sémiotique qui s'inscrit dans le cadre des sciences de l'information et de la communication qui privilégie une ludologie comme un discours porté sur l'homme et le monde plutôt que comme un domaine de connaissance, un système de significations reposant sur un discours du discours du jeu plutôt qu'une étude des jeux ;
- une approche compréhensive, qui se propose de comprendre plutôt que d'opposer, de saisir le jeu dans tout sa complexité, sans en retrancher aucun aspect ni aucune approche ;
- une approche complexe qui considère le jeu sous l'angle du rapport de ses éléments entre eux, autrement dit de son « jeu », plutôt que des éléments eux-mêmes ;
- une approche circulaire plutôt que linéaire, qui ne considère pas le jeu comme un objet mais plutôt comme un sujet qui serait son propre objet, n'ayant d'autre fin qu'en lui-même ;
- un moyen d'enrichissement des sciences humaines et des sciences de l'information en particulier, en étant à leur image : « *à la fois, un objet de recherche interdisciplinaire, une théorie de la connaissance et un ensemble de savoirs nécessaires à une société dominée par les interactions.* »[667], interrogeant les relations entre les principes de communication, d'organisation et d'information.

L'ensemble de ces missions trouve une résonance particulière si l'on considère le jeu du point de vue du choix entrevu à la fois comme un pont et le point d'équilibre entre le jeu comme système et son joueur, puisque le choix incarne la part essentielle de l'identité humaine et la cause première du plaisir, celui, précisément, « d'être cause »[779], de se sentir ainsi inclus dans le monde, à la fois jouet et joueur. Option qui en outre peut inclure toutes les propositions que nous avons croisées à condition d'avoir recours à la pensée complexe d'Edgar Morin, pour embrasser le jeu dans toutes ses dimensions tout en dépassant ses contradictions premières : « *Nous demandons légitimement à la pensée qu'elle dissipe les brouillards et les obscurités, qu'elle mette de l'ordre et de la clarté dans le réel, qu'elle révèle les lois qui le gouvernent. Le mot complexité, lui, ne peut qu'exprimer notre embarras, notre confusion, notre incapacité de définir de façon simple, de nommer de façon claire, de mettre de l'ordre dans nos idées.* »[780] Cette complexité n'est pas incompréhensible pour autant et revient à entrevoir le jeu dans les relations qu'il tisse entre ses éléments de manière combinatoire plutôt que schématique, rétroactive plutôt qu'exhaustive, dialectique plutôt que contradictoire et circulaire plutôt que linéaire. Soit la perspective, en définitive classique, de ce que Blaise Pascal, dans la filiation de Montaigne, avait déjà entrepris pour la pensée occidentale : « *Donc, toutes choses étant causées et causantes, aidées et aidantes, médiates et immédiates, et toutes s'entretenant par un lien naturel et insensible qui lie les plus éloignées et les plus différentes, je tiens pour impossible de connaître les parties sans connaître le tout, non plus que de connaître le tout sans connaître particulièrement les parties.* »[781] Il convient ainsi à présent de sonder le mouvement du jeu afin de pouvoir élaborer la ludologie homothétique à même d'en rendre compte.

[779] Groos K., 1902 [1896], *Les jeux des animaux*, Paris, Alcan, p. VII. Voir note 295.
[780] Morin E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, p. 9.
[781] Pascal B., 2004 [1670], *Pensées*, Paris, Gallimard, fragment 185, p. 159. Egalement cité dans Morin E., 2011, *La voie : pour l'avenir de l'humanité*, Paris, Fayard, p. 147.

Figure 38. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 7/15

II.B - Donner du jeu

> « *Il faut donc accepter de parler du jeu en mouvement, en train… Il faut renoncer à l'enfermer dans le système clos d'une définition. Il n'y a pas de frontière du jeu ; il n'y a pas de corpus du jeu. (…) On ne peut pas dire qu'il y ait un système de jeu, parce que le jeu se présente lui-même comme l'élément-laxité d'un système.* »[782]
>
> Christian Duverger, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*

Si les jeux peuvent être circonscrits, le jeu, à fortiori le ludique, en tant qu'expression de la potentialité, est sans limite, puisqu'il n'a pas plus d'objet que de domaine exclusif. A l'inverse, une fois la pensée fixée par la définition, celle-ci est morte, n'étant plus qu'un lieu commun que la pensée a déserté, à l'image du jeu que la victoire a fait cesser, à l'image du cadavre que la vie a quitté et dont on voudrait lui faire dire ce qu'elle fut. Mais comment alors penser le jeu sans le définir, et le penser sans le figer ? Les définitions qui mettent en avant la liberté n'en laissent que bien peu au concept, nécessaire pourtant au jeu comme le jeu l'est à l'engrenage. Le mouvement du jeu vient de son existence à la fois physique et symbolique. Or, si chacune de ces dimensions est l'opposé de l'autre, le jeu est une *réalité interstitielle*, qui tient des deux mais pas simultanément. En effet la complémentarité de ces dimensions, autant que leur opposition, induit un va-et-vient incessant dû à l'ambiguïté du jeu, sa rétroaction, sa combinatoire et sa circularité.

Car c'est bien ce qui fait défaut aux prétendues définitions du jeu : le décrire en rejetant ses revirements et ses dérobades, alors même que le mouvement du jeu est constitutif de son essence. Une définition n'est guère qu'une coquille vide qui donne certes une idée de l'être qui l'a habitée, mais qui en tant que telle ne fait que dévoiler la forme du jeu comme on établirait un portrait robot : le meurtrier n'est pas « un homme brun gaucher de type méditerranéen », même s'il peut l'être, il est avant tout quelqu'un qui a commis sciemment un meurtre. C'est bien en cela que réside toute la difficulté de l'exercice : il est tellement tentant de vouloir décrire le jeu en le limitant à des caractères visibles qui ne disent rien de ses fonctions, alors même que le jeu est un phénomène interne qui n'existe que dans la pensée du joueur, ce qui reviendrait peu ou prou à réduire l'amour au baiser : une partie infime de sa manifestation. Faut-il alors renoncer aux définitions[783] et convenir avec Jean-Marie Lhôte qu'il n'y a pas de solution : « *J'admire avec méfiance et scepticisme, l'auteur qui, au terme d'un ouvrage, le clôt d'une conclusion comme un cadenas et livre le volume avec son mode d'emploi, aussi précis que celui d'un comprimé pharmaceutique. Prenez et lisez, disent-ils, et vous serez guéris de votre soif ; vous accéderez aux secrets de l'homme et du monde, vous posséderez la clef mirifique du beau savoir. Ici, dans ce domaine des jeux, je ne peux dire rien de tel. Le jeu irrigue toutes les activités de la vie, et l'on ne sait s'il faut le comparer au sang, à l'oxygène ou aux deux ensemble.* »[784] ? A moins de ne s'engouffrer dans la seule voie que le ludologue laisse entrevoir, celle qui s'intéresse moins aux éléments qui font le jeu qu'à la nature de la relation qui les unit : pas plus au sang qu'à l'oxygène mais aux deux ensemble, ce qui précisément irrigue la vie.

---

[782] Duverger C., 1978, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Paris, Mouton, pp.14-15. Voir note 432.

[783] Comme l'a fait par exemple Brougère G., 2005, *Jouer / apprendre*, Paris, Economica, p. 42 : « *Il faut donc refuser l'idée même de définition autre que la description d'emplois du mot. Si l'on s'intéresse, au-delà du mot, à l'activité ou aux activités qu'il désigne, il faut accepter la limite de l'exercice. Il est alors possible non pas de délimiter le jeu par distinction, mais de proposer des points de repère afin de disposer des caractéristiques du jeu, en concédant qu'elles puissent être plus ou moins présentes. »*

[784] Lhôte J.-M., 1976, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg international, p. 211. Voir note 14.

Tout au moins serait-il prudent de nous ranger à l'avis de monsieur Muñoz, le joueur d'échecs du *Tableau du maître flamand*,[785] qui prévient : « *L'homme n'est pas né pour résoudre le problème du monde, mais pour découvrir la nature du problème.* » Ainsi, serait-il possible d'aborder le jeu comme un concept problème plutôt qu'un concept solution, comme une source d'enrichissement des sciences humaines. Car, dans les définitions suscitées, le jeu est malheureusement trop rarement saisi dans sa nature (un fondant au chocolat se réduit-il à la simple addition de ses ingrédients ?), et encore moins dans sa fonction (pourquoi un fondant, pourquoi au chocolat ?). Enfin, pour filer l'analogie, même quand Colas Duflo explique comment il est possible de garder le cœur fondant (la liberté naît dans et par une légalité[786]), il occulte le plaisir que cette caractéristique procure aux amateurs, plaisir qui justifie pourtant l'existence du fondant et son appellation. Or, il en est du plaisir en pâtisserie comme de la liberté en ludologie, et, de même que pour le fondant, c'est bien le plaisir qui donne son nom au jeu.[787] Si les définitions du jeu réservent certes à la liberté, qui est à l'origine du plaisir ludique, une place de choix, c'est en oubliant que définir revient à enfermer le jeu, libre par essence, le déshydratant et le lyophilisant au point de le rendre méconnaissable.

A l'instar de l'action et du plaisir, rejetés aux confins du jeu, l'origine et la fin du jeu restent à la fois en deçà et au-delà du défini. Car si le jeu reste insaisissable, sans doute est-ce parce que l'on a toujours cherché à le figer. Définir, à fortiori comprendre, n'implique pas nécessairement de restreindre ; mais encore faut-il aborder le jeu moins pour son contenu que comme un processus dynamique, un phénomène symbolique dont nous ne percevons que les effets. Le temps n'est appréhensible que par les traces de son passage, et Ludwig Wittgenstein écrit qu'il en est du jeu comme du temps[788]. Ce caractère insaisissable du jeu tiendrait à son « *aptitude à passer rapidement d'un état à un autre* » et par son « *caractère variable* », sans cesse « *en mouvement* ».[789] Les définitions du jeu ne semblent pas moins tenter sans cesse de s'emparer du trésor au pied de l'arc-en-ciel[790] sans vouloir admettre que l'arc-en-ciel n'existe que dans l'œil du spectateur, le premier se déplaçant avec le second. Pour appréhender le jeu, il ne faut donc pas en dénombrer les effets, mais plutôt en démonter les rouages, la logique qui le sous-tend et qui, puisque nous avons affaire à un phénomène, appartient au joueur. Or le jeu n'est pas réductible au système ludique, puisque tout engrenage réclame du jeu, cette liberté interstitielle et invisible garante de son bon fonctionnement. Le jeu est donc un concept en creux qu'on ne peut saisir qu'en appréhendant précisément ce qui le rend insaisissable.

1. Le jeu en mouvement

La difficulté à penser le jeu tient avant tout au fait qu'il se définit davantage par antithèse de ce qu'il n'est que rarement (le réel, le travail et par extension le sérieux), voire par ce qu'il n'est plus (une situation équilibrée), ou pas encore (un échec ou une victoire[791] qui mettent fin au jeu). Dès lors, comment représenter ce qui échappe à toute dénomination, sinon comme un processus dynamique ? Sigmund Freud oppose ainsi le jeu à la réalité,

[785] Perez-Reverte A., 1993, *Le tableau du maître flamand*, Paris, Librairie générale française, pp. 184-185.
[786] Duflo C, 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, p. 57. Voir note 109.
[787] Nous l'avons déjà évoqué, *Jeu* partage la même racine ludique que *joie*, qui vient du latin *jocus*.
[788] Citant Augustin d'Hippone. Voir note 33.
[789] ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr, article « jeu ».
[790] Dans le folklore irlandais, le leprechaun (*leipreachán* en gaélique) est un esprit humanoïde qui garde au pied d'un arc-en-ciel une marmite pleine de pièces d'or, qu'il passe son temps à compter et recompter.
[791] C'est par exemple la définition inscrite dans Collectif, 1981 [1967], *Le Petit Robert de la langue française*, Paris, Le Robert : « *Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte.* »

réfutant du même coup son opposition au sérieux : « *L'occupation la plus chère et la plus intense de l'enfant est le jeu. Peut-être sommes-nous autorisés à dire : chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée son monde propre, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau à sa convenance. Ce serait un tort de penser alors qu'il ne prend pas ce monde très au sérieux ; au contraire, il prend son jeu très au sérieux, il y engage de très grandes quantités d'affect. L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais ... la réalité. L'enfant distingue très bien son monde ludique, en dépit de tout son investissement affectif, de la réalité, et il aime étayer ses objets et ses situations imaginées sur des choses palpables et visibles du monde réel. Ce n'est rien d'autre qui distingue encore le "jeu" de l'enfant de la "fantaisie"*. »[792] Mais contrairement à l'opposition traditionnelle du jeu et de la réalité, pour Sigmund Freud celle-ci n'est pas le contraire du jeu, en ce sens qu'elle ne l'empêche pas puisqu'elle est son pendant en tant que support du fantasme ludique, et que c'est précisément par le jeu que l'enfant fait l'apprentissage de la fiction, c'est-à-dire de la distinction entre le réel et son monde intérieur. Cette faculté à percevoir simultanément les deux dimensions implique un va-et-vient du réel à l'imaginaire. Nous tenons là le processus dynamique précédemment évoqué, cette instabilité continue, ce mouvement pérenne qu'implique la sphère ludique.

Pour représenter explicitement cette dynamique de la symbolique ludique, il est nécessaire de recourir à d'autres symboles, utilisés précisément pour cristalliser des problèmes ontologiques, c'est-à-dire des modèles qui n'ont pas d'existence réelle, ou du moins qui trouveraient ainsi une application réelle à travers le jeu. Le premier est le paradoxe d'Epiménide le Crétois (VIIe siècle avant J. C.), auquel recourt Gregory Bateson pour qualifier le jeu : Epiménide dit que tous les Crétois sont des menteurs, mais s'il est lui-même Crétois c'est qu'il ment, et s'il ment c'est donc que les Crétois disent vrai ? Ce sophisme a été résolu diversement par la philosophie, mais il montre avant tout que le langage, comme le jeu, peut produire des situations en apparence impossibles et qui n'en sont pas moins réelles : « "*Ceci est un jeu" détermine un cadre paradoxal, comparable au paradoxe d'Epiménide. (...) Le premier énoncé est une proposition qui se contredit elle même : s'il est vrai, alors il doit être faux ; et, s'il est faux, alors il doit être vrai. Mais, en même temps, il se rapporte à tous les autres énoncés du cadre, si bien que, s'il est vrai, tous les autres doivent être faux ; et, inversement, s'il est faux, tous les autres doivent être vrais*. »[793] Le jeu aurait donc la particularité de proposer la superposition de deux réalités contradictoires, le réel et le ludique, qui sont complémentaires tout en s'annulant l'une l'autre. En effet, si la réalité du joueur est celle de la fiction « il est pris au jeu » et ne joue plus, mais s'il ne perd pas de vue le réel, « il n'est plus au jeu » et ne joue pas davantage. Alors où se situe le jeu, si le joueur n'est ni dupe ni lucide ? Se le jeu n'est ni la bouteille à moitié vide, ni la bouteille à moitié pleine ? Il nous faut convenir qu'il est entre ces deux postulats : le jeu est, à l'image du jeu de l'engrenage, une *réalité interstitielle* : il est à la fois leur négation et leur condition, leur manque et leur liberté. Le jeu apporte ainsi une validation au paradoxe d'Epiménide en proposant une solution qui n'est qu'un va et vient entre l'une et l'autre proposition, entre l'une et l'autre dimension, entre une position et une autre. Nous pouvons admettre que tous les Crétois soient des menteurs, nous pouvons tout aussi bien admettre qu'Epiménide le Crétois dise vrai, ou l'inverse, mais je ne peux l'admettre simultanément. De même que le vrai est l'avers du faux, et le faux le revers du vrai, que les deux coexistent de concert, si on introduit un peu de

[792] Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, p. 34. La traduction utilise le terme de fantaisie, mais c'est bien du fantasme qu'il s'agit. Voir note 377.

[793] Bateson G., 1977 [1955], *Une théorie des jeux et du fantasme*, in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 255. L'exemple choisi est l'exemple original, il est différent de celui retenu par GregoryBateson, mais revient au même.

temps et d'espace dans cette proposition, autrement dit un peu de jeu, alors l'opposition radicale n'en est plus une, et on doit même reconnaître que la notion de vérité ne peut exister indépendamment de celle du mensonge et que chacune conditionne l'autre. Plus que paradoxale, la réalité du jeu est ambiguë puisque le joueur doit avoir conscience de jouer tout en étant pris au jeu, ce qui est impossible à moins qu'on ne considère qu'il ne réalise pas simultanément ces deux paradigmes, mais oscille sans cesse entre les deux, sans tomber exclusivement dans l'un ou l'autre. Le jeu n'est donc jamais où on croit le saisir simplement parce que c'est l'insaisissable qui détermine le jeu.

Mais poursuivons notre raisonnement avec le symbole suivant : si le jeu est le moment insaisissable entre l'illusion et la lucidité, il implique d'avoir connu ces deux états, puisque le jeu est un va-et-vient entre l'un et l'autre. Ce symbole est celui du trompe-l'œil tel que le définit Grégory Bateson : « *Les illusionnistes et les peintres de trompe-l'œil cherchent à acquérir cette virtuosité, dont la seule récompense est le moment où le spectateur découvre qu'il a été trompé, et qu'il est forcé de sourire et de s'émerveiller devant tant d'habileté.* »[794]. Mais, plus encore, Suzanne Lilar montre que le trompe-l'œil tient des deux états à la fois, sans être tout à fait l'un ou l'autre : « *Avant que d'avoir distingué ces rideaux en trompe-l'œil des vrais rideaux, vous n'eussiez donc pas songé à les regarder. C'est au moment précis où vous avez perçu ou appris qu'ils étaient simulés que vous les avez jugés dignes de votre attention. Eh bien, laissez-moi vous le dire, ce moment n'est pas celui de la mystification, mais de la démystification. Maintenant, si vous étiez un amant du trompe-l'œil – et il en est plus qu'on ne croit en ce monde – vous n'auriez pu vous empêcher de remettre celui-ci en marche, de le remonter, de dresser à côté de ce vrai rideau dont vous veniez d'être dépossédé l'image à laquelle vous vous étiez laissé prendre, vous vous seriez efforcé de la tenir à nouveau pour vrai tout en la sachant fausse. Ainsi, songez-y, vous seriez entré dans la connivence par la ruse naïve qui, faisant le spectateur complice du trompe-l'œil, s'évertue à reproduire artificiellement ces deux phases, et tout particulièrement, puisque c'est à ce point métamorphique que se situe le plaisir, le mouvement de bascule qui projette de l'une à l'autre, portant l'intelligence au niveau de l'ambiguïté, l'induisant à penser en deux dimensions.* »[795] C'est donc bien de l'ambiguïté que naît le jeu, entre la réalité de nos émotions et l'illusion de nos actions, entre le plaisir de l'illusion et un simulacre de réalités potentielles.

Nous venons de voir d'une part que le jeu est une *réalité interstitielle* et ambiguë entre deux dimensions inverses, la réalité et la fiction, et d'autre part que le va-et-vient entre ces deux dimensions, d'où naît le jeu, implique qu'aucune d'elles ne puisse faire abstraction de l'autre. Le jeu est donc dans la situation de la poule et de l'œuf, chaque dimension engendrant l'autre, elle contient donc potentiellement l'autre en elle. Le jeu est ainsi dans la situation du chat d'Erwin Schrödinger[796] qui, enfermé dans une boîte avec du poison, est forcément mort ou vivant, donc potentiellement les deux à la fois, mais pas en même temps. Le joueur serait ainsi à la fois le chat et l'observateur, puisque tout joueur qui joue n'est pas conscient de jouer, et tout joueur qui est conscient de jouer ne joue plus : « *Le bon joueur dit à la fois :* jouons le

[794] Bateson G., 1977 [1955], *Op. cit.*, p. 253.

[795] Lilar S., « Le jeu : dialogue de l'analogiste avec le professeur Plantenga », in Collectif, 1957, *L'art et le jeu*, *Deucalion n°6*, Neuchâtel, Editions de la Baconnière, pp. 132-133. Voir note 461.

[796] Le physicien Erwin Schrödinger imagine en 1935 une situation pour réfuter de manière imagée l'un des axiomes de la physique quantique qui décrit le monde par des amplitudes de probabilités dont seule la mesure extrait un état déterminé. Ce serait comme si un chat était placé dans une boîte avec un piège dont le déclenchement serait incertain et que, ainsi que le soutient la physique quantique, la situation du chat dépende entièrement de l'observation qui serait faite ultérieurement de son état, suspendant sa vie comme sa mort à l'ouverture de la boîte, ce qui revient ni plus ni moins à faire de l'animal un chat à la fois mort et vivant tant que l'observation n'aura pu trancher entre les deux possibilités.

jeu *et* ce n'est qu'un jeu*. Mi dupe, mi lucide, il se tient à l'égale distance de la réalité positive et de l'hallucination.* »[797] Aussi, qu'on admette un chat de Schrödinger doué de conscience, c'est-à-dire que le chat est confondu avec l'observateur : alors il ne peut être conscient d'être mort, par contre il peut être conscient d'être vivant. Transposé au jeu, cette métaphore montre que nous sommes en présence d'« *un comportement analogique où le joueur, à la fois sujet et objet, se prend lui-même comme terme de comparaison.* »[798] Le joueur qui, tout à son jeu, ne sait pas qu'il joue, est mort, tout au moins à sa conscience. Pourtant, c'est de la prise de conscience de son jeu, plus précisément de la réalité de son illusion (*in-lusus* : pris au jeu), c'est-à-dire d'avoir été joué, que lui vient son plaisir ; et comme l'observateur du trompe-l'œil, qu'il prenne conscience d'avoir joué, d'avoir ouvert la boîte, et il jouit de se savoir vivant, c'est-à-dire d'avoir éprouvé des émotions, d'avoir ressenti, de se sentir pleinement être parce qu'il est plein d'avoir été. Le joueur va alors s'illusionner volontairement, se piper lui-même, pour retrouver la source de son plaisir, afin que, lorsqu'il s'éveillera à nouveau à la conscience, sîtot qu'il ouvrira la boîte, il puisse ressentir le même plaisir, intact, aussi vif que la première fois. C'est le *miracle ludique*.

2. Fin et renouveau du jeu

Ce miracle, lié à l'incessant tourbillon du processus ludique, ne prend fin qu'en cas de victoire ou de défaite, ou encore lorsqu'au moins l'un des joueurs ne joue pas le jeu ou triche, brisant l'équilibre ludique. Le contraire du miracle ludique est la catastrophe : « C*'est précisément l'inversion de polarité d'un certain type de signe à l'intérieur du code d'un jeu, c'est-à-dire la transformation d'un de ces signes en son opposé qui marque le moment où l'incertitude, caractéristique du jeu, se fige sur une valeur déterminée. Comme ce moment coïncide avec la fin de la partie, nous nommerons ces signes particuliers : signes "catastrophiques", en référence à la théorie des catastrophes de Thom.* »[799] Fondée sur un modèle dynamique continu, cette théorie est idéale pour qualifier le jeu, puisque celui-ci est décrit comme un interstice entre deux catastrophes : le début et la fin d'une partie. « *Dans cette théorie, le modèle du prédateur et de la proie est appliqué pour décrire (...) l'apparition d'une forme : "une morphologie est engendrée par le conflit de deux (ou plus) attracteurs". Suivant ce modèle, ce conflit s'actualise entre deux "catastrophes élémentaires". La première est la catastrophe de perception, avant laquelle le prédateur affamé ne fait qu'un avec la proie qu'il transporte dans sa pensée comme une obsession. Le désir tend à halluciner son objet, disait Freud. Thom radicalisera : "le prédateur affamé est sa proie." La seconde catastrophe est la catastrophe de prédation, après laquelle les deux sont également confondus - mais d'une manière bien réelle cette fois, l'un dans l'estomac de l'autre. Le prédateur et la proie n'ont donc d'existence séparée qu'entre ces deux catastrophes.* »[800] Or le début d'une partie est un équilibre parfait où tous les joueurs, les prédateurs, sont dans une situation prétendument égalitaire : les deux joueurs d'une partie d'échecs ont les mêmes pièces sur des positions symétriques, plus rarement équitables (un joueur d'échecs peut recevoir un handicap d'un pion ou d'une pièce parce qu'il est plus fort que son adversaire, ou encore voir son temps de réflexion amputé). Le but de chaque joueur est de provoquer un déséquilibre, c'est le sens du terme de catastrophe, afin qu'un nouvel équilibre apparaisse en sa faveur, ce qui signifie la fin de la partie. En effet, dès qu'un déséquilibre est généré par l'action combinée des joueurs, ce déséquilibre oscille entre eux. Qu'un joueur s'adjuge l'enjeu avec trop de facilité et ses

[797] Lilar S., 1957, *Op. cit.*, p. 124.
[798] *Idem.*
[799] Harter J.-L., 2002, *Le jeu : essai de déstructuration*, Paris, L'Harmattan p. 36.
[800] *Idem*.

adversaires se liguent contre lui, afin que leur alliance provoque un contrepoids suffisant à l'avancée du meilleur joueur. Inversement, si le déséquilibre est tel qu'aucune action ne peut plus rétablir l'équilibre initial, alors le déséquilibre devient un nouvel équilibre, et le jeu prend fin : « *Dans notre cas, ces deux catastrophes seraient les bornes extrêmes entre lesquelles se développe une partie élémentaire de jeu. La fin d'une partie se confond avec une telle catastrophe de prédation : à ce moment l'incertitude se fige, et le joueur gagne - ou perd - soit directement, contre un autre partenaire, soit indirectement, contre certains éléments pertinents de la situation ludique. Bref, le joueur "mange" ou "est mangé", et comme après cela il n'y a plus rien à gagner - ou plus rien à perdre -, il n'y a plus de jeu.* »[801]

Si le tricheur met lui aussi fin au jeu, c'est que la proie ne peut lui échapper, annihilant toute incertitude sur la réussite du jeu. Certes la proie ne le sait pas, mais qu'elle aperçoive les limites de l'enclos et elle cessera de tenter de s'échapper, c'est-à-dire de jouer. Une partie nécessite un enjeu et aucun joueur n'accepte de jouer s'il ne croit en ses chances de l'emporter. En effet, pour être pris au jeu, il faut que le jeu nous dépasse, que nous n'en maîtrisions pas tous les tenants et les aboutissants. Si l'on sait avant de partir que le combat est inégal, alors l'excitation de l'incertitude s'évanouit et la magie du jeu ne peut plus opérer, la partie n'est plus qu'une tragédie écrasée par le *fatum*, le destin implacable, où le héros dépossédé de son statut n'est plus maître de son jeu, mais le jouet d'un faux-dieu, qui s'est substitué au destin et contrôle désormais les règles du monde. Plus grave, le tricheur rompt le pacte avec son adversaire : le contrat qui stipule que la réciprocité des règles annule les conséquences des actions des joueurs. Si l'un des deux joueurs ne joue plus, alors il fait pénétrer la réalité dans le jeu et du jeu dans la réalité. Que l'on méprise les règles fictives, et l'on donne du même coup à la victoire une importance supérieure à celle du jeu, inversant l'importance des deux sphères, le réel et la fiction. Le tricheur est un joueur qui ne sait pas jouer, qui ne croit plus ni en sa chance ni au jeu, et pour qui la réalité est tout. Désormais incapable de se piper lui-même, il trompe ses adversaires en se jouant d'eux : « *Un enfant qui ne se laisserait pas prendre partiellement à ces fictions serait aussi mauvais joueur que celui qui, s'y abandonnant tout entier, se battrait pour de vrai.* »[802] Plus encore, ces deux mauvais joueurs ne font qu'un, car c'est précisément parce qu'il n'est pas pris au jeu que le joueur se bat pour de vrai. Gare alors aux conséquences, puisque l'affrontement fictif du jeu s'est déplacé dans le monde réel, un monde où il faut rendre des comptes. Si la règle du jeu suspend les lois du monde réel, la tricherie, en annulant le jeu qui sublime nos actes en un second degré symbolique, les replace brutalement sous l'emprise de la morale. Le jeu est un espace de métacommunication[803], c'est-à-dire où les actes ne signifient pas ce qu'ils sont ; or la tricherie, en les rhabillant de leur signification première, rend l'amorale *feintise ludique*[804] immorale, et se condamne d'elle-même.

Mais la fin du jeu, en renouant avec l'équilibre initial, ne saurait être définitive, car tout jeu peut s'insérer dans un jeu plus vaste, dont il ne constitue qu'une partie. Les jeux en manches ne sont que des répétitions du jeu initial, et chaque épreuve au sein du jeu répète elle-même le déroulement global de la partie, comme un kaléidoscope ou une fractale de Mandelbrot, la structure globale étant constituée d'une infinité de répétitions imbriquées de la structure initiale. Le jeu est ainsi un ensemble qui se comprend lui-même et qui, de ce fait, est forcément cyclique, donc auto-entretenu et mouvant. Cyclique car il est un perpétuel

[801] Harter J.-L., 2002, *Op. cit.*, p. 36.
[802] Lilar S., 1957, *Op. cit.*, p. 124.
[803] Bateson G., 1977 [1955], « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 249. Voir note 767.
[804] Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, p. 32. Voir note 627.

recommencement de la forme fondamentale, mouvant parce que la répétition de la structure n'est pas une répétition à l'identique du contenu, autoentretenu car la répétition assure la pérennité de l'ensemble à travers sa déclinaison.

Figure 39. [M. C. Escher[805]] Le joueur, tout à la fois, joue et se regarde jouer, héros et spectateur de son œuvre.

Autant de caractéristiques qui sont celles de la pensée complexe et qu'illustre parfaitement L'*Exposition de gravures* de Maurits Cornelis Escher. En effet chaque situation ludique s'insère dans un contexte différent qui n'est plus celui qu'on a connu et pas encore celui à venir, de sorte que, pour paraphraser Héraclite[806], le joueur ne se plonge jamais deux fois dans le même flux ludique.

Tout jeu est alors comme le voyage initiatique du héros mythologique de Joseph Campbell, qui décrit un cheminement intérieur en même temps que spatial : « *L'essentiel est qu'avant que tel ou tel exploit ait pu être accompli sur terre, cet autre exploit, plus important, primordial, ait eu lieu à l'intérieur du labyrinthe que nous connaissons tous et dans lequel nous pénétrons en rêve. Le héros mythologique, à l'occasion, peut effectuer ce passage sur terre ; fondamentalement, il est intérieur et se situe dans ces profondeurs où les résistances obscures sont surmontées et où des pouvoirs depuis longtemps perdus et oubliés sont revivifiés, pour être disponibles en vue de la transfiguration du monde.* »[807] Voyage à l'intérieur d'un Moi labyrinthique, le jeu est une descente freudienne dans les profondeurs du Ça afin que le Moi, transfiguré, puisse dialoguer d'égal à égal avec le Surmoi. Il est enfin une révolution de la psyché humaine selon James Russell, au sens étymologique de voyage à travers la palette des émotions humaines, passant de la soumission à la motivation, puis du conflit à la satisfaction ; autant d'échos du schéma narratif canonique d'Algirdas Julien Greimas (manipulation → compétence → performance → sanction) que des catégories ludiques de Roger Caillois (hasard → simulacre → compétition → vertige).[808]

[805] Escher M. C., 1956, *Prentententoonstelling*, lithogravure citée in Escher M.C., 2001 [1959], *L'œuvre graphique*, Cologne, Taschen, n°72, p. 15. Voir note 500.

[806] La citation originelle d'Héraclite est : « *On ne peut entrer deux fois dans le même fleuve*. » Héraclite, 2002, *Fragments*, fragment n°17, p. 102.

[807] Campbell J., 2010 [1949], *Le héros aux mille et un visages*, p. 35. Voir note 116.

[808] On trouvera d'avantage d'arguments en se référant à nos travaux antérieurs : Solinski B., 2010, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique. » in Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, (dir.), 2012, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, pp. 92-115.

3. Jeu de la conscience et conscience de jouer

Ainsi artistes, mythologues, narratologues et romanciers ont exploré le jeu. Ce n'est pas un hasard puisque les médiums qu'ils utilisent ou commentent font éprouver plus qu'ils n'expliquent. Or, il en est du jeu comme de l'amour pour Stendhal : comment décrire convenablement ce qui ne saurait préexister, puisque le jeu n'a lieu que dans l'imaginaire, qui n'a lui-même de sens que symbolique ? « *Imaginez une figure de géométrie assez compliquée, tracée avec du crayon blanc sur une grande ardoise : eh bien ! je vais expliquer cette figure de géométrie ; mais une condition nécessaire, c'est qu'il faut qu'elle existe déjà sur l'ardoise ; je ne puis la tracer moi-même. Cette impossibilité est ce qui rend si difficile de faire sur l'amour un livre qui ne soit pas un roman.* »[809] A l'instar de l'amour, le jeu est impalpable et doit être éprouvé pour pouvoir être pleinement compris. Les romanciers, en recourant à l'imaginaire collectif, sollicitent notre capacité individuelle à extraire des images qu'ils utilisent la valeur symbolique et universelle que nous leur prêtons. C'est donc en cheminant en sens inverse que nous devrions être à même de décrire ce qu'est consciemment le jeu pour chacun de nous.

L'Etranger n'est pas un roman sur le jeu, il serait même son antithèse. Dans la préface de la réédition de son oeuvre, Albert Camus explique l'intrigue : « *J'ai résumé L'Étranger, il y a longtemps, par une phrase dont je reconnais qu'elle est très paradoxale : "Dans notre société tout homme qui ne pleure pas à l'enterrement de sa mère risque d'être condamné à mort." Je voulais dire seulement que le héros du livre est condamné parce qu'il ne joue pas le jeu.* »[810] Ce que veut signifier Albert Camus, de façon provocante, c'est que toute notre vie est encadrée par les conventions qui définissent la normalité et donnent un sens à nos actions. Etre humain, c'est savoir interpréter et se conformer au code social, c'est jouer le jeu. Meursault, en refusant d'être autre chose que ce qu'il ressent (Ça, *être pour soi*[811]), n'existe pas pour la société (Surmoi, *être pour autrui*[35]). Albert Camus poursuit : « *En ce sens, il est étranger à la société où il vit (...). On aura cependant une idée plus exacte du personnage, plus conforme en tout cas aux intentions de son auteur, si l'on se demande en quoi Meursault ne joue pas le jeu. La réponse est simple : il refuse de mentir.* »[812] Pris entre la contrainte de la société et ses pulsions, Meursault est sincère en se conformant à son être intérieur. Mais n'être que soi (*être en soi*[35]), c'est vivre au premier degré, alors que toutes les conventions sociales, qui habitent chacune de nos actions d'un second degré, sont autant de règles du jeu qui règlent notre *je*. Notre moi interstitiel, perpétuellement en mouvement, doit naviguer en permanence entre pulsions et contraintes, jouant le jeu de l'être humain, de l'*être-libre*[813] qui s'arrête ou commence l'autre (…engrenage). Le propre du jeu est la *feintise ludique*[814], ce mensonge collectif qui implique une distance symbolique entre toute action et sa fin première. Or c'est dans cette distance, dans ce jeu, que nous trouvons notre liberté. Meursault, pour sa part, ne peut consentir à mentir pour vivre, il fait alors le choix radical de mourir plutôt que de se compromettre : « *On ne se tromperait donc pas beaucoup en lisant, dans L'Étranger, l'histoire d'un homme qui, sans aucune attitude héroïque, accepte de mourir pour la vérité. Il m'est arrivé de dire aussi, et toujours paradoxalement, que j'avais essayé de figurer, dans mon personnage, le seul Christ que nous méritions.* »[815] Personnage exclusivement réel parce que

[809] Stendhal, 1965 [1822], *De l'amour*, préface à la première édition, Paris, Flammarion, p. 318.
[810] Camus A., 1971 [1942], *L'étranger*, Paris, Gallimard, préface de l'auteur.
[811] L'*être en soi*, l'*être pour soi* et l'*être pour autrui* sont des notions de la philosophie de Sartre, explicitée ci-après.
[812] Camus A., 1971 [1942], *Supra*, préface de l'auteur.
[813] Sartre J. P., 1943, *L'être et le néant*, Paris, Gallimard, p. 626. Voir note 421.
[814] Schaeffer J.-M., 2005, *Op. cit.*, p. 32. Voir note 804.
[815] Camus A., 1971 [1942], *Supra*, préface de l'auteur.

sensitif, et tout à la fois pur être de fiction, Meursault nous montre par décalque ce qu'est notre humanité pécheresse, qui navigue entre ces deux dimensions, entre ces deux aspirations, terrestre et symbolique, incapable de s'en tenir à l'une d'elles, et corrompant finalement l'une par l'autre.

Jean-Paul Sartre précise : la conscience « *est, par définition, un processus humain*. »[816] Etre humain, c'est être conscient d'être, et cette conscience est une prise de distance avec l'*être en soi*, qui ressent sans avoir conscience de ressentir, tiraillé entre l'*être pour soi*, ce qu'on désire être, nos pulsions, et l'*être pour autrui*, ce que nous sommes contraints d'être. En tant que distance, elle est incitation au mouvement et donc bien un processus, aussi l'être de l'homme n'est autre que sa liberté : « *L'homme n'est point d'abord pour être libre ensuite, mais il n'y a pas de différence entre l'être de l'homme et son "être-libre*". »[817] Le jeu est essentiel à l'homme comme déploiement de sa liberté, puisqu'il est extension de ses potentialités et dialogue entre les différents états de lui-même. Le jeu est alors un mode privilégié, au sens qu'Erving Goffman prête à ce mot[818], où l'être est enfin complet puisque ses différentes parties se trouvent réunies, mais où l'équilibre instable peut basculer à tout moment : « *Voici, par exemple, une femme qui s'est rendue à un premier rendez-vous. Elle sait fort bien les intentions que l'homme qui lui parle nourrit à son égard. Elle sait aussi qu'il lui faudra prendre tôt ou tard une décision. Mais elle n'en veut pas sentir l'urgence (...). C'est qu'elle n'est pas au fait de ce qu'elle souhaite : elle est profondément sensible au désir qu'elle inspire, mais le désir cru et nu l'humilierait et lui ferait horreur. Pourtant, elle ne trouverait aucun charme à un respect qui serait uniquement du respect. Il faut, pour la satisfaire, un sentiment qui s'adresse tout entier à sa personne, c'est-à-dire à sa liberté plénière, et qui soit une reconnaissance de sa liberté.* »[819] Le jeu de la séduction, bien que Jean-Paul Sartre ne s'y réfère pas en ces termes, est un double jeu puisqu'il s'agit de donner une signification au moindre des actes du partenaire potentiel, tout en faisant comme si les siens en étaient dépourvus. Ce jeu consiste donc non seulement à prolonger l'ambiguïté afin d'obliger le partenaire à se découvrir, mais aussi à s'assurer des sentiments de l'autre au cas où l'on se déciderait à provoquer la décision. Ce jeu existentiel, puisque tout être vivant tend vers sa perpétuation, fait de l'être humain le seul dont le mode de reproduction, et plus largement toute son existence sociale, est conditionnée par sa capacité à jouer, autrement dit par passer d'une réalité à l'autre, de la dimension physique à la dimension symbolique. « *Mais voici qu'on lui prend la main. Cet acte de son interlocuteur risque de changer la situation en appelant une décision immédiate : abandonner cette main, c'est consentir de soi-même au flirt, c'est s'engager. La retirer, c'est rompre cette harmonie trouble et instable qui fait le charme de l'heure. (...) On sait ce qui se produit alors : la jeune femme abandonne sa main, mais ne s'aperçoit pas qu'elle l'abandonne.* »[820] La jeune femme prolonge autant que possible le mode du jeu, qui est celui de l'ambiguïté, puisque aucun acte n'emporte la décision, autrement dit la fin du jeu. Celle-ci signifierait un retour à la réalité prosaïque, donc à l'objectivité tranchée, refus ou abandon, loin du paradoxe ludique qui réconcilie en nous le rêve, sous la forme du désir, avec la réalité, et ce que nous avons conscience d'être dans le regard de l'autre avec ce que nous sommes.

[816] Sartre J. P., 1943, *Op. cit.*, p. 58.
[817] *Ibid.*, p. 60.
[818] Goffman E., 1991, *Les cadres de l'expérience*, p. 52 : « *Par mode j'entends un ensemble de conventions par lequel une activité donnée , déjà pourvue d'un sens par l'application d'un cadre primaire, se transforme en une autre activité qui prend la première pour modèle mais que les autres participants considèrent comme sensiblement différente.* »
[819] Sartre J. P., 1943, *Supra,* pp. 89-90.
[820] *Ibid.*, p. 90.

« *Elle se permet de jouir de son désir, dans la mesure où elle le saisira comme n'étant pas ce qu'il est, c'est-à-dire où elle en reconnaîtra la transcendance. Enfin, tout en sentant profondément la présence de son propre corps - au point d'être troublée peut-être - elle se réalise comme n'étant pas son propre corps et elle le contemple de son haut comme un objet passif auquel des événements peuvent arriver, mais qui ne saurait ni les provoquer ni les éviter, parce que tous ses possibles sont hors de lui. (...) C'est un certain art de former des concepts contradictoires, c'est-à-dire qui unissent en eux une idée et la négation de cette idée.* »[821] Le plaisir du jeu réside dans notre aptitude à éprouver, à nous sentir vivant, et à nous regarder éprouver, autrement dit à nous rendre compte que nous le sommes. Mais chaque fois que nous éprouvons, nous sommes ivres de sensations, et chaque fois que nous avons conscience d'éprouver, nous nous coupons d'elles. L'être est bien à la fois acteur et spectateur de son action à la condition qu'il renonce à la simultanéité, navigant entre les rivages de deux réalités en une mobile oscillation, qui est autant présence qu'absence, être que néant, jouissant de sa plénitude retrouvée. Jean-Paul Sartre appelle ce paradoxe « mauvaise foi » tout en reconnaissant que celle-ci est incapable de les coordonner : « *Le concept de base qui est ainsi engendré utilise la double propriété de l'être humain, d'être une facticité et une transcendance. Ces deux aspects de la réalité humaine sont, à vrai dire, et doivent être susceptibles d'une coordination valable. Mais la mauvaise foi ne veut ni les coordonner ni les surmonter dans une synthèse. (...) Il faut affirmer la facticité comme étant la transcendance et la transcendance comme étant la facticité, de façon qu'on puisse, dans l'instant où l'on saisit l'une, se trouver brusquement en face de l'autre.* »[822] La conscience d'être est facticité, ne pouvant *être* parce qu'elle se situe justement hors de l'expérience, et l'être est transcendance car il est oubli de lui-même, condition de l'*étant*. Le concept de jeu est donc bien celui susceptible de réunir ces deux réalités antithétiques de façon à ce que l'une se révèle l'autre, et vice versa, puisque sitôt qu'on sait qu'on joue on n'est plus au jeu, et sitôt qu'on oublie qu'on joue, l'on est pris au jeu, ces deux réalités complémentaires se commandant naturellement en un ballet réciproque d'oubli et de conscience, de transcendance et de facticité, de jeu et de réalité.

Résolution ludique que Jean-Paul Sartre ne tarde pas à proposer lui-même à partir de l'observation de l'activité d'un garçon de café : « *Considérons ce garçon de café. Il a le geste vif et appuyé, un peu trop précis, un peu trop rapide, il vient vers les consommateurs d'un pas un peu trop vif, il s'incline avec un peu trop d'empressement, sa voix, ses yeux expriment un intérêt un peu trop plein de sollicitude pour la commande du client, enfin le voilà qui revient, en essayant d'imiter dans sa démarche la rigueur inflexible d'on ne sait quel automate tout en portant son plateau avec une sorte de témérité de funambule, en le mettant dans un équilibre perpétuellement instable et perpétuellement rompu, qu'il rétablit perpétuellement d'un mouvement léger du bras et de la main. Toute sa conduite nous semble un jeu. Il s'applique à enchaîner ses mouvements comme s'ils étaient des mécanismes se commandant les uns les autres, sa mimique et sa voix même semblent des mécanismes ; il se donne la prestesse et la rapidité impitoyable des choses. Il joue, il s'amuse. Mais à quoi donc joue-t-il ? Il ne faut pas l'observer longtemps pour s'en rendre compte : il joue à être garçon de café.* »[823] Ce garçon n'est pas tout à fait un garçon de café car il tend à l'être, et ce faisant il l'est exagérément car il joue à l'être plutôt que de se contenter d'être. Et cependant il l'est complètement. La *feintise ludique* serait ainsi, pour paraphraser Schiller, le seul état où l'homme prend enfin la dimension de lui-même, n'étant « *tout à fait homme que là où il joue*. » [824]

[821] Sartre J. P., 1943, *Op. cit.,* pp. 90-91.
[822] *Ibid.*, p. 91.
[823] *Ibid.*, p. 94. Voir note 499.
[824] Schiller F., 1992, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, lettre XV, p. 221 : « L'*homme* ne *joue* que *là* où dans *la* pleine acception de ce mot *il* est *homme*, et *il* n'est *tout à fait homme que là où il joue.* »

4. Le mouvement du jeu

Comment circonscrire, sans l'empêcher, le mouvement du jeu ? La fonction même du langage est de pouvoir saisir, donc nécessairement de figer des concepts fuyants. Peut-être nous faut-il simplement accepter ce qui nous échappe, nous contenter de contempler la mer alors qu'elle ne saurait être ni finie ni immuable, toujours agitée et en mouvement. Or, comme en témoigne Michel de Montaigne : « *Je ne puis assurer mon objet : il va trouble et chancelant, d'une ivresse naturelle. Je le prends en ce point, comme il est, en l'instant que je m'amuse à lui. Je ne peins pas l'être, je peins le passage.* »[389] Si le jeu est une pensée, alors il nous faut l'accepter comme tel et comprendre qu'il ne préexiste pas à sa cristallisation, sans cesse renouvelée par les aspirations et les émotions personnelles de chaque joueur. Que le jeu nous anime, et nous ne pouvons tout au plus que traduire l'impression qu'il laisse en nous, non le jeu lui-même. Cette prise en compte n'implique pas de renoncement, mais simplement de déplacer la compréhension du jeu, toujours changeant, sur celle de son mouvement et, refusant les certitudes, d'accepter d'avancer en équilibre, de concert avec notre objet.

Gilles Brougère observe : « *Le jeu est non seulement divers dans ses expressions particulières, mais malléable, changeant. Il apparaît pour cela comme un support de projection qui incite certains à y voir ce que d'autres n'y voient pas nécessairement (...). Le jeu est malléable : il prend des formes différentes, peut se transformer mais il est fragile, dépendant du maintien du cadre à travers une métacommunication.* »[825] Mais ne nous y trompons pas, il s'agit moins de chercher à saisir le jeu malgré ses changements dans sa permanence, ce qui reviendrait à en nier le caractère mouvant, qu'à comprendre sa dynamique. Ce n'est pas une démarche différente de celle que suggère Thomas Mallaby : « *Comment pourrions-nous capitaliser sur cette approche pour développer une analyse des jeux qui, plutôt que de les limiter à leurs règles ou à d'autres catégories formelles, s'adapterait à leur liberté et à leur récursivité, à leur aptitude à produire de nouvelles pratiques et significations ? N'est-ce pas ce à quoi ressemblerait une approche procédurale des jeux ?*[826] Il ne faut pas considérer cette démarche procédurale comme arbitraire puisque elle rejoint précisément son objet dans sa forme même. En effet, du point de vue psychologique : « *On peut dire qu'un exercice n'est jeu que dans la mesure où il intéresse des activités rentrant dans [la] sphère [de la plasticité, de l'adaptation, dont le principe est la création du nouveau, la variation, l'épanouissement des potentialités nouvelles], des activités tendant à multiplier les possibilités d'adaptation de l'individu*. »[827] Cette sphère est celle que Jean Piaget nomme accommodation, par opposition à celle de l'assimilation,[828] qui consiste à reconnaître dans le nouveau ce qu'on maîtrise déjà. Or, si la racine du jeu est la joie, c'est parce que le plaisir vient de l'apprentissage qui résulte de toute nouveauté, étendant le potentiel de l'individu, faisant de son être un être en extension, en perpétuelle progression. Sigmund Freud, commentant le constat de Johann Wolfgang von Goethe : « *Rien n'est plus difficile à supporter qu'une série de beaux jours*. » notait déjà : « *Toute persistance d'une situation qu'a fait désirer le principe de plaisir n'engendre qu'un bien être assez tiède*. »[829] Ce n'est pas la diminution des tensions qui nous

[825] Brougère G., 2005, *Op. cit.*, p. 63.

[826] Malaby T. M., 2007, « Beyond play : a new approach to games », *Games and Culture*, 2, p. 107 : « *How might we build on this approach to develop a pragmatic treatment of games that, rather than reducing them to their rules or other formalized categories, instead accommodates their open-endedness and recursiveness, their potential to generate new practices and meanings ? That is, what would a processual approach to games look like?* »

[827] Claparède E., 1920 [1905], *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Genève, Kundig, p. 442.

[828] Piaget J., 1959 [1945], *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu, rêve*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé, pp. 87 *et sq*.

[829] Freud S., 1971 [1930], *Malaise dans la civilisation*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 20 *et sq*.

procure du plaisir, mais le « *rythme [de leurs] variations*. »[830] Et Jean-Louis Harter de conclure : « *Le plaisir du jeu c'est le plaisir du chemin lui-même, pour lui-même.* »[831]

Proposer une conception du jeu en mouvement, c'est donc tenter de préserver l'ivresse que procure la dynamique ludique, le vertige qui couronne la tétralogie proposée par Roger Caillois[832]. Il est alors possible, en fonction de nos analyses, de définir l'origine de cette dynamique par la nécessité de son existence, imposée par quatre éléments formels : la récapitulation, la rétroaction, l'ambivalence et la récursivité :

- L'absence de centre trahit le mouvement récapitulatif du jeu (combinatoire ou imbriqué), c'est-à-dire que la partie est équivalente au tout, et le tout à la partie, si bien qu'on ne sait si l'étape clef d'une action n'est pas un tournant de la partie, voire si elle n'emporte pas la partie elle-même. Ainsi le point décisif d'un jeu au tennis peut-être une balle de set, voire de match. Toute action conditionne simultanément l'existence d'un but, sans quoi elle est inutile, avec une opposition, sinon l'action est réalisée automatiquement, opposition qui conditionne donc l'acquisition de moyens susceptibles de la lever, sans quoi l'action serait vaine, cette incertitude étant à son tour sanctionnée par des conséquences, sans quoi l'action serait nulle. Ce modèle But → Moyen → Opposition → Conséquence est autant celui d'une action, que d'une épreuve (un ensemble d'actions) ou de la partie (un ensemble d'épreuves). Cette imbrication au cœur du processus ludique permet de maîtriser le réel, en donnant à la complexité apparente de la réalité la modélisation plaisante du jeu. Le nombre presque infini de combinaisons du *go* ne se réalise que sur 361 intersections et 19 lignes, de même qu'un échiquier ne comprend que 64 cases, contre seulement 26 lettres pour l'alphabet qui nous permet pourtant de dépeindre le monde. Si bien que « *Non, il n'est pas question de "gratter" l'imaginaire pour atteindre le "réel". L'un et l'autre sont inséparables et ne peuvent être saisis que d'un seul mouvement, celui qui est donné dans et par le langage _ plus généralement, dans et par les signes. Selon cette thèse, j'appellerai réalité (cette fois sans guillemets) cette globalité réelle-imaginaire que je crois insécable. Ladite réalité ne serait donc pas extérieure au jeu, le bloquant au début ou en fin de parcours, mais, bien au contraire, elle serait prise à l'intérieur du jeu. En d'autres termes, il faut qu'il y ait d'abord du jeu pour qu'il y ait de la réalité, et non l'inverse.* »[833] Il ne s'agit pas seulement d'un paradoxe, le jeu est le premier rapport de l'enfant au monde, un espace transitionnel qui lui permet de construire son identité en même temps qu'il prend conscience de l'altérité du monde.[834] La réalité n'est qu'un espace perçu, alors que le jeu est l'émanation de notre monde intérieur. C'est donc bien la réalité qui naît du jeu et non l'inverse, et, en tant que telle, lui est complémentaire et inséparable. Inversement, le jeu n'est que l'action symbolique de notre esprit sur le monde, le façonnant à son image, et ne peut donc avoir de sens sans lui. Le jeu résume la lutte de l'homme avec le monde pour exister, et même les jeux les plus abstraits font référence au temps, à l'espace, à autrui, et à toutes les valeurs de notre réalité. Dans un jeu, par exemple, l'organisation temporelle du tour, par opposition à la simultanéité de la réalité, organise un découpage

[830] Freud S., 1949 [1938], *Abrégé de psychanalyse*, Paris, Presses universitaires de France.

[831] Harter J.-L., 2002, *Op. cit.*, p. 135. Les lignes précédentes empruntent à son analyse.

[832] Si la catégorisation de Roger Caillois (hasard, simulacre, compétition, vertige) est horizontale, Jean Duvignaud en propose une analyse verticale. Voir Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, p. 81 : « *Il conviendrait peut-être d'admettre cette nomenclature en la renversant, ou plutôt en la déplaçant dans une perspective verticale : les diverses formes de jeu que Caillois se distribuant comme autant de niveaux en profondeur dont le « vertige » constituerait le plus intense et le plus concret.* »

[833] Erhmann J., 1969, **«** L'homme en jeu **»**, *Critique* 266, XXV, p. 603.

[834] Winnicott D. W., 1975, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, p. 105 : « *Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne, elle est en dehors de l'individu, mais n'appartient pas non plus au monde extérieur.* »

chronologique qui laisse possible la réflexion, donc l'appropriation du temps par le joueur, et rend enfin lisible la réalité, ici celle de l'affrontement, tout symbolique qu'il soit.

- La rétroaction (autoentretien ou autopoïese) du jeu tient à sa composante combinatoire qui permet à chaque partie de suppléer au tout et au tout de suppléer aux différentes parties qui le composent, mais dont chacune appelle les autres : ce qui est combinatoire induit un mouvement circulaire dont la récursivité garantit la rétroaction de la fin sur l'origine permettant de dépasser l'ambivalence de notions telles que le tout et la partie, le produit et le producteur, la fin et le début, la conséquence et la cause… Chaque action du joueur est cause d'une action du jeu ou des autres joueurs qui, à leur tour, seront causes de nouvelles réactions. Mais plus encore, c'est par anticipation des actions des autres joueurs, dont il souhaite se protéger, que le joueur agit, sa propre action étant donc déjà rétroaction de l'action contre laquelle il s'inscrit. De sorte que le joueur n'est jamais seulement lui-même mais tout à la fois son jeu, c'est-à-dire la conséquence et la cause de celui-ci, son sujet et son objet : « *Un autre exemple nous montre la complexité de l'attitude compréhensive ; c'est celui de la petite fille qui joue à la poupée. Elle ''joue à la maman'', parle ''maman'', est ''maman'' de la poupée, mais en même temps elle devient le bébé-poupée, tout en demeurant petite fille sachant qu'elle joue à la poupée. Elle est donc trois personnes en une, à la fois maman, bébé et petite fille qui joue, c'est-à-dire à la fois petite fille-maman et petite fille-bébé. Ce qui lui permet de comprendre, via projection-identification, la situation et la psychologie maternelle à travers son expérience d'enfant. La mère réelle, qui parle un langage enfantin à sa petite fille, ne fait pas qu'utiliser un parler ''bébé'' pour se faire comprendre, elle l'utilise aussi comme moyen mimétique pour comprendre son enfant de l'intérieur, et, dans cette mimésis où elle joue au bébé, elle devient bébé tout en restant mère.* »[835] Le mouvement du jeu vient donc par rétroaction entre les différents avatars du joueur que sont lui-même (sa réalité intérieure), son jeu (le système ludique) et leurs projections (la réalité extérieure), selon le triptyque mis au jour par Sébastien Genvo[836] et dont le jeu lui-même est ce mouvement inscrit dans l'aire intermédiaire d'expérience, mouvement qui n'est ni le joueur ni ses partenaires, ni la réalité intérieure ni extérieure, ni le jeu ni l'acte de jouer, mais qui se situe à leur interface.

- L'ambivalence (ambiguïté) du jeu repose sur l'aspect symbolique de celui-ci, au sens étymologique du terme,[837] qui réunit les contraires : la réalité avec la fiction, mais aussi l'origine avec la fin (dans le plaisir ludique), l'être avec la conscience d'être, la décision avec l'action, l'entendement avec l'imagination : « *On voit déjà que ce que le terme de jeu signale ici c'est en vérité une médiation et une circulation. Lors de la rencontre du beau, imagination et entendement se renvoient l'une à l'autre et la conscience du beau n'est pas autre chose que la sensation de l'effet de ce jeu des facultés, qui est aussi sentiment de leur accord réciproque.* »[838] Le jeu est forcément circulation car, comme deux aimants qui se repoussent, la réunion des contraires est impossible et provoque un va-et-vient incessant entre l'un et l'autre terme du paradoxe. Il y a accord réciproque, dans le sens où l'existence d'un terme conditionne celle de l'autre, mais sans qu'aucune fusion ne soit possible : le jeu amuse car il apporte du plaisir, qui est la satisfaction d'un manque : « *Le jeu est une activité au contenu symbolique utilisée par les enfants pour résoudre au niveau de l'inconscient des problèmes qui leur échappent dans la réalité ; ils acquièrent par le jeu un sentiment de contrôle de soi qu'ils*

[835] Morin E., 1986, *La méthode 3. La connaissance de la connaissance*, Paris, Seuil, p. 145.

[836] Voir le schéma dans Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, dossier pour l'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, soutenu le 5 décembre 2013, Université de Lorraine, p. 44.

[837] Voir article « symbole » in ATILF, 2002, *Op. cit.* : « *Le symbole est un objet coupé en deux dont les parties réunies à la suite d'une quête permettent aux détenteurs de se reconnaître*. »

[838] Duflo C., 1997, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 85-86.

sont loin de vraiment posséder. Ils ne savent qu'une chose : s'ils jouent c'est simplement parce que c'est amusant. Ils ne sont pas conscients de leur besoin *de jouer - besoin qui a son origine dans la pression exercée par les problèmes non résolus. Ils ne savent pas non plus que leur plaisir de jouer vient d'un profond bien-être résultant du sentiment qu'ils sont capables de maîtriser les choses, alors que le reste de leur vie est manipulé par leurs parents ou d'autres adultes.* »[839] Or le manque conditionne, par la possibilité d'être comblé, l'attrait du jeu, donc son existence, et le jeu la possible satisfaction de ce manque. Ce n'est qu'en surmontant l'émotion négative que nous cherchons inconsciemment à résoudre que nous pouvons ressentir des émotions positives : vaincre l'angoisse ou la frustration apporte la sérénité et contribue à notre équilibre. C'est donc paradoxalement par l'effort que le joueur goûte la récompense, par l'incertitude que naît son intérêt, ce qui est connu ou évident ne stimulant pas nos capacités.

- Le jeu est une activité récursive (circulaire) dont la fin implique le recommencement, nourrie par nos désirs qui, sitôt satisfaits, en appellent de nouveaux, prolongeant l'envie de jouer. L'assimilation des premières satisfactions ludiques incite à en rechercher de nouvelles dont nous « accommodons » - au sens que lui donne Jean Piaget – les leçons, c'est-à-dire qu'elles nous font progresser, jeu et apprentissage étant intimement mêlés. Notre intelligence est notre faculté d'adaptation, en même temps qu'elle est notre capacité à apprendre et progresser de façon continue, alors que le jeu est un entraînement perpétuel, un savoir-être face à l'imprévu et au changement, une incitation à l'exercice de nos facultés. L'un est donc le complément de l'autre. Or, toute action ludique agit en provoquant un déséquilibre de la partie en faveur du joueur qui en est à l'origine, provoque une réaction contraire par contrebalancement du système ludique. Ainsi par exemple aux échecs, plus on élimine de pièces adverses, plus l'adversaire est libre de ses mouvements ; de même aux cartes, plus on fait de levées moins on dispose généralement de cartes fortes, donc de possibilités de faire de nouvelles levées. Cette capacité du système à ralentir le meilleur joueur dans sa course vers la victoire est le gage de la pérennité de la partie autant que du maintient de son intérêt pour les partenaires de jeu, qui peuvent ainsi revenir au score. Cet effet participe au cycle ludique parce qu'il renvoie d'une situation de déséquilibre à une situation d'équilibre (l'équité étant la marque du début de partie), un équilibre définitivement rompu étant le signe de la fin de la partie. La distance entre les différents moments de la partie est ainsi plus relative qu'absolue, une partie sur le point de finir pouvant basculer vers un nouvel équilibre, voire une issue bien différente. L'analyse de Jacque Derrida prend ainsi tout son sens : « *On peut déterminer autrement la non-totalisation : non plus sous le concept de finitude (...) mais sous le concept de jeu. (...) Ce champ est en effet celui d'un jeu, c'est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini. (...) On pourrait dire (...) que ce mouvement du jeu, permis par le manque, l'absence de centre ou d'origine, est le mouvement de la supplémentarité. Le mouvement de la signification ajoute quelque chose, ce qui fait qu'il y a toujours plus, mais cette addition est flottante car elle vient vicarier, suppléer un manque du côté du signifié.* »[840] Si le jeu n'a pas de centre c'est précisément parce qu'il est cyclique, et qu'un déséquilibre important est à même d'altérer le cours du jeu au point d'obliger à recommencer un cycle, voire la partie depuis le début. Chaque cycle s'ajoute alors au précédent, c'est la *supplémentarité* à laquelle fait allusion Jacques Derrida, pour donner sa physionomie à la partie, et entretenir, jusqu'à l'attribution de l'enjeu, l'excitation, c'est-à-dire étymologiquement ce qui « *provoque un mouvement de l'âme*, nous *fait sortir de* nous. »[841].

[839] Bettelheim B., 1998, *Pour être des parents acceptables : une psychanalyse du jeu*, Paris, Robert Laffont, p. 227. Voir note 518.
[840] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », *L'écriture et la différence,* Paris, Seuil, p. 423.
[841] Voir l'article « *Exciter* » in ATILF, 2002, *Op. cit.*

Par exemple, tout ce qui dans un jeu incite à le recommencer (structure en manches, décompte de points, classement...) va dans le sens de la circularité du jeu.

5. Le ludique : pensée projective

Le mouvement ludique relève de plusieurs ordres. En nous motivant par la perspective du plaisir, le jeu nous invite à participer, faisant de cette motivation le premier mouvement ludique. Mais le jeu lui-même est mouvement parce qu'il pose des alternatives qui obligent le joueur à les parcourir afin de se décider entre elles, c'est-à-dire étymologiquement de couper l'alternative posée par le système ludique, afin d'en refonder une nouvelle qui déplacera les conditions et perspectives de l'alternative précédente en proposant des choix différents. Ce mouvement ludique se communique au joueur qui peut ainsi exprimer tout son potentiel en s'engageant par ses choix successifs, la facticité des situations autorisant tous les choix imaginables, les rendant plus excitants que ceux du quotidien par leur difficulté, à la hauteur du potentiel que le jeu se propose de révéler chez le joueur. En poursuivant le modèle idéalisé de lui-même, le joueur étend ainsi son potentiel tout en revendiquant son identité qui est étymologiquement « la persistance de son moi »[842]. Ainsi ce mouvement du moi est celui d'un être en constante extension qui fait l'expérience du possible, c'est-à-dire qu'il jouit de l'absence de limite de son potentiel ludique. En effet, en s'obligeant à se confronter à lui-même, le joueur prend conscience qu'il lui est toujours possible de repousser ses limites, le jeu lui offrant la possibilité de se dépasser par la performance. Le jeu peut ainsi être perçu comme le moyen par excellence pour *élaborer ses propres modalités de choix*, permettant de réunir les conditions essentielles à une performance, en étendant le pouvoir-faire du joueur tout en le protégeant par le cadre magique des conséquences d'un échec.

La possibilité de déterminer son propre cadre d'expérience en fait un axe de connaissance qui a été longtemps sous-estimé dans la pensée occidentale qui s'en tenait aux modèles platonicien et aristotélicien. Si l'on examine la trilogie traditionnelle logique / éthique / esthétique, la recherche de la vérité prime sur toutes les autres, vérité dont l'expression visible est l'art et dont la poursuite incarne la vertu primordiale de l'homme. Ce modèle classique a fortement imprimé la culture occidentale au point qu'il est encore dénoncé par Abraham Maslow au milieu du XXe siècle : « *Le centrage sur les moyens*[843] *crée une hiérarchie des sciences dans laquelle, de façon extrêmement pernicieuse, la physique est considérée ''plus scientifique'' que la biologie, la biologie l'étant davantage que la psychologie, et la psychologie que la sociologie. (…) Le centrage sur les moyens crée un fossé trop profond entre les scientifiques et les non scientifiques qui recherchent aussi la vérité, et entre les différences d'approche dans leur quête de vérité et de compréhension. Si nous définissons la science comme la recherche de la vérité, de la prise de conscience et de la compréhension, et comme l'intérêt pour les questions fondamentales, nous ne saurions distinguer d'une part les scientifiques, et d'autre part les poètes, les artistes et les philosophes.* »[844] Plus encore, si l'on

[842] Voir article « identité » in ATILF, 2002, *Op. cit.* : « *2. 1756 : caractère de ce qui est permanent ; conscience de la persistance du moi (VOLT., Loi nat., note n ds LITTRÉ).* »

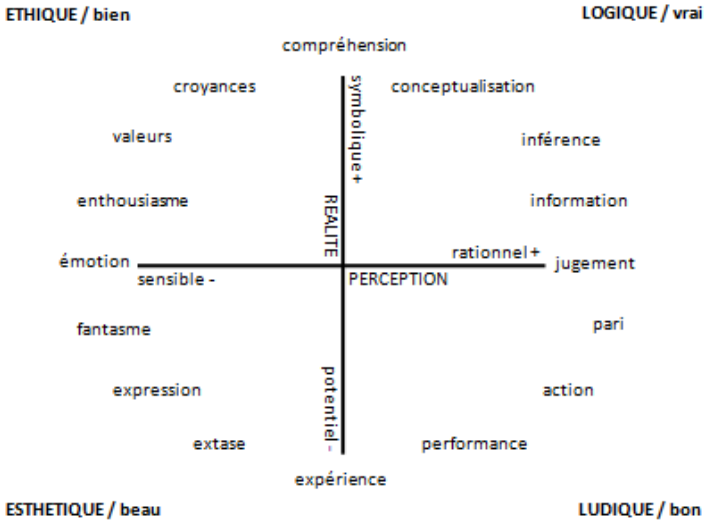
[843] Maslow A., 2008 [1956], *Devenir le meilleur de soi-même : besoins fondamentaux, motivation et personnalité*, Paris, Eyrolles, p. 287, donne le sens suivant à cette expression : « *Par centrage sur les moyens, je désigne la tendance à considérer que l'essence de la science réside dans ses instruments, ses techniques, ses procédures, son appareil et ses méthodes, plutôt que dans ses problèmes, ses questions, ses fonctions ou ses objectifs. Dans sa forme primitive, le centrage sur les moyens confond les scientifiques avec des ingénieurs, des médecins, des dentistes, des techniciens de laboratoires, des souffleurs de verre, des analystes de l'urine, des mécaniciens, et ainsi de suite.* »

[844] *Ibid.*, pp. 289-290. Voir note 76.

considère que la connaissance relève tout autant de ces dernières catégories, la cohérence de la pensée est bien plus sûrement l'aboutissement de la connaissance que la vérité, qui supposerait la préexistence de la connaissance sur sa recherche, alors que la connaissance relève soit de la compréhension soit de l'expérience, qui appartiennent tous les deux à la sphère subjective, qui seule rend accessible la sphère objective : « *On peut donc dire que les multiples modes de reconnaissance et de connaissance par analogie sont inhérents à toute activité cognitive et à toute pensée. Plus encore : l'esprit ne fait pas que se servir d'analogies : le but même de l'activité cognitive est de simuler le réel perçu en construisant un analogon mental (la représentation), et de simuler le réel conçu en élaborant un analogon idéel (théorie). Dans ces conditions, l'analogie, qui nous apparaît au début et au terme de la connaissance, en est à la fois le moyen et la fin.* »[845] La vérité échappe ainsi à la science qui n'est tout au plus qu'une pensée qui résiste à la contradiction et, en tant que concept objectif et infrangible, semble donc définitivement hors de portée de l'homme.

En revanche, il est possible d'établir une définition opérationnelle de la connaissance en tant que *perception de la réalité* : si nous nous en tenons à elle, il est alors possible de faire de l'éthique et de l'esthétique une connaissance au même titre que la logique, et plus encore du ludique comme la connaissance manquante pour opérer la quadrature du cercle. En effet, si l'on représente deux axes dont l'abscisse est la perception et la réalité l'ordonnée, nous sommes alors en présence d'un repère qui se partage entre une perception rationnelle, qu'incarne le jugement, et une perception sensible qu'incarne l'émotion. Verticalement, la réalité se divise entre symbolique et potentialité qui l'incarnent en tant que code ou possibilité.

Figure 40. Modèle ludique de la connaissance[846]



La logique occupe alors le secteur du rationnel et du symbolique, l'éthique celui de la symbolique et du sensible, l'esthétique enfin celui du sensible et du potentiel. En effet, la science établit une modélisation rationnelle et symbolique du monde, le spirituel une dimension sensible et métaphorique, l'art exprime une vision sensible et personnelle qui rend compte de l'accomplissement de l'homme. Seule manque à l'appel l'expérience psychique que constitue le jeu et qui par sa dimension performative permet à l'homme de se réaliser rationnellement, par ses choix, en acceptant un pari qui est un engagement projectif, en un mot par une performance qui réalise ses potentialités par une expérience fictive.

[845] Morin E., 1986*, Op. cit.*, p. 140.
[846] Voir II.A.1.b *Modéliser la connaissance* de la présente « étude pour l'explication complète du schéma.

Le comportement projectif est selon François Pingaud l'incarnation du choix en même temps qu'une source de connaissance : « *Dans notre définition, le comportement projectif concerne tout ce qui touche à la prise de décision, entendue comme acte libre et définitif de choix (…). C'est dans l'acte de décision que l'acteur de la vie sociale (le joueur dans le jeu) manifeste le plus clairement son autonomie, et assure ainsi sa participation à tout environnement projectif dans le lequel il est impliqué, à côté des phénomènes déterministes et des événements aléatoires. C'est dans ce domaine, nous le verrons, que le jeu prend tout son intérêt en tant que modèle de la réalité et outil potentiel.* »[847] Le jugement qui incarne l'attitude rationnelle est déjà porteur de choix car il a écarté les autres jugements. Le pari est un choix projectif car il est effectué sans être complètement informé et engage le joueur qui le commet en connaissance de cause, par le risque qu'il prend, que ce soit celui d'échouer ou simplement de ne pouvoir revenir à la position antérieure au choix. Le pari est projectif car il comprend le sujet dans sa potentialité, dans ce que l'enjeu du pari peut lui rapporter, c'est-à-dire que le pari incarne le sujet par anticipation. L'action est la réalisation du choix en même temps qu'elle concrétise l'engagement du sujet. Quant à la performance elle est à la fois l'enjeu du choix originel et le point d'orgue de l'action, qui marque son succès ou son échec, tous les choix et actions antérieurs n'étant qu'une répétition, un entraînement de la performance qui cristallise l'enjeu. Le jeu est donc le cadre idéal du choix puisque, nous l'avons vu, il est l'opportunité unique d'*élaborer ses propres modalités de choix*, faisant du sujet et par extension de l'humain, la mesure de l'expérience de celui-ci. Le plaisir qui découle de cette situation provient directement de la faculté qu'offre le ludique d'adapter l'expérience vécue au sujet qui, par son aptitude à jouer, autrement dit son expérience, détermine la mesure, à la fois la difficulté et la durée de l'expérience ludique, au sens d'appréhension de la vie et de la réalité sous l'angle du ludique.

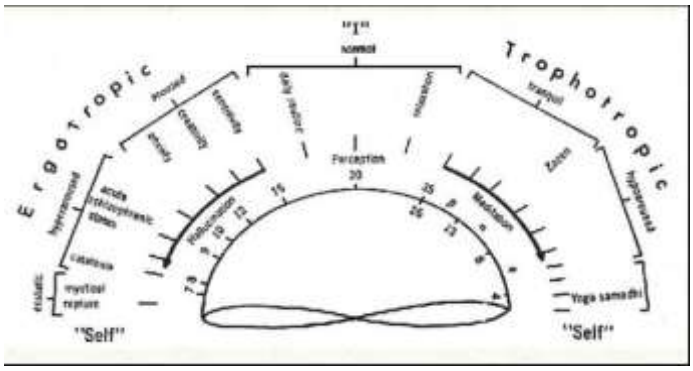
Le ludique dépasse largement le seul cadre du jeu, et choisir c'est, d'une certaine manière, toujours jouer. Car le jeu naît de l'alternative propre au choix, et plus encore de la possibilité même de choisir, qui questionne l'humain et l'incite à se réaliser en s'engageant par le choix, puis par l'action qui lui emboîte le pas. Mais le ludique, en tant que domaine et système de connaissance, comprend en même temps tous les autres. En effet, de même qu'il ne peut y avoir de jeu sans tout à la fois se prendre au jeu et avoir conscience de jouer, la connaissance ludique ne saurait être complète sans la faculté de comprendre, c'est-à-dire sans l'aptitude symbolique à conceptualiser et intégrer la connaissance dans un ensemble de croyances (voir figure 1), à prendre du recul avec l'objet de la connaissance. A la différence de l'expérience qui permet au sujet de ne faire qu'un avec l'objet de son étude en étant à la fois sujet et objet de son expérience, la compréhension, si complète qu'elle puisse être, n'inclut pas le sujet. Mais on aurait tort d'opposer la connaissance ludique aux autres types de connaissances car, de même que « l*e centrage sur les moyens cloisonne les sciences avec une rigueur excessive, et dresse entre les disciplines des barrières qui les divisent en territoires séparés* »[848], le jeu inclut le non-jeu qui lui est aussi nécessaire que la réalité l'est à la fiction, non seulement pour se déterminer mais aussi comme support à son développement : « *Tout peut ainsi devenir jeu sous réserve que les joueurs le décident ainsi. Le jeu est un monde immense car il est le monde du possible, du virtuel aurait-on envie de dire.* »[849] L'apport principal du ludique est donc d'ajouter une dimension potentielle à toutes les autres, de laisser entrevoir la connaissance non seulement dans ce qu'elle est, mais aussi dans ce qu'elle pourrait être, pour elle-même. L'être humain ne faisant réellement l'expérience de son

[847] Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet : structure - hasard - liberté*, Montpellier, G.E.L., p. 93. Voir note 108.
[848] Maslow A., 2008 [1956], *Op. cit*., p. 290.
[849] Brougère G., 2005, *Op. cit.*, p. 52.

achèvement que lorsqu'il est amené à se dépasser, ce qui contribue à son développement, lui procurant ainsi du plaisir.

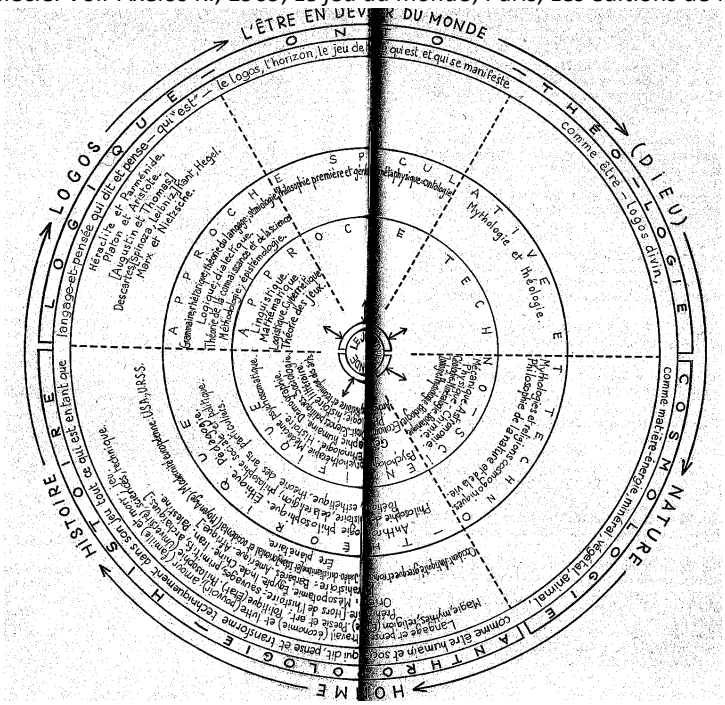
Si la forme du *modèle ludique de la connaissance* (détaillé fig. 33) emprunte largement dans sa conception au modèle des émotions de James Russell, son élaboration doit également au *diagramme des états extatiques et méditatifs* de Roland Fischer[850], dont il extrait la perception comme l'un des axes essentiels pour définir la connaissance, ainsi qu'à la représentation solaire du *Jeu de l'être en devenir de la totalité du monde*[851] de Kostas Axelos dont nous avons extrait le principe d'une décomposition des connaissances par la logique, l'éthique, l'esthétique et le jeu (auxquelles Kostas Axelos ajoutait le logos, Dieu, la physis, l'homme et l'histoire). A la différence toutefois que le *Modèle ludique de la connaissance* ne donne pas une place privilégiée au jeu qu'il désigne du terme plus large de ludique. En effet, si l'approche ludologique peut contribuer à la recherche en sciences humaines, c'est en proposant une alternative complémentaire à l'approche logique des sciences de la nature, que critique Abraham Maslow, fondée moins sur la représentation symbolique du monde mise en œuvre par la logique que sur la dimension potentielle de la connaissance et à travers elle de

850



Fischer R., 1971, « A Cartography of Ecstatics and Meditative States », *Sciences*, vol. 174, #4012, 26 novembre, p. 2. Ce schéma est rapport à la connaissance dans : Morin E., 1986*, Op. cit.*, p. 135.

851 Le nom complet est « *schéma non schématique et cercle problématiquement circulaire du jeu de l'errance, de ''cela'', saisi à travers ses constellations et son itinérance, nos itinéraires et nos réitérations* ». L'inspiration de Kostas Axelos semble être une représentation de type zodiacal, le nom évoquant en outre les titres des ouvrages ésotériques du XVIIIe siècle. Voir Axelos K., 1969, *Le jeu du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, pp. 215-219 :

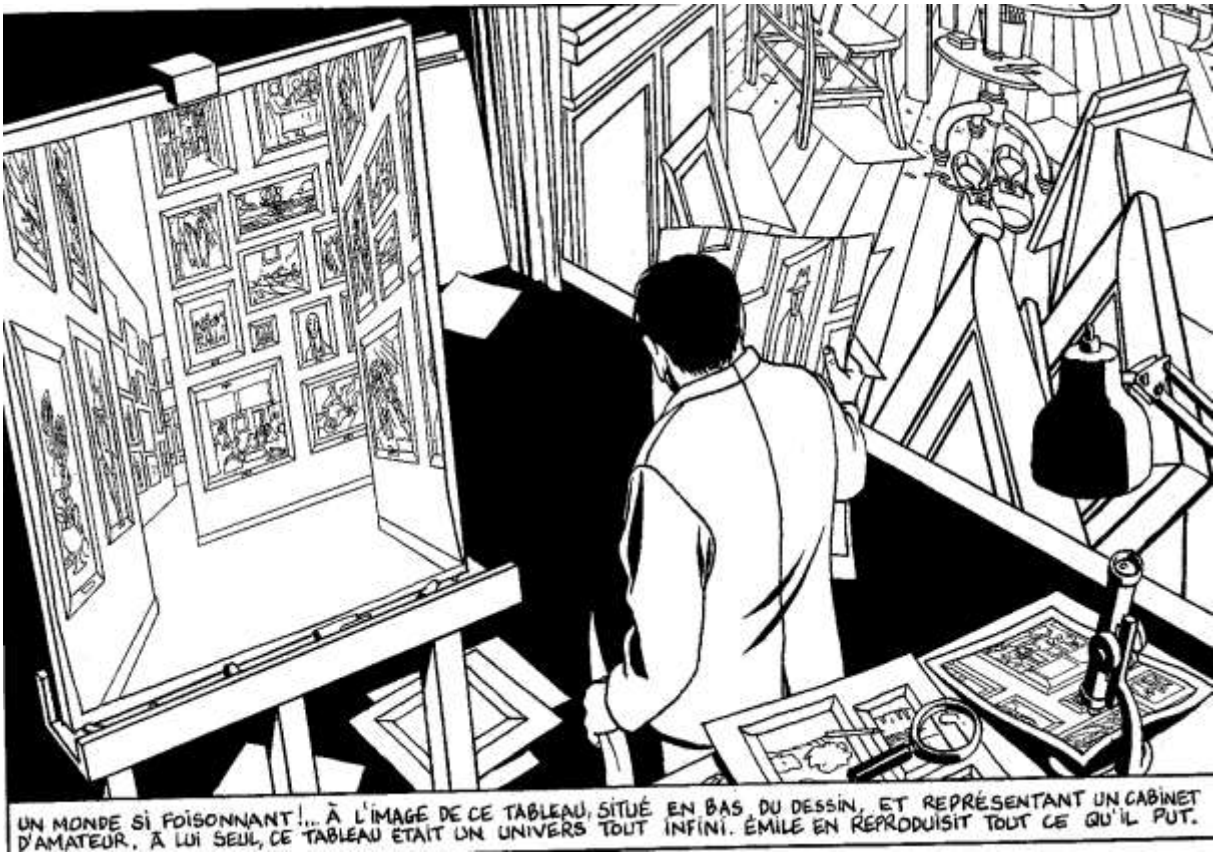


l'humain. La recherche est à alors à même de tirer parti de cette approche rationnelle, puisque fondée sur le jugement que conditionne le choix, et de prendre les dimensions du ludique dans la plénitude de son mouvement, en cherchant à en comprendre les ressorts, comme y invite Gregory Bateson : « *C'est comme la vie – un jeu dont le but est de découvrir les règles, lesquelles, pour leur part, changent constamment et restent introuvables.* »[852]

Et si le ludique épouse les contours et la complexité de la vie, alors il faut à présent nous tourner vers la pensée complexe pour en rendre compte et donner sa cohérence et sa légitimité à la ludologie, suivant la mission que lui a assignée Edgar Morin : « *C'est quasi instinctivement que, devant toute idée, je cherche son contraire. Je vis sans cesse l'assaut des vérités contraires, des impératifs contraires. Parfois je veux dépasser/déplacer la contradiction en trouvant un méta-point de vue. Sinon je fais un choix et un pari.* »[853]

[852] Bateson G., 1977 [1953], *A propos des jeux et du sérieux*, in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 46.
[853] Voir note 658.

Figure 41. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 8/15



II.C - La branloire pérenne

> « *Le monde n'est qu'une branloire pérenne. (...) La constance même n'est autre chose qu'un branle plus languissant. Je ne puis assurer mon objet : il va trouble et chancelant, d'une ivresse naturelle. Je le prends en ce point, comme il est, en l'instant que je m'amuse à lui. Je ne peins pas l'être, je peins le passage.* »[854]
>
> Michel de Montaigne, *Essais*, III, 2.

Si Michel de Montaigne a inventé l'essai, c'est qu'il s'attache moins aux résultats de sa pensée qu'à la formation de celle-ci, faisant de ses errements le but même de son cheminement. Car, ce qui donne du prix à sa pensée n'est pas son point d'arrivée mais tous les états par lesquels celle-ci est passée. L'être peint n'existe pas, il n'est que la somme de ses évolutions, c'est-à-dire des êtres successifs que le temps dissocie en une lente évolution. Le penseur bordelais emploie la métaphore du jeu pour la versatilité que l'amusement suppose, amusement qui lui permet de ne faire qu'un avec une pensée dont il est à la fois le spectateur, l'acteur et le sujet, dont il joue et jouit pleinement. Sa pensée est de jeu car elle ne cherche pas à clore mais à féconder, non à répondre mais à questionner : « *Je pourrai tantôt changer, non de fortune seulement, mais aussi d'intention. C'est un contrôle de divers et muables accidents et d'imaginations irrésolues et, quand il y échoit, contraires ; soit que je sois autre moi-même, soit que je saisisse les sujets par autres circonstances et considérations. Tant y a que je me contredis bien à l'aventure. (...) Si mon âme pouvait prendre pied, je ne m'essaierais pas, je me résoudrais*[855] *: elle est toujours en apprentissage et en épreuve.* »[856]. Son équilibre réside non pas dans la recherche cartésienne d'un point d'accroche pour fonder ses certitudes, mais dans le renoncement à priori à toute certitude, pour penser au diapason des pulsations de sa pensée, de façon à ce que non seulement le fond mais aussi la forme puissent en rendre compte.

La réalité ainsi dépeinte est la subjectivité de l'auteur qui est, non pas un décalque de la réalité, une copie, mais la réalité même de sa subjectivité. Le reflet d'un arbre dans l'eau, l'émotion que provoque le jeu, se fondent certes sur une copie ou une facticité, mais le reflet et l'émotion n'en sont pas moins réels. De ce point de vue, il y a moins une réalité du jeu qu'un jeu de réalité, puisque c'est la subjectivité qui décrète – plus qu'elle ne constate – le jeu. Si le

---

[854] Montaigne M. de, 2009 [1580], *Les Essais en français moderne*, livre III, ch. II « Sur le repentir », Paris, Gallimard, p. 974. Voir note 389.

[855] Le mot résoudre pose problème, si bien que les doubles points, pourtant présents dans l'édition définitive de Bordeaux de 1595 (Montaigne M. de, 1595 [1580], *Essais*, Bordeaux, P. Villey et Saulnier éditeurs, livre III, pp. 350v-356v) comme dans l'édition originale de 1588, sont presque systématiquement remplacés par un point virgule ou un point. Or cette difficulté d'interprétation ne date pas d'hier puisque Pierre Coste, l'un des plus anciens commentateurs de Montaigne, donne à « résoudre » dans son édition de 1725 le sens de : « *Je parlerais décisivement et d'un ton de maître.* ». En fait, il est probable que le passage soit une métaphore qui oppose essayer à résoudre et que l'on doive le comprendre comme : « *Si mon âme pouvait prendre pied, je ne m'essaierais pas* [= je ne me testerais et ne m'examinerais pas, c'est-à-dire ''je ne ferais pas un essai de moi-même''], *je me résoudrais* [= je me déterminerais, c'est-à-dire ''je donnerais le fin mot de ma personne'']. Voir les différentes acceptions de « essayer » et « résoudre » dans Furetière A., 1690, *Dictionnaire universel contenant généralement tous les mots françois tant vieux que modernes et les termes de toutes les sciences et les arts : divisés en trois tomes*, La Haye / Rotterdam, chez Arnout et Reinier Leers.] *:* [en effet] *elle est toujours en apprentissage et en épreuve.* » A noter que « et en épreuve » fait son apparition dans l'édition posthume de 1595, comme pour rendre plus perceptible l'inconfort pour Michel de Montaigne de cette situation et se faire pardonner l'audace de ses *Essais* qui forcent le lecteur à accompagner l'auteur dans les cuisines de sa pensée.

[856] Montaigne M. de, 2009 [1580], *Supra.*

joueur dit qu'il y a jeu, alors c'est qu'il considère qu'il joue, et s'il joue c'est qu'il est donc un joueur, seul habilité à dire qu'il joue. La boucle est donc bouclée, et l'acte de jeu crée autant le joueur que l'inverse : il n'y a pas d'objet sans sujet ni de sujet sans objet. Cette mise en cause de la réalité du jeu est directement liée au doute que génère sa subjectivité qui, dès lors, regarde le jeu comme indéterminé : « est-ce un jeu » ? En effet, si le jeu est une fonction, il ne peut être reconnu qu'à ses conséquences et non pour lui-même, puisque la forme du ludique varie, et, dans la même situation, l'un jouera et l'autre non, puisque le jeu est subjectif. Or les conséquences se situent en aval du jeu lui-même, nuisant à sa reconnaissance quand bien même le jeu ait été décrété en amont. Cette contradiction entre la réalité du jeu et sa perception, seule à même de constater cette réalité, conduisent à rechercher les certitudes qui font exister le jeu. Il ne s'agit que d'un nouveau paradoxe puisque le jeu est avant tout un rapport entre ses éléments, dont la variation rend le jeu d'autant plus changeant et insaisissable qu'il n'est qu'une activité potentielle, qui peut donc à la fois être et ne pas être suivant le (non) joueur… ou le spectateur. Car cette position contradictoire, nourrie d'état successifs et réciproques, peut amener celui qui joue à refuser le jeu quand la part de lui qui ne joue pas s'y oppose, et inversement.

1 - Il est donc naturel que, face à ce discours mouvant du jeu, nous nous tournions pour l'analyser vers le moyen de compréhension homothétique qu'est le jeu poétique qui, tout en étant un discours esthétique, est jeu dans sa fonction comme dans sa forme. Le jeu poétique est, en effet, à la fois subjectif dans son approche, donc incertain dans sa forme et son effet, paradoxal par ses contraintes formelles et sa liberté avec les règles du langage (la licence poétique), introduisant du fait même de ses règles propres un potentiel sémantique supplémentaire. Le mouvement du jeu produisant des alternatives inconciliables qui conduisent le joueur comme le spectateur de leur jeu à choisir.

2 - Or, la théorie des jeux, décrite par le mathématicien John von Neumann et l'économiste Oskar Morgenstern[857], se présente précisément comme une théorie du comportement économique donc une théorie des choix rationnels, puisque fondés sur une avantage mesurable selon des modalités contraintes. Mais cette théorie, en dépit de son nom de *théorie des jeux*, qui rend parfaitement compte de la valeur décisive et délibérée du choix, ne prend en revanche pas en compte le caractère subjectif et donc irrationnel de ce choix pas plus que sa valeur dynamique. En effet les choix sont élaborés à priori selon un comportement du partenaire anticipé en début de partie, ils sont donc déterminés selon des contraintes fixées une fois pour toutes.

3 - Si ces limites font de cette théorie une modélisation intéressante de la réalité économique afin d'en isoler le caractère décisif, elles suppriment précisément dans le choix ludique ce qui lui offre sa spécificité : son irrésolution constitutive. En effet, vouloir résoudre un choix à priori, c'est nier le caractère équilibré du choix qui est pourtant au fondement du choix ludique, cela revient même à le dissoudre : le choix n'est pas pensé pour ce qu'il est mais pour le résultat auquel il est censé aboutir. Ce n'est donc pas à une théorie de la rationalité à laquelle il faut faire appel, mais plutôt à une théorie de l'irrationalité, telle que la pensée complexe théorisée par Edgard Morin, à même de conserver au choix son caractère subjectif, incertain, ambigu et mouvant.

4 - La pensée complexe peut alors rendre compte de la valeur discursive du jeu tout en éclairant les relations qui unissent des différents fondements des sciences de l'information et de la communication en faisant émerger, à travers le jeu, le caractère complexe des notions

[857] Morgenstern O., Von Neumann J., 1944, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton university press.

de communication, d'organisation, d'information et de décision tout en soulignant les liens possibles avec la conceptualisation en documentation et plus particulièrement la classification à facettes de Shiyali Ramamrita Ranganathan. Pour, *in fine*, être en mesure de proposer une approche compréhensive qui rende à la fois justice aux fonctions délibératives et discursives du jeu en précisant les contours d'une ludologie complexe. Celle-ci rejoint homothétiquement la notion de jeu idéal proposée par Gilles Deleuze, mettant en avant la potentialité ludique comme enrichissement du cadre disciplinaire de notre recherche.

1. Le jeu poétique

« *Nous voilà revenus au point de départ. Le jouer n'est identifiable que par le moyen de l'idée de jeu. Cette idée constitue le sceau que l'on appose sur la chose dont on parle et qui, seul, permet de l'authentifier.* »[858] Ce qui revient à considérer que le jeu n'existe pas indépendamment du joueur puisque c'est lui qui, en décrétant qu'il y a jeu, lui donne une existence. De ce point de vue, chercher à identifier le jeu est un faux problème, puisque le jeu ne se constate pas mais se décrète. Le jeu est donc tout entier contenu dans le regard que le spectateur porte sur lui, condition de l'illusion qui transforme le spectateur en acteur, et ce « spectacteur » en joueur. La condition du jeu se situe donc en dehors de lui, puisque l'acte ludique tient avant tout au joueur qui lui donne son sens qui, à l'instar du théorème d'incomplétude de Kurt Gödel[859], n'existe que par rapport à autre chose que lui-même, puisque le propre du jeu est de dénoter ce qu'il n'est pas à première vue, sens qui, plus encore, lui vient d'une réalité qui lui est extérieure puisqu'elle appartient au joueur. Les conditions du jeu comme sa finalité se situent donc résolument en dehors de lui, dans l'idée de jeu que s'en fait le joueur, son imagination : « *Qu'on ne puisse attendre sans imaginer, cela va de soi. Aussi notre vie est-elle tout entière dominée, gouvernée, hantée par l'imaginaire. Même notre plus ordinaire représentation de la réalité est en fait esquissée, dessinée, ajustée, découpée dans le tissu de notre imaginaire. Quoi que nous percevions, c'est presque toujours par l'interprétation qu'en donne l'imagination, c'est-à-dire en le jouant.* »[860] C'est le principe même de réalité qu'il faut reconsidérer puisque, si la réalité dépend du spectateur, alors celle-ci n'est plus seulement extérieure à lui mais aussi en lui, dans son imagination qui devient partie prenante de son jeu. Le joueur décrète le jeu avant de le constater, choisit de participer avant de s'illusionner à son propre artifice qui marque pour lui la réalité de son jeu. Il n'y a plus de distinction entre réel et imaginaire puisque c'est la capacité à imaginer, c'est-à-dire à rendre réel l'irréel, qui détermine le degré d'existence du jeu. L'acte de jeu est ainsi autant un rapport à l'objet jeu, au jouet, qu'au joueur et se situe dans le va et vient qu'il instaure entre eux.

Si le jeu poétique est premier, c'est sans doute que le jeu précède le langage et permet à l'enfant d'apprivoiser le symbolique au moyen de la « feintise ludique »[861], autrement dit la valeur métacommunicative du jeu[862]. Le jeu serait ainsi un langage primordial puisqu'il permet d'évoquer l'absence, c'est-à-dire de séparer la signification de l'action (jeu du fort-da ou de la

[858] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, p. 294-295. Cité en introduction.

[859] Le théorème de Kurt Gödel affirme qu'aucun théorème ne peut être démontré sans faire appel à des arguments extérieurs à lui. Voir Morin, E., 1991, *La méthode 4. Les idées : leur habitat, leur vie, leurs mœurs, leur organisation*, Paris, Seuil, p. 281, citant le mathématicien Jean Ladrière : « *Or, le théorème de Gödel fait apparaître ''que la dualité de la pensée et de l'objet ne peut être abolie, que le système de l'intelligible ne peut être coupé de sa référence à une expérience, ne peut s'absorber dans son objectivité fermée''.* »

[860] Grimaldi N., 2005, *Traité de la banalité*, Paris, Presse universitaires de France, p. 145.

[861] Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, p. 32. Voir note 627.

[862] Bateson G., 1977 [1955], « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 249. Voir note 767.

bobine[863], de « coucou tu me vois ! »), retirant tour à tour à l'action sa signification première (l'angoisse de l'absence qui est celle de la conséquence) tout en la dotant d'un second degré supplémentaire (la satisfaction de la futilité ludique, fondement de la légaliberté)[864], celui de la métaphore qui fait dire à Jacques Henriot que « *c'est en poète que l'homme joue* »[865], ou de l'allégorie[866] qui puise dans l'imaginaire collectif. Le jeu poétique est originel car le jeu d'esprit ou de mots (étymologie de *jocus*[867]) est le jeu minimal, qui ne demande d'autre matériel que le discours qui le fonde et qu'il fonde à son tour : « *La poésie est à la vie ce que le feu est au bois, elle en émane et la transforme* »[868]. Or le jeu poétique naît de la distance entre les mots dont la rencontre formelle se joue de la distance sémantique. Comme tout jeu, le jeu poétique appartient à l'aire intermédiaire d'expérience[869], émane à la fois de la subjectivité du sujet et de l'incertitude de son rapport au monde, cette ambivalence présidant au choix des mots dont le poète provoque la rencontre brutale, comme celles de silex dont il voudrait faire jaillir l'étincelle poétique. La poésie cubiste de Juan Gris consiste à se jouer de la réalité au point de lui faire prendre la forme de sa subjectivité, alors que Stéphane Mallarmé est fasciné par les potentialités sans fin qu'offrent le jeu de dé à la créativité poétique, potentialités que François Villon réunit en oxymores par la magie illusoire du jeu poétique et dont les alternatives et les contradictions incarnent pour Louis Aragon les défis de l'existence humaine, forgeant l'identité de l'adulte.

a. <u>la subjectivité</u>

Figure 42. [Juan Gris[870]] La diffraction des différents plans évoque le damier et la table, et de la distance entre l'image et la réalité nait la dynamique du tableau.

[863] Freud S., [2010] 1920, *Au-delà du principe de plaisir*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 12-13. Cette explication est donnée par Sigmund Freud p. 15 : « *On voit que les enfants répètent dans le jeu tout ce qui leur a fait dans la vie une grande impression, que par là ils abréagissent la force de l'impression et se rendent pour ainsi dire maîtres de la situation.* »

[864] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, p. 425. Voir note 777. Le concept de légaliberté est celui de Colas Duflo, voir Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, « La légaliberté comme conatus », pp. 231 *et sq.*

[865] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, Paris, José Corti, p. 271, empruntant à la sentence de Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, p. 34 : « *Le poète fait donc la même chose que l'enfant qui joue* ».

[866] Voir Genvo S., 2012, « La princesse est une bombe atomique : approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid », Colloque *Genre et jeux vidéo*, Lyon, 12-14 juin, http://www.ludologique.com.

[867] Ernout A., Meillet A., 1994 [1932], *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Paris, Klincksieck, article « *iocus* », p. 232. Voir note 596.

[868] Reverdy P., 1989 [1948], *Le livre de mon bord*, Paris, Mercure de France, p. 72.

[869] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Op. cit.*, p. 105. Voir note 645.

[870] Gris J., 1917, *El tablero des ajedrez* [l'échiquier], Musée d'arts modernes, New York.

Mais on limiterait l'imaginaire ludique si on s'en tenait à la définition classique qui consiste à faire de l'imaginaire une simulation du réel.[871] Jouer consiste moins à imiter le réel qu'à rendre réel ce qu'on imagine. Cela signifie que le but du jeu n'est pas de coïncider avec la réalité, qui n'est qu'un support du jeu, mais de faire coïncider la réalité avec son propre jeu, pour l'alimenter et permettre aux autres joueurs d'y participer, à l'instar de la position de Juan Gris : « *On pourrait presque affirmer que, sauf à de rares exceptions, la méthode de travail à toujours été inductive. On a rendu pictural ce qui appartenait à une réalité déterminée, on a tiré d'un sujet un tableau. Ma méthode de travail est justement l'inverse. Elle est déductive. Ce n'est pas le tableau X qui arrive à coïncider avec mon sujet, mais le sujet X qui arrive à coïncider avec mon tableau. Je dis qu'elle est déductive parce que les rapports picturaux entre les formes colorées me suggèrent certains rapports particuliers entre éléments d'une réalité imaginative*. »[872] La subjectivité consiste précisément à injecter du sujet dans la réalité. Le jeu n'est pas plus imitation que simulation, il est un outil d'apprivoisement, de compréhension de la réalité par l'expérience que le jeu permet d'en faire. La petite fille qui joue à la poupée ne le fait pas pour imiter sa mère, mais pour comprendre l'attitude de sa mère à son égard, son rapport avec elle et sa place de petite fille dans ce rapport.[873] L'imitation n'est donc que la condition d'entrée du jeu, comme la représentation de la réalité par Juan Gris est en fait avant tout la manifestation de la réalité de l'imagination. Ce qui intéresse l'artiste, à l'instar du joueur, est moins ce qui est représenté que ce que dénotent les rapports qu'établissent entre eux les différents plans de la représentation : « *les rapport d'une réalité imaginative* ». De même, le jeu tient moins à ce qui se joue qu'à la façon dont on en joue, moins au flacon (le jouet) qu'à l'ivresse (l'illusion ludique).

b. <u>l'incertitude</u>

L'imitation est une représentation désertée par la pensée, de même qu'un rituel est un jeu qui a perdu son caractère ludique en se conformant à un modèle[874], où la forme a supplanté le fond. La subjectivité du jeu tient aussi à son incertitude, les règles n'ayant pas pour but de contraindre le jeu, contrainte qui n'est que le corrélat de la convention ludique dont le consensus est constitutif, mais de le rendre possible. Le caractère performatif du jeu est donc profondément lié à sa potentialité, qui en déployant un infini de possibilités et d'alternatives, permet aux joueurs d'explorer leur propre potentiel. Aucune partie n'a donc pour finalité de résoudre la question que pose le jeu, mais d'en explorer les configurations et circonvolutions : « *Un coup de dés jamais [n'abolira le hasard] / quand bien même lancé dans circonstances éternelles / (…) Veillant doutant roulant brillant et méditant / avant de s'arrêter à quelque point dernier qui le sacre / Toute Pensée émet un Coup de dés.* »[875] La pensée ludique est projective en ce qu'elle est exploratoire, la potentialité n'étant pas l'expression d'un système ludique mais l'ouverture de celui-ci : son jeu. Le dé, en roulant, ne fait qu'étendre la suite des configurations possibles du hasard, sans que le résultat du dé ne puisse jamais rien dire du résultat suivant. De même, le résultat ne tire sa valeur que de son rang dans la suite des lancés puisqu'un dé n'offre jamais que *n*[faces] possibilités, en soi équivalentes, alors même que c'est de la subjectivité du joueur que l'ordre des lancés tire son importance.

[871] Article « imaginaire » dans Rey A. (dir.), 1993, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, p. 997 : « *Imaginaire est emprunté (1496) au latin impérial* imaginarius *''simulé'', ''qui n'existe qu'en imagination''.* »

[872] Gris J., 1923, « Notes sur ma peinture adressées à Carl Einstein », *Der Querschnitt*, n°1-2.

[873] C'est l'exemple que donne Morin E., 1986, *La méthode : 3. La connaissance de la connaissance*, Paris, Seuil, p. 145, que nous avons évoqué au point *II.B.4. Le mouvement du jeu* de la présente étude, voir note 835.

[874] Voir chapitre 1 de la première partie de la présente étude, point 4 : *La valeur mythique du jeu*.

[875] Mallarmé S., 1914, *Un coup de dé jamais n'abolira le hasard*, Paris, La nouvelle revue française, pp. 5-23.

c. l'ambivalence

L'ambiguïté du jeu tient à la fois à son incertitude et à sa contradiction. Si le joueur tente d'apporter la résolution la plus favorable possible à la partie qui lui est proposée, celle-ci ne peut se faire qu'aux dépens du jeu ou des autres joueurs, une victoire signifiant la défaite des partenaires de jeu, et inversement. Potentiellement, toute partie laisse entrevoir ce qu'elle aurait pu être (et qu'elle n'a pas été) alors même qu'elle ouvre sur de nouvelles possibilités de parties. Dès lors, l'incertitude du jeu renferme sa propre ambivalence, puisque un joueur, tout en croyant choisir, peut faire le jeu d'un autre. Au demeurant, c'est toujours ce qui se passe, puisque le choix de chaque joueur influe sur les choix de ses partenaires. Chacun poursuivant le même enjeu, alors que la réussite n'est dévolue qu'à un seul, l'attribution de l'enjeu est forcément le résultat d'une lutte contradictoire, renforçant l'incertitude quant au nom du vainqueur. La seule certitude du jeu résidant précisément dans son incertitude, puisque la fin de la celle-ci met fin à la partie : « *Rien ne m'est sûr que la chose incertaine ; / Obscur, fors ce qui est tout évident ; / Doute ne fais, fors en chose certaine ; / Science tiens à soudain accident ; / Je gagne tout et demeure perdant* ; »[876] François Villon exprime ainsi l'indétermination du jeu poétique et, à travers lui, de l'existence, seule certitude possible, l'évidence étant vide et le savoir ne résultant jamais que d'une prise de conscience de ce que l'on ne savait pas ; quant au gagnant de la partie, il n'a dans les faits rien gagné d'autre que l'expérience qu'il retire de cette partie à laquelle met fin son succès. Dans le jeu comme dans la vie, le temps perdu l'est irrémédiablement, la seule solution étant de le prendre comme il passe, en jouant.

d. le choix

L'indétermination et l'ambivalence du jeu, intolérables à la pensée humaine parce qu'impensables, suscitent le choix qui, d'une part, permet de faire l'expérience de l'incompréhensible et, d'autre part, est seul à même d'éliminer l'indécision faite d'alternatives divergentes et de l'impossibilité d'anticiper l'avenir, car choisir c'est étymologiquement distinguer[877]. En effet, le choix met fin à l'incertitude et à l'ambivalence qui nous taraudent en leur substituant une incertitude et une ambivalence plus lointaines – donc plus supportables – donnant au jeu sa dynamique et au joueur la sensation de progresser puisque l'évolution des alternatives, faites de gains et de pertes[878], le rapproche inexorablement de son objectif. Le choix ludique n'est jamais complètement explicite, sans quoi ses conséquences seraient claires et anéantiraient l'incertitude. Au contraire, il est un mélange de règles explicites, constitutives du choix, et de contingences implicites, donnant toute sa place à l'intuition : « *Il faut aussi que tu n'ailles point / Choisir tes mots sans quelque méprise : / Rien de plus cher que la chanson grise / Où l'Indécis au Précis se joint.* »[879] Le choix ludique permet de distinguer sans voir nettement, et prend toute sa dimension dans le jeu entre ce que le joueur connaît : les règles, les ressources des joueurs, la situation de jeu, les coups précédemment joués… et ce qu'il doit deviner : la stratégie de ses partenaires, les atouts qu'ils ont en main ou dans leur manche, leur psychologie, leurs forces… Pour qu'il y ait jeu, il faut que celui-ci ne soit donc jamais tout à fait en correspondance avec lui-même. Or, tout choix qu'opère le joueur lui est

[876] Villon F., 1873 [1458], « Ballade des contradictions », *Œuvres complètes*, Paris, A. Lemerre, pp. 110-111.
[877] ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr, article « choisir » : « *Ds Ac. 1694-1932. Étymol. et Hist. 1. Ca 1050 coisir ''distinguer, voir distinctement'' (Alexis, éd. C. Storey, 174).* » Voir note 403.
[878] Voir article « jeu » dans *ibid.* : « *Organisation de cette activité sous un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte (LAL.).* »
[879] Verlaine, 1962 [1885], « Art poétique », *Œuvres poétiques complètes*, Paris, Gallimard, p. 326.

dicté autant par sa subjectivité que par le système ludique et ses contingences ; tout choix est déterminé par des contraintes, la première étant celle de choisir, et un enjeu, mais seul le joueur peut se déterminer entre les différentes alternatives, le choix étant en lui-même l'expérience du choix, c'est-à-dire l'émanation d'une subjectivité : « *Tant pour le plaisir / Que pour la poésie / Je croyais choisir / Et j'étais choisi / Je me croyais libre / Sur un fil d'acier / Quand tout équilibre / Vient du balancier.* »[880] En effet, le choix ludique repose sur une équité dont les oscillations traduisent l'ambivalence du choix : ce que l'on souhaite gagner et ce à quoi l'on accepte de renoncer.

Et Jacques Henriot de conclure comme il avait commencé : « *Le jeu c'est l'idée du jeu. Dire qu'il y a jeu quelque part, dans le monde, en quelqu'un, ce n'est pas effectuer le constat de la présence effective d'une réalité qui serait observable et dont le sens tomberait sous le sens : c'est émettre une hypothèse…* »[881] Il s'agit non seulement d'une autre manière d'écrire que le jeu se décrète et ne se constate pas, mais c'est en outre une façon de souligner que tout jeu pose une alternative. En effet, le propre d'une hypothèse est d'émettre, en même temps que la possibilité de sa réalisation, l'éventualité de sa non réalisation, alternative que tranche la décision portée par le pari ludique, qui engage le joueur en faveur de l'une ou de l'autre alternative. Cette décision, ce choix, emprunte autant à la rationalité qu'à l'intuition en les projetant vers l'enjeu, ce qui définit une stratégie.

2. Théorie des jeux ou théorie du jeu ?

La théorie des jeux et du comportement économique, telle que l'ont nommée ses inventeurs dans une perspective à la fois logique et économique, a été inventée pour résoudre « *un problème (…) fondamental, celui du partage d'une ressource rare entres des individus aux intérêts divergents* »[882], comme c'est le cas dans le système capitaliste où la recherche du profit individuel ne pousse à la collaboration que pour maximiser ce profit. De ce point de vue, il existe principalement deux types de jeux : *les jeux à sommes nulles*, où tout ce que gagne un joueur est retiré à son partenaire, et *les jeux à sommes non nulles* où les gains des uns n'amputent pas ceux des autres. Pour la théorie des jeux, un jeu se résume à un problème de choix : en tant que problème il admet une réponse, à la rigueur plusieurs, et en tant que choix il permet d'élaborer une suite optimale en fonction des contraintes posées et des gains envisagés. Toujours selon la théorie des jeux, une stratégie est donc « *un plan d'actions spécifiant l'ensemble des décisions que doit prendre le joueur au cours du jeu.* »[883] pour maximiser ses gains, faisant disparaître la notion de chemin vers la victoire puisque, en premier lieu, celle-ci impliquerait qu'il y ait eu effectivement jeu (puisque c'est la partie qui conditionne l'enjeu autant que l'inverse), et, en second lieu, que ce chemin soit élaboré au fur et à mesure du déroulement de la partie.

Or, en posant la stratégie définie par la théorie des jeux comme un plan d'actions, celle-ci devient programmatique et non plus dynamique. Non pas qu'il n'existe pas de jeux dynamiques en théorie des jeux, mais parce que le terme dynamique n'y est pas entendu comme reconfiguration des termes de l'alternative (c'est-à-dire du choix), mais seulement comme la possibilité de prendre en compte le choix précédemment effectué par l'autre joueur, se limitant à une possibilité de rectification tactique immédiate. Il existe ainsi deux

[880] Aragon L., 2005 [1965], « Au bout de mon âge », *Le voyage de Hollande*, Paris, Seghers, III.
[881] Henriot J., 1989, *Op. cit.*, p. 16. Cité en introduction.
[882] Eber N., 2007 [2004], *Théorie des jeux*, Paris, Dunod, p. 119.
[883] *Ibid.*, p. 13.

types de jeux, qui peuvent se combiner : les jeux à information imparfaite « *où au moins un des joueurs ne connaît pas ce que les autres joueurs ont fait auparavant (…)* ; *le jeu est à information parfaite dans le cas contraire* »[884] et, de façon plus surprenante encore, les jeux à information incomplète « *dans lequel au moins un des deux joueurs ne connaît pas parfaitement la structure du jeu (…) ; le jeu est à information complète dans le cas contraire* »[885]. Or une théorie des jeux, qui inclut dans son système général le fait que les joueurs ne connaissent ni leurs adversaires (qui au demeurant n'en sont pas forcément) ni les coups (qui n'en sont pas davantage) que ceux-ci sont censés avoir joués, est prioritairement un « *outil de prévision et de décision* »[886]. Celle-ci est élaborée à partir d'une médiane approximative des actions d'un ensemble d'acteurs dirigés exclusivement par la perspective de l'optimisation de leurs gains, et qui, dans une perspective soit capitaliste et mondialisée, soit mathématique et purement problématisée, ne se connaissent pas et ignorent leurs actions et leurs motivations réciproques.

Si cela n'empêche nullement théories des jeux et du jeu de se rencontrer, il est possible de s'apercevoir, à travers des exemples simples, que c'est souvent fortuit et parfois contradictoire. Ainsi Nicolas Eber présente sous forme d'initiation à la théorie des jeux un « *exemple simple* »[887] permettant à tout un chacun de comprendre ses fondements : « *Vous jouez avec un partenaire anonyme qui joue en même temps que vous et avec lequel vous ne pouvez pas communiquer. Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible. Vous avez à choisir entre deux couleurs : le rouge (*R*) ou le noir (*N*). – Si vous jouez* N*, vous gagnez 7 points, quelle que soit la couleur jouée par votre partenaire, ce dernier gagnant alors 3 points s'il joue* N *ou 4 points s'il joue* R*. – Si vous jouez* R *et que votre partenaire joue* N*, vous gagnez 3 points et lui 4 points. – Si vous jouez* R *et que votre partenaire joue également* R*, vous gagnez 10 points et lui 5 points. Les données du jeu sont récapitulées selon le tableau suivant :*

Figure 43. Matrice d'exemple de la théorie des jeux

Couleur		*Points*	
Vous	*Votre partenaire*	***Vous***	*Votre partenaire*
N	N	***7***	*3*
N	R	***7***	*4*
R	N	***3***	*4*
R	R	***10***	*5*

Quelle couleur choisissez-vous ? N *ou* R *?* »[888] Or les consignes semblent moins évidentes que ne le prétend l'auteur. Qu'on s'adresse à un joueur, puisqu'il s'agit prétendument d'un jeu, il semble que son choix doive se porter sur N, qui est la seule option à lui garantir systématiquement un gain supérieur à celui de son partenaire. Mais si l'on suit le raisonnement des théoriciens des jeux : « *une grande majorité de joueurs (généralement de 70%) répond* R*.* »[889]

Sans information plus précise sur le panel sondé, loin d'en conclure que les 30% à préférer la réponse *N* n'ont pas compris l'énoncé, nous nous interrogeons si ceux-ci ne raisonnent pas en joueurs, et qu'à ce titre ils considéreraient qu'ils se doivent de gagner la

[884] Eber N., 2007 [2004], *Op. cit.*, p. 44.
[885] *Idem*.
[886] *Ibid.*, p. 118.
[887] Ce qualificatif est de Eber N., 2007 [2004], *Op. cit.*, p. 12.
[888] *Idem.*
[889] *Ibid.*, p. 13.

partie. En effet, le partenaire, dans la théorie des jeux, ne préjuge pas que le jeu est collaboratif, c'est simplement l'individu avec lequel on joue puisque, à l'instar du nôtre, son choix va influencer nos gains alors qu'il cherche réciproquement à maximiser les siens. Dès lors, un joueur, qui cherche en tant que tel à gagner la partie, c'est-à-dire à marquer davantage de points que son adversaire, fera le meilleur choix en choisissant N. Cette évidence semble systématiquement échapper aux expérimentateurs de la théorie des jeux qui ne s'alarment pas que 30% des sondés, probablement peu familiers des prémisses habituelles de la théorie des jeux (à moins de considérer qu'ils aient entendu « partenaire » en tant que marque d'un jeu coopératif), confrontés à des données aussi élémentaires, ne puissent parvenir à identifier le meilleur choix. Pas plus que les expérimentateurs ne s'inquiètent du fait que leur énoncé puisse être tenu pour lacunaire. Or les divergences entre le résultat théorique attendu et ceux donnés par la pratique de l'expérimentation sont encore plus élevés dès que l'on entre dans les subtilités de la théorie de jeux telles que les équilibres de Nash[890] et les équilibres bayésiens[891], et que les consignes se compliquent d'autant. La position à cet égard des mathématiciens des jeux se trouve résumée par la formule de Bernard Guerrien : « *Les ''expériences de jeu'' relèvent plus de la psychologie que de la théorie des jeux proprement dite*. *Il revient aux psychologues de déterminer si elles leur apportent quelque chose de plus que ce qu'ils savaient déjà.* »[892] Bref, peu importe la déviation au modèle puisque le modèle est juste et que, selon la loi des grands nombres, la rationalité ne peut que l'emporter sur les erreurs individuelles. En effet, confrontés à leur échec ou à l'émulation de joueurs plus performants, tous les joueurs devraient finir par trouver le choix optimal.

Il n'en demeure pas moins que, sur ce point précis, la théorie des jeux diverge considérablement de ce que pourrait être une théorie *du* jeu. En effet, comment considérer que la psychologie, dans une théorie des choix, puisse être ramenée à une simple contingence ? La plupart des fondements de la théorie des jeux sont inadaptés pour comprendre le jeu, quand ils ne sont pas carrément antithétiques. Par exemple, en théorie des jeux, les joueurs sont le plus souvent supposés ne pas se connaître, ne pas se soucier (en bien ou en mal) des gains des partenaires (pour un jeu à sommes non nulles), ne pas connaître une partie des données de la partie (dans un jeu à information incomplète), jouer simultanément et donc ignorer ce que les partenaires viennent de jouer (dans un jeu à information imparfaite), ne pas répéter la partie et, malgré tout cela, pouvoir dresser à priori une stratégie qui se résume à un plan d'action gravé dans le marbre (leur stratégie) puisque les contraintes n'évoluent jamais au cours de la partie. Ces situations, le plus souvent contraires à celles communément rencontrées dans un véritable jeu, aboutissent le plus souvent à des résultats expérimentaux aussi logiquement que diamétralement opposés au modèle théorique. Bernard Guerrien le note ainsi : « *Le jeu dit ''du partage d'un gâteau'' a aussi donné lieu à d'innombrables expériences, vu la robustesse de ce qu'il prédit. Il est à deux coups : A décide des parts que B accepte ou refuse – si tel est le cas, personne n'a rien. La théorie prévoit que A s'attribue pratiquement tout le gâteau et que B accepte. Car mieux vaut avoir quelque chose (même les miettes) que rien du tout. Pourtant, des ''expériences'' menées sous toutes les latitudes infirment la théorie, soit parce que B refuse, soit parce que A propose un partage plus équitable. Ce qui peut s'expliquer à posteriori par l'indignation de B devant la proposition de A, ou par le sens de l'équité de celui-ci, ou par ses prévisions sur la capacité*

[890] Eber N., 2007 [2004], *Op. cit.*, p. 16 : « *Un équilibre de Nash est un ensemble de stratégies (une par joueur) tel qu'aucun des joueurs ne peut obtenir un gain supplémentaire en changeant unilatéralement de stratégie.* »
[891] *Ibid.*, p. 45 : « *Un équilibre bayésien est un ensemble de stratégies contingentes aux types (une par joueur) tel que chaque joueur maximise son espérance de gain étant donné les stratégies contingentes à leurs types des autres joueurs et les distributions de probabilité sur les types de ces autres joueurs.* »
[892] Guerrien B., 2010 [1995], *La théorie des jeux*, Paris, Economica, p. 44.

d'indignation de B. On peut ainsi avancer à postériori que le problème réside dans la formulation du modèle, qui n'a pas inclus dans les gains des joueurs la douleur que provoque l'indignation ou le plaisir que suscitent les actions justes. Mais cela revient à mettre en cause la théorie, en partant de la constatation triviale que les motivations des gens ne se réduisent pas à la recherche du gain monétaire maximum. »[893]

Il est difficile néanmoins d'en blâmer la théorie des jeux puisque celle-ci n'a jamais été édictée pour être une théorie *du* jeu. Cela n'en marque pas moins ses limites en tant que théorie des choix ludiques car, si le principe de la recherche du gain maximum a un sens en analyse économique ou comme prémisse dans un problème mathématique, il ne saurait rendre compte de la complexité de nos choix. En effet, si un choix est rationnel, à la fois parce qu'il affirme l'individu à travers son jugement tout en manifestant sa liberté, la logique mathématique ne saurait seule en rendre compte. Comment, dans le partage d'un gâteau, mettre en équation la confiance, le sens de l'équité, la convivialité de la situation, la moralité, la sympathie, la peur du jugement de l'autre ou plus simplement la faim ? La logique mathématique, qui n'est ni plus importante ni moins importante que les autres formes d'évaluation de la situation, suppose que le choix est fondé sur l'optimisation. Or, c'est Bernard Guerrien qui donne, sans tout à fait s'en rendre compte, la clef du problème : la motivation, qui est pourtant l'enjeu du problème, n'est pas intégrée comme une contrainte dans ses prémisses où il va se soi que chacun cherche à maximiser sa part. Mais en l'occurrence, ce qui fonctionne avec de l'argent qui achète de la potentialité, ou des points qui sont l'évaluation d'une réussite, est beaucoup moins évident pour de la nourriture dont on peut se rassasier et qui signifie davantage que sa simple valeur nutritive : les dimensions affectives, sociales ou commensales.[894]

Figure 44. [San Marco[895]] Chaque joueur à son tour choisit la répartition des cartes entre les joueurs.

Plus encore, ce problème de partage du gâteau est bien moins évident qu'énoncé. Il est ainsi repris comme principe directeur pour le jeu de société San Marco dans lequel les joueurs cherchent à s'attribuer le contrôle de Venise à partir de cartes d'actions que chacun doit répartir à son tour entre les différents joueurs (étant sous entendu que le donneur choisit les

[893] Guerrien B., 2010 [1995], *Op. cit.*, pp. 43-44.

[894] Voir à ce sujet Boutaud J.-J, 2005, *Le sens gourmand de la commensalité - du goût - des aliments*, Paris, Jean-Paul Rocher, en particulier pp. 53 & 96 pour un résumé des fonctions de la table et du goût.

[895] San Marco est un jeu de plateau d'Alan R. Moon et d'Aaron Weissblum, édité en 2001 par Ravensburger. Il a obtenu un *International Gamers award* en 2002.

siennes en dernier). Cette mécanique introduit la notion de qualité du choix : toutes les cartes n'étant pas équivalentes, non seulement en soi mais également au regard de la situation des différents joueurs sur le plateau ainsi que de l'ordre du choix, les paramètres de répartition deviennent ainsi particulièrement complexes, mettant en lumière que ce n'est pas la taille de la part qui compte mais son adéquation avec la situation du joueur, autrement dit la fonction qu'elle remplit pour lui. Chaque joueur a donc intérêt à proposer à chacun la part qui lui convient le mieux afin de pouvoir s'octroyer celle qu'il désire, alors même que tous les joueurs sont en concurrence pour un enjeu unique : car, en fonction de la position de chacun dans la partie, empêcher tel joueur d'obtenir la part qu'il souhaite peut constituer en soi un avantage, sachant que le donneur parle en dernier… La difficulté pour chacun des joueurs, et plus encore pour le donneur, est donc d'estimer les paramètres selon lesquels se détermineront ses adversaires, en évitant de vexer quiconque au risque que l'un d'eux ne se retourne défavorablement contre lui en tant que responsable des termes du choix. Cette perspective conduit donc le donneur à proposer le choix le plus équilibré possible, afin que chacun puisse y trouver son avantage tout en se défavorisant suffisamment en apparence pour obtenir à terme le paquet visé et, avec lui, les moyens de la stratégie qu'il convoite.

C'est donc bien la notion d'équilibre à travers celle d'équité du choix qui est essentielle et sur laquelle la théorie des jeux a travaillé, à sa façon, à travers les équilibres de Nash qu'illustre de manière imagée le *Dilemme du prisonnier*, proposé en 1950 par les mathématiciens Melvin Dresher et Merill Flood[896] à cette fin : « *Deux hommes, accusés d'avoir conjointement enfreint la loi, sont détenus séparément par la police. Chacun est informé que : 1. Si l'un des deux avoue et que l'autre non, le premier aura une récompense (payoff +1) alors que le second sera lourdement condamné (payoff -2), 2. Si les deux avouent, ils subiront tous les deux une peine légère (payoff -1). En même temps, chacun a de bonnes raisons de croire que : 3. Si aucun des deux n'avoue, chacun repartira libre (payoff 0). La formulation originale du dilemme du prisonnier a donc la structure suivante :* »[897]

Figure 45. Matrice du dilemme du prisonnier

		Prisonnier 2	
		Avoue (A)	Avoue pas (NA)
Prisonnier 1	Avoue A	-1, -1	1, -2
	N'avoue pas	-2, 1	0, 0

En résumé, si le choix optimal de cette situation serait pour les deux prisonniers de ne rien avouer, ne sachant s'ils peuvent compter l'un sur l'autre en l'absence de toute communication, ils se replient logiquement sur la solution la moins dommageable pour chacun d'eux. Ce jeu a le mérite de montrer par l'exemple que, dans une situation de doute important où l'on ne peut évaluer correctement la part de risque, la solution retenue par un joueur est le plus souvent la moins risquée et non la plus profitable, selon le principe de conservation[898], mettant à mal l'un des fondements de la théorie des jeux qui est la recherche du choix optimal. Ces équilibres non optimaux sont pourtant si courants qu'ils peuvent expliquer la plupart des interactions humaines comme la course à l'armement, la concurrence

[896] Le nom de *dilemme du prisonnier* est dû à Albert Tucker qui présenta de la sorte, en mai 1950, la mise en situation du problème. Voir Eber N., 2007 [2004], *Op. cit.*, p. 58.
[897] *Idem*.
[898] Ce principe s'oppose en biologie comportementale au principe de perpétuation. Appliqué au jeu, le joueur privilégie la solution qui lui permet de continuer à jouer face à celle qui lui permettrait de l'emporter lorsque la contrepartie, le risque de perdre, est trop important (c'est-à-dire trop aléatoire). En effet, il est toujours possible de gagner ultérieurement, alors que la perte signifie la fin du jeu.

ou le dopage dans le sport[899]. D'autre part, en présence d'une stratégie dominante (payante à tous les coups) ou dominée (perdante à tous les coups), dont aucun ne peut avoir unilatéralement la maîtrise, les joueurs recherchent toujours un équilibre, c'est-à-dire une équité. Quand bien même la communication n'est pas possible, le choix ludique est interactionnel car il contient toujours l'autre joueur, en tant que cause et conséquence, contrainte et potentialité du choix.

La théorie des jeux présente au contraire ses jeux comme autant de problèmes que les joueurs doivent résoudre : il y a donc au moins une bonne réponse – un choix optimal – que les joueurs doivent identifier, mais celui-ci est rarement compatible avec le choix de l'adversaire, un compromis définissant généralement l'équilibre entre les stratégies dominantes et dominées de chacun des partenaires. Dans un vrai jeu, non seulement ces équilibres ne sauraient qu'être ponctuels et sont déplacés à chaque nouveau choix, puisque le choix induit un gain mais aussi une perte, et que les contraintes évoluent en même temps que la situation de chaque joueur par rapport à l'enjeu, mais surtout les règles ne définissent pas de stratégie dominante ou dominée, puisque chaque règle d'un jeu produit un équilibre. En effet, la répétition même du jeu à travers ses tours successifs, implique qu'il soit toujours possible à un joueur en retard de se refaire, sans quoi l'enjeu serait de fait attribué et la partie devrait donc prendre fin. On peut donc dire que les « jeux » de la théorie des jeux sont déséquilibrés, puisqu'ils sont tirés de situations réelles et que c'est de la réalité dont ils servent l'analyse, les joueurs ayant la charge de produire les équilibres à même de produire une répartition stable des gains en situation d'incertitude. Au contraire, dans un vrai jeu, l'équilibre est conditionnel au jeu lui-même, puisque les règles comme la situation initiale assurent l'équité entre les joueurs, et c'est à chaque joueur de tirer la couverture à lui en cherchant à s'attribuer l'enjeu par les déséquilibres qu'engendre ses actions : ce mouvement, fait de variations et d'inattendu, exercé entre les engrenages des contraintes et des potentialités, est l'expression de la liberté du joueur et mérite par cela le qualificatif de jeu.

Ces jeux ne sont le plus souvent ni exclusivement à sommes nulles – tous les gains des joueurs ne se font pas au détriment des autres joueurs comme ceux liés aux cartes d'événement au Monopoly[900] – ni exclusivement à sommes non nulles, comme dans une course ou le changement de place d'un compétiteur dans le rang n'a pas d'effet sur celui d'un autre compétiteur (sauf lorsque celui double ou est doublé directement par un coureur adversaire). Plus encore, à l'exception notable des *jeux de Nim*[901], les équilibres du jeu ne peuvent être résolus, et du même coup il n'est pas possible d'en proposer de solutions mathématiques. L'arbre des possibilités, démultiplié par le nombre de joueurs (alors que les jeux de la théorie des jeux sont le plus souvent à deux joueurs) et l'évolution constante des contraintes (rang du joueur, ressources, perspectives, risque, réactions potentielles des autres joueurs, alliances ponctuelles, avancement de la partie, *fair play*, indignation, etc.) rend impossible ou, du moins, hors de portée une résolution par un joueur humain. En effet, les efforts déployés par les joueurs pour élaborer leurs coups sont toujours mis en balance avec

[899] Ces exemples sont repris de Eber N., 2007 [2004], *Supra*, pp. 60-61.

[900] Le Monopoly (Parker 1935, aujourd'hui propriété d'Hasbro), créé par Charles Darrow en 1931 à partir du *Landlord's game* (1904) d'Elizabeth Magie est, de l'aveu de son éditeur, encore et toujours le jeu de société le plus vendu au monde. Le but est d'acquérir les principales rues de la capitale et d'y bâtir maisons et hôtels en évinçant ses adversaires et concurrents afin de réaliser un empire immobilier : le fameux monopole du titre.

[901] Théorisés par le mathématicien Charles Leonard Bouton en 1901, les *jeux de Nim* (inversion probable de *Win* : gagner en anglais) sont des jeux « finis », donc le plus souvent abstraits, qui peuvent être résolus par un algorithme. Par exemple, le *Morpion* ou le *Jeu des allumettes* (chaque joueur à son tour doit prendre 1-3 allumettes mais a perdu s'il prend la dernière) sont des jeux résolus et possèdent donc une stratégie dominante, gagnante à tout coup.

l'objectif recherché et le gain immédiat espéré, puisque les jeux sont entrepris pour le plaisir. Ces efforts viennent en opposition des choix des autres joueurs, comme de nouveaux paramètres qui conduisent à minimiser les conséquences des choix de chacun, puisque celles-ci entrent en opposition, faisant de l'avancée de la partie un cahin-caha de progressions et de reculades, de déséquilibres et de rééquilibrages qui, tout en permettant à la partie de se développer, retardent l'inéluctable attribution de l'enjeu qui y mettrait un terme. Ainsi, en posant des équilibres, un jeu pose des alternatives de choix et se pose du même coup comme complexe puisque non réductible à une stratégie dominante ou dominée, pas plus qu'à un équilibre figé. Car la théorie des jeux recherche l'équilibre optimal dans un ensemble d'interactions réelles donc forcément déséquilibrées, là où une théorie *du* jeu doit pouvoir comprendre comment il est possible dans un système équilibré d'introduire un déséquilibre suffisamment pérenne pour l'emporter. C'est donc à la pensée complexe que nous allons recourir pour comprendre comment rendre compte de l'équilibre perpétuellement instable du jeu.

3. Le paradigme de complexité[902]

Un choix équilibré est forcément complexe puisqu'il ne peut se réduire à une solution unique qui prenne en compte la partie éliminée de l'alternative sans quoi il demeure amputé d'une partie de lui-même. Un choix est complexe non seulement parce qu'il conduit le joueur à penser la potentialité, c'est-à-dire à enrichir ce qui est de ce qui pourrait être, mais surtout il invite le sujet à trancher l'alternative en faisant de lui-même la pierre de touche du choix : ce qui élit et distingue. Ainsi, en devenant l'un des éléments même de l'alternative, le joueur la déséquilibre en sa faveur, emportant la décision d'un problème à priori sans solution – le dilemme ludique – en faisant pencher de tout son poids la balance dans un sens plutôt que dans l'autre. On peut illustrer ce principe théorique par une fable simple, celle du vizir et des chameaux : *Un vieil homme se sachant mourant réunit ses fils et leur apprend qu'il divise ses chameaux entre eux en donnant la moitié du cheptel à l'aîné, le tiers au cadet et un neuvième au benjamin, mais à la condition qu'aucun des chameaux ne soit blessé et que le partage respecte ses volontés. Devant la difficulté du problème, les héritiers vont consulter le vizir qui, après quelques instants de réflexion, décide de leur prêter un chameau : pour accomplir la volonté de leur père, il donne alors la moitié du cheptel à l'aîné soit neuf animaux, un tiers au cadet soit six animaux et deux enfin au puîné soit un neuvième du troupeau. Les dix-sept chameaux ayant été partagés, il peut alors reprendre le dernier animal qu'il avait ajouté pour opérer le partage.*[903] Au-delà de l'humour de la situation et de la logique spécieuse, cette fable montre, de façon métaphorique, comment d'une part l'investissement de celui qui opère le choix permet de résoudre un problème sans solution et, d'autre part, que le décisionnaire retire toujours ce qu'il y a investi, quand bien même il ne s'agirait que de l'expérience ludique.

a. <u>le concept de complexité</u>

Cette manière d'examiner les choses, qui réintroduit l'humain au centre de sa propre connaissance tout en le consacrant acteur de celle-ci, est dépeinte par Edgar Morin comme un paradigme de complexité, par opposition à la pensée disjonctive : « *Nous vivons sous l'empire des principes de disjonction, de réduction et d'abstraction dont l'ensemble constitue ce que j'appelle le ''paradigme de simplification''. Descartes à formulé ce paradigme maître*

[902] Il s'agit du titre du chapitre 3 de Morin E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, p. 77.

[903] On trouve une version de cette énigme populaire par exemple chez Bareil H., 2007, « Des chameaux sans conflits ni confits », Bulletin de l'APMEP, 472, pp. 648-656.

*d'Occident en disjoignant le sujet pensant (*ego cogitans*) et la chose étendue (*res extensa*), c'est-à-dire philosophie et science, et en posant comme principe de vérité les choses ''claires et distinctes, c'est-à-dire la pensée disjonctive elle-même.* (…) *Une telle disjonction, raréfiant les communications entre la connaissance scientifique et la réflexion philosophique, devait finalement priver la science de toute possibilité de se connaître, de se réfléchir, et même de se concevoir scientifiquement elle-même.* »[904] L'idée est donc moins d'établir des catégories de pensée que de penser les catégories, moins d'opposer les savoirs que de les réconcilier, comme la ludologie complexe que nous nous proposons de mener. Pas plus que de chercher à distinguer le vrai du faux , puisque le vrai ne l'est que par rapport à un contexte, dont la modification modifie sa qualité de vérité. Cette vérité n'est donc plus un absolu, mais une réalité relative qui doit sa consistance non au réel, qui n'est qu'un « *analogon mental* », mais à des rapports et à la cohérence de ces rapports aux éléments contingents qui y contribuent, quand bien même ceux-ci seraient contradictoires.

b. définition

Comment donc définir la complexité si celle-ci est mouvante et paradoxale, sinon à faire précisément de sa confusion – sa complexité – sa manifestation autant que le manifeste d'une anti-définition : « *Le mot de complexité n'a pas derrière lui un noble héritage philosophique, scientifique ou épistémologique. Il subit au contraire une lourde tare sémantique, puisqu'il porte en son sein confusion, incertitude, désordre. Sa définition première ne peut fournir aucune élucidation : est complexe ce qui ne peut se résumer en un maître mot, ce qui ne peut se ramener à une loi, ce qui ne peut se réduire à une idée simple. Autrement dit, le complexe ne peut se résumer dans le mot de complexité, se ramener à une loi de complexité, se réduire à l'idée de complexité. La complexité ne saurait être quelque chose qui se définirait de façon simple et prendrait la place de la simplicité.* La complexité est un mot problème et non un mot solution. »[905] Définir la complexité revient donc à poser celle-ci en tant que problème, à reconnaître le questionnement que son existence fait peser sur nous, et non à soulager nos interrogations à son égard par une définition qui l'ordonnerait, l'archiverait définitivement afin que, littéralement, le concept même de complexité cessât de nous *déranger*, en en faisant une « affaire classée ». A noter qu'on ne saurait opposer trop vite la complexité et la simplification, puisque l'une à besoin de l'autre et réciproquement, et qu'elles se contiennent mutuellement : la première composant avec une multiplicité de simplifications possibles, et la seconde ne retenant que des bribes ou des éclats parcellaires de la complexité, par schématisation, exemplification ou métaphore. Mais nous ne sommes pas condamnés à entrevoir la complexité par la lunette de la simplification, à la condition d'organiser un va-et-vient entre les différentes simplifications complémentaires et la complexité elle-même. Pour cela, il nous faut accepter la contradiction comme une richesse, c'est-à-dire en tant que source de compréhension sans vouloir la réduire à tout prix.

c. missions

La compréhension de cette complexité ne nous condamne pas pour autant à la confusion pourvu que l'on accepte que ce ne soit pas la réalité qui soit complexe mais le regard que nous posons sur elle, et que la clef du problème soit moins dans l'objet que dans le sujet : « *Qu'on comprenne dès lors ma démarche : c'est un mouvement sur deux fronts, apparemment divergents, antagonistes, mais à mes yeux inséparables : il s'agit bien, certes, de réintégrer*

[904] Morin E., 2005, *Op. cit.*, p. 18.
[905] *Ibid.*, pp. 9-10.

l'homme parmi les êtres naturels pour l'en distinguer, mais non pour l'y réduire. Il s'agit, par conséquent, en même temps de développer une théorie, une logique, une épistémologie de la complexité qui puisse convenir à la connaissance de l'homme. »[906] En nous acceptant comme facteur principal de la complexité, la réalité qu'elle renferme est alors à notre portée puisque cette réalité n'est que la nôtre, aussi complexe soit-elle, nous mettant à la portée de notre propre compréhension, depuis l'intérieur comme depuis l'extérieur, en tant qu'acteur et spectateur de celle-ci. C'est ce dernier aspect qui nous distingue, faisant de nous-mêmes la cause et la fin de notre entendement alors même que celui-ci est condition et terme de toute connaissance, c'est-à-dire qu'il ne saurait y avoir de compréhension sans conscience d'elle-même et de ses limites ; et réciproquement, pas de compréhension sans expérience de l'objet de la connaissance, c'est-à-dire sans *reconnaissance* de son sujet à l'intérieur d'elle et, à l'extérieur, comme ce qui la délimite en la parcourant et la circonscrivant.

d. <u>limites</u>

La complexité n'en est pas pour autant exhaustivité, puisque, comme le montre le recours millénaire à la pensée simplificatrice, celle-ci est inatteignable pour l'homme, ne serait-ce que parce que nous ne pouvons embrasser l'intégralité d'un problème puisque la complexité est la reconnaissance de ses propres lacunes : « *La pensée complexe aspire à la connaissance multidimensionnelle. Mais elle sait au départ que la connaissance complète est impossible. Un des axiomes de la complexité est l'impossibilité, même en théorie d'une omniscience. Elle fait sienne la parole d'Adorno ''la totalité est la non vérité''. Elle comporte la reconnaissance d'un principe d'incomplétude et d'incertitude.* »[907] En effet, le questionnement complexe ne fait que renvoyer à l'origine du questionnement en un jeu de miroirs qui disent moins le but du questionnement, sa solution, qu'il ne renseigne sur l'auteur de celui-ci par le chemin qu'il emprunte. D'autant que tout questionnement est en outre la reconnaissance des questionnements potentiels qu'il aurait pu être et qu'il n'est pas, auxquels celui-ci à dû renoncer pour exister et être mené à bien. Dès lors, la connaissance complexe est comme le tonneau des Danaïdes qui soulève toujours plus de questions et donc de connaissances potentielles au fur et à mesure qu'on l'alimente. La pertinence de la complexité se mesure à l'aune de sa fécondité pour la pensée ; non pas dans la capacité de la complexité à résoudre le questionnement par une réponse qui clôt ou une solution qui dissout, mais dans l'intérêt des pistes que ce questionnement ouvre : les nouvelles questions que celui-ci peut potentiellement délivrer. La complexité est un inachèvement qui, en tant que tel, laisse une place au sujet pour l'investir : « *Les grandes œuvres le sont malgré leur achèvement, et certaines sont grandes parce que inachevées.* »[908]

e. <u>le tétragramme de complexité</u>

La potentialité est l'expression par excellence de l'inachèvement, or choisir, c'est « *faire l'exercice du possible* »[909], et ce par et malgré la subjectivité, l'incertitude, l'ambiguïté et le mouvant. En effet, choisir met de l'ordre dans le désordre, puisqu'il est l'expression d'une

[906] Morin E., 2005, *Op. cit.*, p. 25.
[907] *Ibid.*, p. 11.
[908] Morin E., 1986, *Op. cit.*, p. 30. Il ne s'agit pas d'un simple effet de rhétorique, il est difficile d'imaginer certaines œuvres incomplètes, que ce soit à cause de la mort de leur créateur ou des affres du temps, comme devant être terminées : le *Sphinx de Gizeh*, les *Fragments* d'Héraclite, la *Vénus de Milo*, la cathédrale *Notre-Dame*, le pont d'Avignon, le *requiem* de Mozart, la *sagrada familia*… la liste est innombrable et ce, même s'il est ou a été question de les terminer. L'inachèvement porte en lui la suggestion de l'infini, ce qu'ôte irrémédiablement le point final. C'est toute la problématique de la restauration.
[909] Henriot J., 1989, *Op. cit.,* pp. 219 & 245. Voir note 289.

hiérarchisation des alternatives au profit de celle qui a été retenue et permet de progresser malgré l'incertitude. Le choix est aussi une interaction entre alternatives contradictoires et une organisation projective, puisqu'il projette le sujet dans son objet, l'organisant en fonction du sens et de la direction qu'il lui donne : « *J'ai posé le tétragramme ordre / désordre / interaction / organisation. Ce tétragramme est incompressible. L'on ne peut ramener l'explication d'un phénomène ni à un principe d'ordre pur, ni à un principe de désordre pur, ni à un principe d'organisation ultime. Il faut mêler et combiner ces principes là.* »[910] Il est possible de s'inspirer de ce tétragramme pour lier au paradigme de complexité exposé par Edgar Morin, reposant sur les quatre piliers[911] que sont les principes hologrammatique (ordre / récapitulatif), auto-éco-organisé (désordre / rétroactif), dialectique (interaction / ambivalent) et récursif (organisation / récursif) aux quatre propriétés du choix, mises en avant par le jeu poétique[912], qui nous semble particulièrement bien résumer la potentialité de la pensée complexe, à savoir : la subjectivité (récapitulation), l'incertain (rétroaction), l'ambigu (ambivalence) et le mouvant (récursivité). Pour détailler chacun de ces principes et son fonctionnement du point de vue du choix ludique, nous l'avons illustré avec une gravure de Maurits Cornelis Escher qui, plus qu'un autre, s'est employé à représenter le ludique et sa complexité : « *Il me venait à l'esprit des idées (…) qui me fascinaient tellement que j'éprouvais un fort désir de les communiquer. Il était impossible de les exprimer en paroles, elles n'appartenaient pas au domaine littéraire mais au figuratif et elles seraient compréhensibles seulement sous une forme visuelle.* »[913]

f. <u>récapitulation</u>

Le principe de récapitulation est le fait de considérer une réalité comme hologrammatique : « *Dans un hologramme physique, le moindre point de l'image de l'hologramme contient la quasi-totalité de l'information de l'objet présenté. Non seulement la partie est dans le tout, mais le tout est dans la partie.* »[914] A l'instar de l'*Exposition de gravures* de Maurits Cornelis Escher où le spectateur regarde un tableau qui représente une ville contenant la galerie où en tant que spectateur il regarde le tableau qui le contient. Nous considérons, pour notre part, ce principe comme *récapitulatif* en référence à la théorie de la récapitulation de Ernst Haeckel où le développement de l'embryon (l'ontogénèse) peut récapituler l'histoire de l'évolution de son espèce (phylogénèse).[679] Cette pensée n'est pas neuve puisque Blaise Pascal fut le premier à en avoir l'intuition : « *Donc, toutes choses étant causées et causantes, aidées et aidantes, médiates et immédiates, et toutes s'entretenant par un lien naturel et insensible qui lie les plus éloignées et les plus différentes, je tiens impossible*

[910] Morin E., 2005, *Op. cit.*, p. 142.

[911] Edgar Morin énonce seulement trois principes fondateurs, trinité à laquelle il semble attaché, alors même que ceux-ci diffèrent au gré de son œuvre. Ainsi, dans le tome 3 de sa méthode, il cite (p. 98) : « *1. Le principe dialogique 2. Le principe récursif 3. Le principe hologrammatique.* » ; dans le tome 4 de la méthode, si l'auteur cite bien trois principes, l'un d'eux est différent (p. 122) : « *Ici, nous retrouvons les principes qui se sont formés et formulés au cours de notre entreprise : les principes hologrammatique, récursif et d'auto-éco-organisation.* » ; quant à son *Introduction à la pensée complexe*, elle revient à ce qu'il avait énoncé dans le tome 3 (pp. 98-100) : « *Je dirais enfin qu'il y a trois principes qui peuvent nous aider à penser la complexité : le premier est le principe que j'appelle dialogique. (…) Le deuxième principe est celui de récursion organisationnelle. (…) le troisième principe est le principe hologrammatique.* ». Nous n'y voyons pas de revirement ni de contradiction, mais la volonté de mettre en valeur certaines facettes de la pensée complexe : nous avons donc choisi de les retenir tous, soit quatre principes.

[912] Voir le point 1 du présent chapitre intitulé *Le jeu poétique*.

[913] Escher M. C., 2001 [1959], *L'œuvre graphique*, Cologne, Taschen, p. 5.

[914] Morin E., 2005, *Op. cit.*, p. 100.

de connaître les parties sans connaître le tout, non plus que de connaître le tout sans connaître particulièrement les parties. »[915]

Figure 46. [M. C. Escher[916]] Le jeu homothétique : l'univers ludique n'existe que dans l'esprit du joueur qui est partie prenante du jeu du monde.

Chaque élément d'une réalité est donc l'homothétie d'une réalité qui le dépasse mais qui est déjà contenue en germe dans celle de sa partie, à l'image d'une fractale de Mandelbrot constituée d'éléments tous identiques à la figure que dessine l'ensemble des éléments, comme c'est le cas dans un flocon de neige ; ou encore à l'instar de poupées russes qui contiennent d'autre poupées toutes identiques et pour lesquelles il peut toujours exister une poupée plus grande à même de les contenir.

C'est Jacques Erhmann qui décèle cette propriété dans le jeu qui, loin de se trouver limiter par la réalité, la contiendrait : « *J'appellerai réalité (…) cette globalité réelle-imaginaire que je crois insécable. Ladite réalité ne serait donc pas extérieure au jeu, le bloquant au début ou en fin de parcours, mais, bien au contraire, elle serait prise à l'intérieur du jeu. En d'autres termes, il faut qu'il y ait d'abord du jeu pour qu'il y ait de la réalité, et non l'inverse.* »[917] Ce faisant, il souligne ainsi la subjectivité du ludique puisque celle-ci, en tant qu'émanation du joueur, n'est qu'une partie du tout dont elle est pourtant la seule expression possible. Cette position annonce le constat de Jean-Marie Schaeffer qui fait du ludique l'apprentissage privilégié de la notion de fiction.[918] Si le jeu est récapitulatif, c'est également que, à l'instar de la gravure de M. C. Escher, le jeu tient entièrement dans l'esprit du joueur, puisque ses règles sont constitutives, leur maîtrise étant nécessaire pour jouer, et pourtant le joueur doit se prendre au jeu, c'est-à-dire qu'il n'est alors que l'un des éléments de son jeu. A la fois sujet et objet de son jeu, acteur et spectateur, le joueur est à la fois partie prenante et le seul juge de son jeu. Chacun de ses choix s'insère dans une suite de causes et d'objectifs dont chacun d'eux est en même temps l'actualisation. Quant au je,u il est à la fois l'émanation de l'ensemble des joueurs et le cercle magique qui les définit comme tels et dans lequel ils inscrivent leur action. Dans la ludologie comme dans la compréhension humaine, l'intelligence repose sur la capacité à combiner non seulement les connaissances mais aussi les relations entre elles pour en faire

[915] Pascal B., 2004 [1670], *Pensées*, Paris, Gallimard, fragment 185, p. 159. Egalement cité dans Morin E., 2011, *La voie : pour l'avenir de l'humanité*, Paris, Fayard, p. 147. Voir note 781.
[916] Escher M. C., 2001 [1959], *Op. cit.*, f. 72, *Print gallery* [exposition de gravures]. Voir la deuxième de couverture.
[917] Erhmann J., 1969, **«** L'homme en jeu **»**, *Critique* 266, XXV, p. 603.
[918] Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, p. 32. Voir note 627.

jaillir de nouvelles. Syntaxiquement, c'est la question « pourquoi » qui résume notre capacité à sortir du cadre d'analyse qu'induit le questionnement et à le renouveler.

g. <u>rétroaction</u>

Le principe de rétroaction fait de toute fonction le producteur de la fonction qui la produit : « *Je rappelle le processus du tourbillon. Chaque moment du tourbillon est à la fois produit et producteur. (…) Un processus où les produits et les effets sont en même temps causes et producteurs de ce qui les produit. (…) La société est produite par les interactions entre les individus, mais la société une fois produite, rétroagit sur les individus et les produit.* »[919] Telle la *Cascade* de M. C. Escher qui est alimentée par l'eau qu'elle génère.

Figure 47. [M. C. Escher[920]] L'énergie ludique : l'acte de jeu s'auto-entretient par l'effort qu'il nécessite et qui donne son prix à l'enjeu, conditionnant le jeu autant qu'il en constitue la finalité.

La connaissance, par les liens qu'elle est capable d'établir avec d'autres connaissances, peut donner lieu, par accommodation[921], à l'émergence de nouvelles connaissances : « *Comme l'a dit Szent-Gyorgÿ, la découverte ''consiste à voir ce que tout le monde a vu et à penser ce que personne n'a pensé'.* (…) *En fait, ''voir ce que tout le monde a vu'' nécessite la conception nouvelle (''penser ce que personne n'a pensé''), laquelle déclenche l'intégration dans la perception, et par là sa modification, de ce qui auparavant était invisible, bien que ''vu''. Autrement dit, il y a interdépendance entre ''voir ce que tout le monde a vu'' et ''penser ce que personne n'a pensé'' ; le ''et'' qui associe les deux énoncés doit être conçu comme un lien opérant une boucle, où la vision d'une évidence non vue détermine la création d'une conception nullement évidente, laquelle détermine un nouveau regard qui fait percevoir l'évidence. Ainsi, toute découverte, à commencer par celle d'une chose visible par tous, est une conquête cognitive qui comporte invention et création.* »[922] Le sujet peut ainsi modifier le réel (perçu) en modifiant subjectivement sa perception, devenant la condition et l'acteur de sa connaissance et non plus seulement sa finalité ou son simple bénéficiaire.

[919] Morin E., 2005, *Op. cit.*, pp. 99-100.
[920] Escher M. C., 2001 [1959], *Op. cit.*, f. 76 : *Waterfall* [la cascade]. Cette gravure appartient avec *Le belvédère* et *Monter et descendre* à la série des « constructions impossibles ».
[921] Ce concept d'Edouard Claparède a été repris et développé par Jean Piaget. Voir note 102.
[922] Morin E., 1986, *Op. cit.*, pp. 188-189. Voir note 12.

L'incertain, en obligeant à l'ouverture sur l'inconnu, permet au joueur de grandir en intégrant en lui une dimension potentielle qui le dépasse, l'incitant à la fois à lâcher prise, à se montrer créatif, mais aussi à agir non plus en fonction de ce qu'il sait mais précisément de ce qui lui manque, à considérer l'incertain non plus comme un risque mais comme une chance, une potentialité, et ainsi à se dépasser en modifiant son rapport au réel en même temps qu'il offre au joueur l'opportunité de modifier la réalité par le ludique : « *Il faut en même temps briser le cadre objectif / métaphysique où le hasard était Absurde, pour passer au niveau de la relation entre l'observateur et l'observation, le sujet et l'objet, le système et l'éco-système où l'on rencontre toujours le hasard, c'est-à-dire une béance dans la détermination et la prédiction.* »[923] L'incertain permet seul la performance à la fois hasardeuse, surprenante et éphémère qui rend si séduisant le ludique, cette part de chaos dans la mécanique des règles : « *…La part ludique de l'expérience humaine a été occultée ou tout au moins inaperçue par les historiens, les sociologues, les anthropologues. La philosophie elle-même ne s'y attache guère. Et si les psychologues ou les psychanalystes s'y intéressent c'est dans sa relation exclusive à l'enfance. (…) La pensée de ce siècle esquive le ludique : elle s'attache à établir une construction cohérente ou s'intègrent toutes les formes de l'expérience reconstituées et réduites à travers ses propres catégories. Un immense effort à été entrepris pour escamoter le hasard, l'inopiné, l'inattendu, le discontinu et le jeu.* »[924] Or l'expérience est à la fois l'expérience vécue et celle qu'on retire du jeu, qui sont les deux faces complémentaires du ludique : le jeu inconscient de lui-même et la conscience de jouer, chacun des deux états, dont aucun n'est de jeu, rétroagissant sur l'autre pour créer, dans son mouvement de va-et-vient, la plénitude du ludique. On ne peut jouer sans en avoir conscience et l'on ne peut inversement se prendre au jeu en en ayant conscience. Le jeu n'existe donc que dans l'interstice de la conscience et de l'inconscience de jouer.[925] Syntaxiquement, la rétroaction correspond à la question « comment ? », car elle implique un retour sur le processus en train de s'effectuer, or « comment ? » implique que l'action ainsi décrite inclut à la fois la conscience de sa nature et de sa fonction, alors qu'en tant que processus ni l'une ni l'autre ne sont encore pleinement réalisées.

h. <u>ambivalence</u>

Le principe d'ambivalence est appelé par Edgar Morin *principe dialogique* en lui donnant la définition suivante : « *L'ordre et le désordre sont deux ennemis : l'un supprime l'autre, mais en même temps, dans certains cas, ils collaborent et produisent de l'organisation et de la complexité. Le principe dialogique nous permet de maintenir la dualité au sein de l'unité. Il associe deux termes à la fois complémentaires et antagonistes.* »[926] La complémentarité rapproche en opposant et oppose en rapprochant, sans contradiction : « *Dans la vision classique quand apparaît une contradiction dans un raisonnement, c'est un signe d'erreur. Il faut faire marche arrière et prendre un autre raisonnement. Or, dans la vision complexe, quand on arrive par des voies empirico-rationnelles à des contradictions, cela signifie non pas une erreur mais l'atteinte d'une nappe profonde de la réalité qui, justement parce qu'elle est profonde, ne peut pas être traduite dans notre logique.* »[927] Nous préférons ainsi le terme d'ambivalence qui souligne, de façon plus explicite, qu'un même concept peut avoir deux fonctions et deux sens différents qui coexistent au sein de lui, à commencer par le fait que tout concept, en postulant son existence, suppose la possibilité de son inexistence. C'est

[923] Morin E., 2005, *Op. cit.*, p. 71.
[924] Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, p. 15. Voir note 580.
[925] Voir le chapitre II.B *Donner du jeu* de la présente étude.
[926] Morin E., 2005, *Supra*, p. 99.
[927] *Ibid.*, p. 92.

particulièrement visible dans la gravure du Belvédère de M. C. Escher où toute perspective nous relie à une autre qui invalide la précédente, sans jamais que l'une ne tranche ou ne l'emporte sur les autres, nous laissant dans l'ambiguïté. Il n'y a pas un point de vue pour soutenir l'autre, rien n'est vrai mais rien n'est faux non plus parce que tout est juste, selon le point de vue que l'on adopte pour l'examiner. Et le *Belvédère* de se jouer de nos points de repère, de se déformer sans se mouvoir, de varier en demeurant lui-même : « *C'est à ce point métamorphique que se situe le plaisir, le mouvement de bascule qui projette de l'une à l'autre, portant l'intelligence au niveau de l'ambiguïté, l'induisant à penser en deux dimensions.* »[928]

Figure 48. [M. C. Escher[929]] L'ambiguïté du jeu est une transgression qui permet au joueur de se jouer de lui-même en se prenant à son propre jeu.

Si l'art de Maurits Cornelis Escher relève du trompe-l'œil, ses gravures n'ont pas de vrai et de faux, d'illusion et de réalité : leur ambivalence confond tout sans juger, les réalités s'y juxtaposant pour révéler la valeur multidimensionnelle de la perception. De même que le jeu n'oppose pas la fiction à la réalité, mais les superpose, puisque l'expérience ludique est tout aussi réelle qu'une autre.

L'ambiguïté implique un jeu du regard qui balance d'une contradiction à l'autre pour trouver un point d'appui. Dans un jeu, l'ambivalence est propre à chaque règle qui contient un gain et une perte, à chaque choix qui oblige à la fois à avancer et à renoncer aux autres alternatives, à chaque difficulté qui implique un effort mais est aussi une occasion de dépassement et de réussite. Le jeu est donc par essence cette propriété qui ne fait pas ce qu'elle dit et ne dit pas ce qu'elle fait, qui se trouve où on ne l'attend pas. Le joueur s'y dédouble puisque le jeu peut être pour lui un partenaire, il feint d'ignorer ce qu'il a lui-même contribué à créer pour mieux s'y illusionner, il poursuit l'enjeu dont l'attribution signifiera la fin de la partie dont il est l'élément décisif. Le jeu est « *un manque qui doit être suppléé.* »[930], appelant la décision et l'action, dont l'ambivalence réside dans le mouvement inverse de balancier avec lequel tout jeu réagit à l'impulsion initiale pour bouleverser son équilibre. Car l'équilibre ludique n'est pas stable mais constitué plutôt d'un ensemble de déséquilibres

[928] Lilar S., « Le jeu : dialogue de l'analogiste avec le professeur Plantenga », in Collectif, 1957, *L'art et le jeu*, *Deucalion n°6*, Neuchâtel, Editions de la Baconnière, pp. 132-133, à propos du trompe-l'œil.

[929] Escher M. C., 2001 [1959], *Op. cit.*, f. 74 : *Belvedere* [le belvédère]. Cette gravure appartient avec *La cascade* et *Monter et descendre* à la série des « constructions impossibles ».

[930] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, p. 425. Voir note 575.

contradictoires que le joueur vient contrarier ou alimenter. En perpétuel mouvement, le système ludique déplace les points d'appui et oblige donc à avancer pour tenir en place, comme le regard qui parcourt le Belvédère de M. C. Escher. L'ambiguïté est la capacité à feindre et à jouer de la réalité en communiquant autre chose que ce qu'on communique, car le jeu est métacommunication. Syntaxiquement, l'ambivalence correspond à l'interrogation « Quoi ? » qui questionne l'alternative choisie ou la (non) réussite d'une action, et plus fondamentalement s'il s'agit de jeu ou non : la direction vers laquelle penche toute décision.

i. <u>récursivité</u>

Le principe de récursivité, parfois confondu chez Edgar Morin avec celui de rétroaction, s'en distingue par le caractère cyclique qu'il imprime à la pensée, faisant de sa fin sa condition (à l'image du but pour une activité par exemple) et de son terme son commencement. Celui-ci en donne la définition suivante : « *L'idée de boucle récursive est plus complexe et riche que celle de boucle rétroactive ; c'est une idée première pour concevoir auto-production et auto-organisation. (…) C'est un processus où les effets produits sont en même temps causateurs et producteurs dans le processus lui-même, et où les états finaux sont nécessaires à la génération des états initiaux. (…) l'idée de boucle récursive n'est pas une notion anodine qui se bornerait à décrire un circuit, elle est (…) l'organisation de la pensée, laquelle ne peut être conçue que selon une boucle récursive où computation ← → cogitation s'entregénèrent.* »[931] C'est la dimension complexe qui remet l'homme et sa perception au cœur de la connaissance, en faisant réinvestir l'objet par son sujet, car il n'y a de pensée qui ne ramène au sujet puisqu'on ne pense jamais que par et pour l'affirmation de soi. La dimension circulaire du mouvement de la pensée est présente dans tous les autres principes de la pensée complexe, mais de façon corollaire, alors que la récursivité implique le mouvement de la pensée elle-même, qui débouche sans cesse sur une pensée nouvelle qui est moins un aboutissement qu'une reformulation, un déplacement des termes de la pensée initiale : la récursivité est une fuite en avant qui serait en même temps un recul pour mieux sauter. L'idée de récursivité, très présente dans les boucles de M. C. Escher, illustre particulièrement bien la circularité ludique dans *Monter et descendre*, puisque l'escalier ne mène jamais qu'à lui-même.

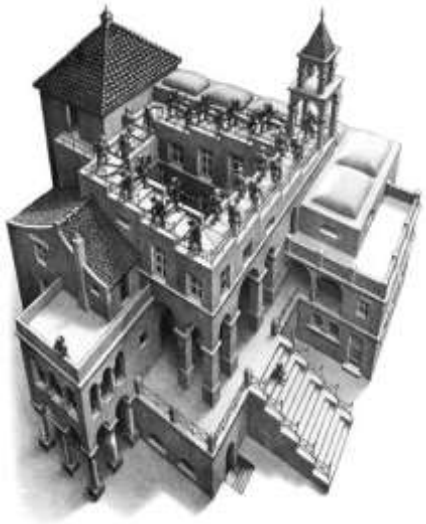


Figure 49. [M. C. Escher[932]] La circularité ludique permet au joueur d'expérimenter son potentiel pour se dépasser afin de se retrouver en s'affirmant plus que jamais lui-même.

[931] Morin E., 1986, *Op. cit.*, pp. 100-101.

[932] Escher M. C., 2001 [1959], *Op. cit.*, f. 75 : *Ascending and descending* [Monter et descendre]. Cette gravure appartient avec *La cascade* et *Le belvédère* à la série des « constructions impossibles ».

La récursivité du jeu étend à l'infini le potentiel du joueur, potentiel qui est pourtant circonscrit par ses limites intellectuelles et physiques. Ainsi lorsque le joueur se dépasse, il ne fait qu'étendre son potentiel.

On notera que l'escalier dépeint par Maurits Cornelis Escher est emprunté par des moines comme autant de monades qui n'en formerait qu'une, cette unité de la pensée qui se nourrit d'elle-même, à la fois cause, principe et fin. A la différence de l'intelligence qui relie (être à l'autre), de la conscience qui fait exister (être au monde), du jeu qui permet d'être pleinement soi-même en ne l'étant pas (être à soi), la pensée est un flot continu qui fait l'unité de ces êtres successifs en assurant leur continuité et leur permanence : « *Et, toujours et partout, transite par les esprits individuels, lesquels disposent d'une autonomie potentielle, et cette autonomie peut, dans certaines conditions, s'actualiser et devenir pensée personnelle.* »[933] C'est à la fois le mouvement, la potentialité et l'homme qui sont au cœur de la pensée ludique. La pensée capture dans un mouvement, et c'est le mouvement du jeu qui captive en permettant à l'homme de se retrouver en lui-même. C'est l'homme qui pense et dit le jeu, mais c'est la pensée qui met l'homme en mouvement en le projetant vers son objet. Syntaxiquement, la récursivité pose la question « pour quoi ? », à laquelle il n'est possible de répondre que par un retour aux termes de la question et au sujet lui-même. La difficulté pour l'homme à embrasser le mouvement ludique tient à ce que l'homme est la condition et la fin de celui-ci, alors même que son propre jeu en est le point de référence, le figeant à son regard : assis dans le véhicule de sa pensée, seule la route défile, alors que lui demeure.

4. Complexité du discours ludique

La pensée complexe décrit peu ou prou un langage naturel qui, à l'instar du langage ludique qui met l'accent sur l'indétermination et la potentialité, ne nous est ni commun ni habituel, tout en partageant ses fondements avec ceux de la communication. En effet, la spécificité du langage humain est de pouvoir nommer l'absent : ailleurs, en-deçà, au-delà, passé, avenir, abstraction, invisible, incertain, intangible… En effet, la richesse que porte notre langage est d'abord celle du monde intellectuel, sensible, spirituel et expérientiel (donc subjectif et incommunicable), puisqu'il est l'expression autant que la condition de la culture humaine. Or la potentialité ludique, faite tout à la fois de subjectivité, d'incertain, d'ambiguïté et de mouvement épouse non seulement les circonvolutions de la pensée complexe que sont la récapitulation, la rétroaction, l'ambivalence et la récursivité, mais en constitue en outre la parfaite illustration. On retrouve également des correspondances entre le paradigme de la pensée complexe et les fondements des sciences de l'information et de la communication, qu'Edgar Morin a contribué à théoriser autour des concepts d'information, d'organisation, de décision et de communication. Mais c'est aussi le cas pour les sciences de la documentation qui, à travers leur mission de traiter l'information, ont toujours cherché à classer les connaissances. A ce titre, l'approche de Shiyali Ramamrita Ranganathan, qui souhaitait mettre au point une classification reposant sur le langage naturel, éclaire à son tour le paradigme de complexité.

a. complexité des sciences de la communication

Le premier terme du paradigme de complexité est la récapitulation. Il peut être rapproché du concept d'information – à la fois donnée, information et connaissance – qui

[933] Morin, E., 1991, *La méthode 4. Les idées*, Paris, Seuil, p. 32.

n'est qu'une unité qui comprend une unité inférieure tout en appartenant à une unité supérieure[934]. Non seulement c'est le regard de l'observateur qui découpe cette information en donnée, mais c'est en outre le contexte qui donne son sens à la notion d'information en l'intégrant comme connaissance dans un ensemble plus large : « *le ''contexte'' pourrait être défini comme l'ensemble des informations permettant de restreindre le nombre des significations possibles d'un mot, d'un acte, d'un événement. Le contexte est nécessairement incomplet et extensible : il y a toujours un contexte supérieur et plus vaste.* »[935] Inversement c'est la capacité du contexte à modaliser l'information en cadres, au sens que lui donne Erving Goffman à la suite de Gregory Bateson[936], qui lui donne sa forme. L'information en tant que telle est un *devoir-faire* puisqu'elle implique une communication.

Le second terme du paradigme de complexité est la rétroaction, qui est l'organisation de cette information de façon à ce qu'elle s'auto-entretienne, c'est-à-dire son organisation en système. L'information (« voir ce que personne n'a vu ») permet par exemple la prise de conscience de sa valeur (« penser ce que personne n'a pensé »[937]) et, dès lors, de la rechercher comme telle. Par exemple, dans un moteur de recherche, l'information produit sa propre hiérarchisation par les renvois qu'effectuent les informations entre elles, qui sont ainsi leurs propres vecteurs de consultation qui influent par rétroaction sur leur nature d'information en les hiérarchisant (indexation), etc. L'organisation est ainsi à la fois un v*ouloir-faire* et un *pouvoir-faire* puisqu'elle donne accès à l'information tout en élaborant les moyens de sa communication.

Le troisième terme du paradigme de complexité est l'ambivalence qui correspond au principe de décision, qui consiste à former une action à partir de plusieurs informations contradictoires qui constituent autant d'alternatives, puisque chacune comporte au moins un gain et un renoncement. L'information-donnée est transformée en information-connaissance qui permet la décision puis sa réalisation et son intégration par l'expérience, devenant ainsi un *savoir-faire*.

Le quatrième et dernier terme du paradigme est la récursivité qui correspond à la notion de communication, en tant que véhicule de l'information. La circularité de l'information est liée, comme pour le jeu, à sa capacité performative et donc à celle de se traduire en une nouvelle information à même de remonter en « double-flux » jusqu'à son producteur, notamment dans le cadre de la communication interpersonnelle : « *La communication comme performance de la culture, c'est aussi la capacité d'une parole ou d'un geste à effectuer une action dans le monde social.* »[938] La communication relève en cela du *faire-savoir* autant que du *faire-pouvoir*.

---

[934] Salaün J.-M., Arsenault C., (dir.), 2009, *Introduction aux sciences de l'information*, Paris, La Découverte, p. 8 : « *Tenter de définir les objets des sciences de l'information est périlleux. Bien des débats restent ouverts à ce sujet. A titre d'exemple, un chercheur, dans une récente enquête menée auprès de ses pairs, a récolté pas moins de 130 définitions différentes des termes ''information'', ''données'' ou ''connaissance'' (Zins 2007). A l'instar de Taylor (1986, 9) nous utiliserons dans ce livre le mot ''information'' comme terme générique pour couvrir les données, l'information ou les connaissances.* »

[935] Winkin Y., 2001 [1996], *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Paris, Seuil, p. 68.

[936] Goffman E., 1991 [1974], *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, p. 19 : « *Nous nous servirons abondamment du terme de ''cadre'' tel que l'entend Bateson. Je soutiens que toute définition de situation est construite selon des principes d'organisation qui structurent les événements – du moins ceux qui ont un caractère social – et notre propre engagement subjectif. Le terme de ''cadre'' désigne ces éléments de base. L'expression ''analyse de cadres'' est, de ce point de vue, un mot d'ordre pour l'étude de l'organisation de l'expérience.* »

[937] Selon la sentence d'Albert Szent-Gyorgÿ. Voir note 922.

[938] Winkin Y., 2001 [1996],Supra, p. 15.

b. complexité des sciences de l'information

En élaborant sa classification à facettes en 1933, Shiyali Ramamrita Ranganathan a souhaité concevoir un système de classification universel qui rende compte du langage naturel, ces grandes catégories conceptuelles qui permettraient de catégoriser tout type de connaissance. Il est donc logique que les catégories proposées par le bibliothécaire indien rejoignent en cela les paradigmes de la pensée complexe avec lesquels des connexions sont possibles.[939] Sa classification *Colon* propose cinq facettes « *nécessaires et suffisantes à l'analyse et à la représentation de tout sujet : la personnalité (P) ou l'essence du sujet (p. ex. ''barres'' dans Moulage de barres d'acier) ; la matière (M) (p. ex., ''Acier'' dans Moulage de barres d'acier) ; l'énergie (E) ou l'action décrite (p. ex. ''Moulage'' dans Moulage de barres d'acier ; l'espace (S) et le temps (T).* »[940] Difficile à utiliser car très conceptuelle, elle a pourtant l'avantage de la simplicité puisqu'elle est fondée sur cinq éléments qu'il est possible de croiser de manière complexe, aucune catégorie n'étant attribuée de façon unique à une autre, ce qui correspond à la souplesse des bases de données relationnelles utilisées par les moteurs de recherche.

- Le principe de récapitulation peut correspondre à la *Personnalité* (P) puisqu'un concept se définit, implicitement ou explicitement, par rapport à un autre concept dans lequel il vient prendre place, se décomposant lui-même en un ensemble de sous-concepts. Par exemple le ludique comprend entre autres l'humour et le jeu, qui peut être lui-même décomposé comme structure de jeu (régulation de l'attitude ludique), contexte pragmatique (réalité extérieure) et fiction (réalité intérieure)[941].

- La *Matière* (M) ou substance correspond quant à elle au principe de rétroaction, puisque chaque concept peut arborer un ensemble de propriétés qui n'ont de sens que les unes par rapport aux autres. Par exemple, le jeu n'a pas la spécificité de ses propriétés – que l'on considère la subjectivité, l'incertain, l'ambivalence et le mouvement que nous avons précédemment énumérées ou les catégories de Roger Caillois que sont le hasard, le simulacre, la compétition et le vertige – mais de leur interrelation.

- L'*Energie* (E) ou action correspond au principe d'ambivalence qui donne son caractère actif ou passif, positif ou négatif à l'objet considéré. Le choix ludique est à la fois gain et renoncement, contraintes et potentialité. L'énergie est le gage de l'auto-entretien des propriétés, de même que l'ambivalence conditionne la rétroaction : ainsi le choix alimente sans cesse l'action du joueur qui est constitutive du jeu lui-même par le principe d'action / réaction.

- L'*Espace* (S) et le *Temps* (T) sont les paramètres de la récursivité qui s'exerce à la fois temporellement, à travers la partie de jeu, et spatialement dans le cadre du cercle magique et du terrain de jeu. Le temps implique la projection du joueur à travers le pari, et le terrain de jeu invite à l'exploration récursive, potentiellement infinie dans un espace infini.

[939] Shiyali Ramamrita Ranganathan mélange les principes syntaxiques (coordination des concepts) et paradigmatiques (interchangeabilité des entités) ce qui rend sa classification comparable au tableau de Dmitri Mendeliev, cher à Edgar Morin (ex. : Morin, E., 1991, *Op. cit.*, p. 260), où les combinaisons possibles entre les éléments sont presque infinis alors que les principes atomiques sont en nombre restreint. Voir Maniez J., 1999, "Des classifications aux thésaurus : du bon usage des facettes", *Documentaliste-sciences de l'information*, vol. 36, n°4-5, pp. 251-252.

[940] Salaün J.-M., Arsenault C., (dir.), 2009, *Op. cit.*, p. 75.

[941] Selon le découpage qu'en fait Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, dossier pour l'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, soutenu le 5 décembre 2013, Université de Lorraine, p. 44.

c. complexité du jeu idéal

La complexité du jeu avait déjà été pressentie à la fin des années soixante par Gilles Deleuze qui avait proposé de dresser un jeu idéal tel un art majeur[942], sur un modèle qui, à défaut d'en être directement inspiré, n'aurait pas été renié par Herman Hesse, pour décrire son *Jeu des perles de verre*[943] : « *Ces jeux ont ceci de commun : ils sont très mouvants* [mouvement]*, ils semblent n'avoir aucune règle précise* [subjectivité] *et ne comporter ni vainqueur ni vaincus* [incertain]*. Nous ne connaissons pas de tels jeux qui semblent se contredire eux-mêmes.* [ambivalence] »[944] Nous retrouvons ainsi toutes les propriétés du jeu que nous avons posées, alors même que ce jeu est posé comme une pensée complexe : « 4°) *A coup sûr tout cela n'est pas le monde comme œuvre d'art* [>< esthétique]*. Le jeu idéal ne peut pas être réalisé par un homme ou par un dieu* [>< éthique]*. Il ne peut être que pensé, et encore pensé comme un non-sens* [>< logique]*. Mais précisément : il est la réalité de la pensée même* [→ ludique]*. Il est l'inconscient de la pensée pure* [pensée complexe]*.* »[945] Dans la division des savoirs que nous avons énoncée[946], le ludique est expérience de la pensée, car à la fois rationnel et potentiel, c'est-à-dire qu'il est sa réalité même, pris à son propre jeu et inconscient de lui-même. Gilles Deleuze donne les quatre principes de ce « jeu pur » qui correspondent peu ou prou au paradigme de complexité : « *Il ne suffit pas d'opposer un jeu ''majeur'' au jeu mineur de l'homme, ni un jeu divin au jeu humain, il faut imaginer d'autres principes, même inapplicables en apparence, où le jeu devient pur. 1°) Il n'y a pas de règles préexistantes, chaque coup invente ses règles, il porte sur sa propre règle.* [récapitulation] *2°) Loin de diviser le hasard en un nombre de coups réellement distincts, l'ensemble des coups affirme tout le hasard, et ne cesse de le ramifier sur chaque coup.* [rétroaction] *3°) Les coups ne sont donc pas réellement, numériquement distincts, mais tous sont les formes qualitatives d'un seul et même lancer, ontologiquement un. Chaque coup est lui-même une série, mais dans un temps plus petit que le minimum de temps continu pensable ; à ce minimum sériel correspond une distribution de singularités. Chaque coup émet des points singuliers, les points sur les dés. Mais l'ensemble des coups est compris dans le point aléatoire, unique lancer qui ne cesse de se déplacer à travers toutes les séries, dans un temps plus grand que le maximum de temps continu pensable...* [récursivité] »[947] Or le point 4°), exposé précédemment, exprime précisément l'ambivalence par les termes « non-sens », « *réalité de la pensée* » et « *inconscient de la pensée* ».

---

[942] Deleuze G., 1969, « Du jeu idéal » in *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, p. 76 : « *Ce jeu qui n'est que dans la pensée, et qui n'a pas d'autre résultat que l'œuvre d'art, il est aussi ce par quoi la pensée et l'art sont réels, et troublent la réalité, la moralité et l'économie du monde.* »

[943] Hesse H., 1999 [1943], *Le jeu des perles de verre*, Paris, Librairie Générale Française, pp. 66-67 : « *Ces règles, l'écriture et la grammaire du Jeu constituent une sorte de langue secrète extrêmement perfectionnée, qui participe de plusieurs sciences et de plusieurs arts, particulièrement des mathématiques et de la musique (ou de la musicologie). Elle est en mesure d'exprimer le contenu et les résultats de presque toutes les sciences et d'établir des rapports entre eux. Le jeu des Perles de Verre se pratique donc avec toute la substance et toutes les valeurs de notre culture, il joue avec elles, un peu comme aux temps où fleurissaient les arts un peintre a pu jouer des teintes de sa palette. Ce que l'humanité a produit au cours de ses ères créatrices dans le domaine de la connaissance, des grandes idées et des œuvres d'art, ce que les périodes de spéculation érudite qui suivirent ont ramené à des concepts et transformé en patrimoine intellectuel, tout cet immense matériel de valeurs spirituelles, le joueur de Perles de Verre en joue comme l'organiste de ses orgues, mais les siennes sont d'une perfection presque inconcevable ; leurs claviers et leurs pédales explorent le cosmos spirituel tout entier, leurs registres sont pour ainsi dire sans nombre, et théoriquement cet instrument permettrait de reproduire dans son jeu tout le contenu spirituel de l'univers.* »

[944] Deleuze G., 1969, *Supra,* p. 74.

[945] *Ibid.*, p. 76.

[946] Voir *fig. 1* chapitres I.1 *Petite mythologie ludique* et II.2 *Donner du jeu* de la présente étude.

[947] Deleuze G., 1969, *Supra*, p. 75. Voir note 505.

Ce jeu pur, cette réalité et cet inconscient de la pensée s'incarnent tout entiers dans le choix qui est la quintessence du jeu en même temps que l'expression de notre identité. Pourtant le jeu n'a pas conscience de lui-même en tant que pensée puisqu'il est la manifestation et la projection de nous-mêmes à travers lui.

- Récapitulation : le jeu décrit ainsi un choix combinatoire puisque ce sont les stratégies des joueurs qui dictent les règles autant que l'inverse, comme énoncé par Pierre Bourdieu[948] et Ludwig Wittgenstein[949] avant lui, les unes étant imbriquées dans les autres. Plus encore, c'est l'imaginaire du joueur qui donne vie à l'univers ludique, et dont les choix et les actions tissent l'existence même de la partie, faite d'une suite de mises à l'épreuve de ces choix dont chacune résume dans sa forme la partie tout entière.

- Rétroaction : le jeu est rétroactif car chaque choix redéfinit l'acte de jeu pour tous les joueurs, d'une part pour celui qui a choisi puisqu'il renonce à des alternatives tout en en créant de nouvelles, ainsi que pour ses adversaires contraints à réagir au déséquilibre que son action contradictoire a entraîné dans le système ludique. Le jeu n'est pas une récursivité linéaire, mais une suite d'oscillations déstabilisatrices et contradictoires dont un joueur va littéralement jouer pour faire pencher l'équilibre ludique en sa faveur et l'emporter. Toute action d'un joueur entraîne une réaction à la fois de ses partenaires et du système ludique, provoquant une rétroaction dans la progression de la partie et la restriction de son pouvoir-faire en réaction à celle du système ludique et des autres joueurs, jusqu'à ce que l'un des camps en jeu ne puisse plus agir, précipitant l'effondrement de l'équilibre ludique et la fin de la partie.

- Ambivalence : Le jeu est ambivalent dans les alternatives qu'il présente au joueur et entre lesquelles il doit se décider, mais aussi parce que toute action d'un joueur pour s'attribuer l'enjeu se pose comme une action ambivalente à l'intérêt des autres joueurs qui poursuivent le même but (ou à la pérennité du système dans le cas d'un jeu coopératif). D'autant que chaque règle réalisant un gain et une perte, celle-ci pousse le joueur à choisir celle qui lui permet de maximiser son avantage en minimisant sa perte, faisant de l'action une expression homothétique de la règle.

- Récursivité : Le jeu étant téléologique, puisqu'il contient sa fin en lui-même, il est nécessairement récursif : lorsque les joueurs « sont au jeu », tous les choix concourent à l'emporter alors même que le gain de la partie signifie sa fin et, avec elle, le cadre qui donnait sa valeur à la victoire. L'intérêt de l'enjeu disparaît donc avec son attribution, ce qui pousse à le remettre en jeu, c'est-à-dire à recréer un enjeu pour relancer la partie terminée. Pour cela les gains comme les cartes sont redistribués entre tous les joueurs, remettant ainsi le système ludique à l'équilibre : « *Les jeux sont à la fois récursifs et dynamiques, c'est-à dire qu'ils*

[948] Bourdieu P., 1987, « De la règle aux stratégies », *Choses dites*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 80 : « *Les stratégies matrimoniales sont le produit non de l'obéissance à la règle mais du sens du jeu qui conduit à « choisir » le meilleur parti possible étant donné le jeu dont on dispose, c'est-à-dire les atouts et les mauvaises cartes (les filles, notamment), et l'art de jouer dont on est capable, la règle du jeu explicite – par exemple les interdits ou les préférences en matière de parenté ou les lois successorales – définissant la valeur des cartes (des garçons et des filles, des aînés et des cadets).* » Voir note 526.

[949] Wittgenstein L., 1961 [1953], *Tractatus logico-philosophicus suivi de Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, pp. 155-156 : « *Nous pouvons fort bien imaginer que des personnes s'amusent sur un pré à jouer à la balle de façon à commencer divers jeux habituels, sans en terminer quelques-uns, et que dans l'intervalle elles se mettent à lancer la balle à l'aventure, à se pourchasser à coups de balle, etc. Et voici que quelqu'un affirme : pendant tout ce temps-là ces gens ont joué à un jeu de balle, et partant, à chaque coup ils se sont conformés à des règles précises. Et n'y-a-t-il pas le cas où nous jouons et ''*make up the rules as we go along*''* [inventons les règles au fur et à mesure] *? Et même le cas où nous les modifions* – as we go along [au cours du jeu]. » Voir note 523.

reproduisent leurs règles, mais peuvent aussi introduire des changements. »[950]. Les gains comme les pertes sont effacés, la partie pouvant reprendre son cours et définir un nouveau cycle.

d. <u>complexité de la ludologie</u>

On peut circonscrire la ludologie comme un discours homothétique du ludique : un discours du discours du jeu. La ludologie est un acte performatif qui crée son objet par, dans, avec et pour son sujet : l'humain. Car la ludologie est tout à la fois son texte (information : pourquoi ?), sa lettre (organisation : comment ?), son signe (décision : quoi ?) et leur relation syntaxique (communication : pour quoi ?). Par sa fonction projective, sa forme symbolique, son expression expérientielle et sa finalité compréhensive, elle est le révélateur de l'étendue de la potentialité humaine, le ludique n'existant que par l'homme et pour l'homme, incluant le sujet dans son objet et réciproquement, tout en n'ayant pour limites que lui-même. Si le ludique est l'expression de la potentialité de l'homme, la ludologie est un questionnement de la potentialité qui, en tant que tel, se questionne lui-même (récapitulation), dont les réponses sont autant de nouvelles questions (rétroaction) qui conduisent à former des alternatives (ambivalence) à même de féconder le questionnement initial en amenant à reconsidérer (récursivité) le rapport entre les termes du questionnement plus que les termes eux-mêmes. Par cela, le ludique enrichit les sciences humaines et sociales, dans toute leur complexité, et les sciences de l'information et de la communication en particulier en tant que discours critique des précédentes. La ludologie est donc à l'image du jeu en perpétuel mouvement et, par cela, à même de saisir l'homme dans ses circonvolutions, en tant qu'être complexe, à la fois acteur et spectateur de sa vie : en tant que joueur.

Tout ce qui peut être entrevu sous l'angle du jeu est un objet possible de la ludologie. Pas seulement le jeu en tant que système de gain et de perte, bien que celui-ci en constitue l'expression idéale, mais en tant qu'élan existentiel, à la fois sujet et objet, conscient et inconscient de lui-même, partie prenante et arbitre de soi. Saisir une matière ludologiquement, c'est refuser de la cloisonner et de la figer, mais la considérer en elle-même, comme le reflet de notre regard sur elle. La ludologie est donc l'expression potentielle de ses objets dans leur mouvement d'eux à nous et de nous à eux. Pour ce faire, ses fondements sont les suivants :

- Récapitulation : la ludologie est **homothétique**[951], c'est-à-dire qu'en tant que méthodologie elle se doit d'adopter *un rapport de forme et de propriété, voire de fonction avec son objet.* En effet, elle exprime sa parenté avec le jeu tout en se posant comme l'expression d'un objet qui renverrait le regard de son observateur, comme en histoire un plan chronologique traduit la perception humaine du temps et, par elle, de l'histoire. C'est donc toujours de l'homme qu'il s'agit mais dans ce que révèlent de lui ses choix et ses actions : « *La connaissance objective se produit dans la sphère subjective, laquelle se situe dans le monde objectif ; le sujet est présent dans tous les objets et les principes de l'objectivation sont présents dans le sujet.* »[952] La ludologie exprime la potentialité de son objet en même temps que celle de son joueur, ce vers quoi il tend et qui l'excède toujours, permettant à l'homme de

[950] Bonenfant M., 2010, *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec, p. 168.
[951] ATILF, 2002, *Op. cit.*, article « homothétie » : « *MATH. Qui est en relation d'homothétie. On dit que deux triangles sont semblables si l'un d'eux est égal à un triangle homothétique de l'autre par rapport à un de ses sommets P. anal. Qui offre de nombreux points de concordance, de similitude.* »
[952] Morin E., 1986, *Op. cit.*, p. 211. Voir note 13.

progresser et de se dépasser. Examiner le jeu d'un point de vue ludologique revient à jouer avec lui une partie sans gagnant ni vaincu, où le jeu est le point de fuite puisqu'il est contenu dans le regard de l'observateur. Ce qui revient à se poser la question « pourquoi ? », recentrant la recherche sur le joueur.

- Rétroaction : puisque la ludologie est à l'image du jeu, elle est **téléologique** puisqu'elle contient sa fin en elle-même. En jouant avec son objet, la ludologie le façonne autant qu'elle est façonnée par lui. A la différence des sciences de la nature, elle ne cherche pas à prouver une hypothèse par une expérience au moyen d'un protocole, mais à *examiner son objet en lui-même et pour lui-même*, se mettant au diapason de lui, en quête de son mouvement propre qui exprime le spectre de sa potentialité. Le ludologie se laisse guider par son jeu, adaptant sa stratégie à son objet, or : « *la stratégie (…), elle, requiert la connaissance complexe, car la stratégie se mène en travaillant avec et contre l'incertain, l'alea, le jeu multiple des interactions et des rétroactions.* »[953] Cela exige d'être au diapason de son objet, d'écouter ses pulsations, à l'instar du peintre Pierre Soulages qui déclare volontiers : « *C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche*. »[954]. Inversement, si les probabilités de gain n'apprennent rien des raisons qui poussent les partisans du loto à jouer, c'est sans doute que les mathématiques ne sont pas suffisantes pour rendre la logique interne du jeu. Aucune partie ne résout le jeu, le ludologue recherche donc des hypothèses et des alternatives à même d'enrichir son questionnement par leur exploration. Cela revient à poser la question « comment ? » qui interroge moins l'objet que l'examen lui-même en tant que processus.

- Ambivalence : examiner un objet dans toute sa potentialité, c'est nécessairement accepter ses contradictions, ses incertitudes et ses errements. La ludologie ne tranche pas par elle-même, puisqu'elle ne résout rien, mais implique l'engagement du sujet dans son objet pour dépasser la contradiction, dans une attitude **projective**[955], *où l'objet est son sujet et réciproquement* : « *C'est quasi instinctivement que, devant toute idée, je cherche son contraire. Je vis sans cesse l'assaut des vérités contraires, des impératifs contraires. Parfois je veux dépasser/déplacer la contradiction en trouvant un méta-point de vue. Sinon je fais un choix et un pari.* »[956] Concevoir son objet comme un projet, c'est accompagner le mouvement de son objet à travers son exploration, c'est le considérer comme en expansion perpétuelle au fur à mesure que l'on en sait plus sur lui, et par là, sur nous. C'est donc une approche compréhensive, ouverte sur son ouverture même : la potentialité qui pose la question « quoi ? ». Examiner le jeu de façon projective, c'est faire de cet objet une opportunité d'expression de notre propre potentialité à travers l'expérience ludique. Et transformer cette dernière en un mode de compréhension supralogique qui nous ouvre à une connaissance plus approfondie des choses puisque augmentée de notre expérience qui est notre être en expansion.

- Récursivité : au diapason d'un objet qui inclut son sujet en l'y projetant, la ludologie est **performative**[957] car elle *crée son objet* comme celui-ci est constitutif de son sujet, de la même façon que le joueur contribue à son expérience ludique qui est en même temps

[953] Morin E., 2005, *Op. cit.*, p. 21.
[954] Voir l'interview de Pierre Soulages sur le site du *Point* : http://www.lepoint.fr/actualites-exposition/soulages-je-ne-depeins-pas-je-peins-je-ne-represente-pas-je/1039/0/386133. Lien consulté le 02/07/2011. Voir note 9.
[955] Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet : structure - hasard - liberté*, Montpellier, G.E.L., p. 93. « *Le comportement projectif concerne tout ce qui touche à la prise de décision, entendue comme acte libre et définitif de choix.* ». Voir note 108.
[956] Morin E., 1994, *Mes démons*, Paris, Stock, p. 83.
[957] ATILF, 2002, *Op. cit.*, article « performatif » : « *Réalisation d'une action par le fait même de son énonciation*. » Voir note 106.

manifestation et affirmation de lui. En tant que performance, la ludologie décrit un mouvement circulaire qui se nourrit de lui-même, qui « *ne pein[t] pas l'être, [mais] le passage* »[958], évoluant avec son sujet, l'homme. C'est l'attitude du joueur d'échecs Muñoz qui affirme que « *L'homme n'est pas né pour résoudre le problème du monde, mais pour découvrir la nature du problème.* »[959] alors que celui-ci est inscrit dans le mouvement même de la pensée qui déplace le contenu de la question sur la question elle-même, et la question sur celui qui la pose, selon une boucle où le terrain enrichit son cadre d'analyse, et réciproquement, guidé par la question « pour quoi ? » qui, en traduisant le but renvoie au sujet qui l'impose. Alternativement observateur et co-créateur de son objet, le ludologue est dans la position du joueur qui sait à la fois qu'il joue et se prend au jeu : « *Ce qui m'avait sans cesse animé (…), c'était l'étonnement devant ce formidable univers imaginaire (…) non seulement surimprimé sur la vie réelle, mais faisant partie de la vie anthropo-sociale réelle. C'était en somme l'étonnement que l'imaginaire soit partie constitutive de la réalité humaine.* »[960] La ludologie participe à l'élaboration de son objet puisque le sujet est forcément partie prenante de son objet et, par cela, de la connaissance de celui-ci.

***

Le jeu poétique, la théorie des jeux et plus encore la pensée complexe ont mis l'accent et souligné l'importance de la potentialité et de son expression la plus directe : le choix qui ne cesse de ramifier le regard ludologique en une succession d'alternatives. C'est donc à la ludologie, à la suite de la pensée complexe dans laquelle elle s'inscrit, d'en proposer un traitement qui n'en soit pas une résolution mais une fécondation, tirant parti de la potentialité même pour enrichir les sciences humaines.

La ludologie est *homothétique* à son objet car elle joue avec lui, elle est donc partie prenante de lui tout en lui faisant écho, l'exprimant en lui-même et pour lui-même, de façon *téléologique*. Ce qui ne l'empêche nullement de n'être pas réductible à lui, car elle est autant son discours, qui n'est déjà plus l'objet, qu'un discours à propos de lui, fait par et pour son sujet qui le contient autant qu'il en fait l'expérience, de façon *projective*. Au diapason de son objet comme de son sujet, la ludologie est *performative* puisque qu'elle traduit autant qu'elle contribue à l'expression de leur potentialité.

Approchant alternativement son objet du dedans et du dehors, la ludologie est pleinement un discours du discours du jeu qui contribue en retour au maintien de cette alternative, essence de la potentialité que renferme son approche : « *Les jeux ne nous proposent pas plus de simples assignations à conformité qu'ils ne nous offrent clef en main des voies d'émancipation. Ils se contentent bien plus souvent de nous laisser sur le fil, dans la position du danseur de corde, entre l'amour du dispositif, et l'expression crue et sans détours de ses effets les plus intimes*. »[961] C'est donc autour du choix que nous allons développer notre ludologie, et plus particulièrement de l'idée de balancier, cette branloire pérenne initiée par Michel de Montaigne.

[958] Voir note 854.
[959] Perez-Reverte A., 1993, *Le tableau du maître flamand*, Paris, Librairie générale française, pp. 184-185. Voir note 785.
[960] Morin E., 1956, *Le cinéma ou l'homme imaginaire : essai d'anthropologie*, Paris, Seuil, p. IX.
[961] Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, pp. 193-194.

Figure 50. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 9/15

II.D - Le dilemme ludique

« *Je croyais choisir*
Et j'étais choisi
Je me croyais libre
Sur un fil d'acier
Quand tout équilibre
Vient du balancier. »

Louis Aragon, *Au bout de mon âge*[962]

L'équilibre est constitutif du choix ludique à la différence du choix réel qui, le plus souvent, n'est pas équitable, s'opérant de façon automatique, sans que nous nous en rendions compte. Plus un choix dépend de nous, et plus il nous sollicite. L'action, parce qu'elle nous engage, nous oblige à peser nos choix, et ce faisant nous rend responsables de ceux-ci, comme le notait déjà Epictète au IIe siècle : « *Parmi les choses qui existent, certaines dépendent de nous, d'autres non. De nous dépendent la pensée, l'impulsion, le désir, l'aversion, bref tout ce en quoi c'est nous qui agissons ; ne dépend pas de nous (…) tout ce en quoi ce n'est pas nous qui agissons.* »[963] Vivre c'est choisir, car c'est à la fois s'engager et avancer. Mener sa vie est donc agir, et il n'y a pas d'action sans choix, puisque la première est la réalisation du second : « *La vie c'est sur le fil ; le reste, on attend.* »[964]. De cette responsabilité, le jeu n'exonère pas, bien au contraire, puisqu'en donnant les mêmes cartes à tous les joueurs, et plus encore les moyens de leur victoire à travers la connaissance des règles qui ont cours, il les rend pleinement responsables de leurs choix en confinant les éléments contingents à l'extérieur du « cercle magique » de la partie. La futilité ludique, qui assure une absence de conséquences dans la vie réelle, contrebalance cette responsabilité excessive qui pourrait rendre problématique l'engagement les joueurs dans la partie. Cet équilibre est donc « sur le fil », c'est-à-dire instable puisque soumis à des mouvements ambivalents de balancier : futilité contre responsabilité, équilibre contre facilité de choix, engagement par l'action contre facticité... Ces oscillations de l'équilibre ludique viennent des choix effectués, dont la pertinence est fonction de la découverte de l'ensemble des alternatives qu'ils dénouent, produisant de nouvelles alternatives qui poussent sans cesse le joueur à se déterminer sans jamais lui permettre de « prendre pied »[965]. En effet, tout choix récapitule en lui-même les choix qui ont conduit à définir les alternatives qui le conditionnent et font de lui un choix complexe, ouvrant sans discontinuer sur l'alternative et, à travers elle, le choix suivants : « *[Les jeux] se contentent bien plus souvent de nous laisser sur le fil, dans la position du danseur de corde.* »[966] Les jeux ne proposent pas de conduite à suivre puisqu'ils nous interrogent précisément sur ce point, la seule réponse se trouvant en nous-mêmes, au moment de choisir.

Comprendre le choix comme essentiel au jeu revient donc à comprendre le jeu comme « *une suite de choix intéressants* »[967]. Erving Goffman, en voulant expliquer les interactions sociales, se tourne naturellement vers le jeu comme forme d'interaction pure, à même de dégager des principes d'interprétation à même de lui permettre de décoder le réel. Or chacun de ses exemples montre que le choix en est la clef. Ce choix s'exprime dans toute sa

[962] Aragon L., 2005 [1965], « Au bout de mon âge », *Le voyage de Hollande*, Paris, Seghers, III. Voir note 880.
[963] Epictète, 1995 [125], « Le manuel », *Ce qui dépend de nous : manuel et entretiens*, Paris, Arléa, p. 13.
[964] Attribué au funambule Karl Wallenda par Goffman E., 1974 [1967], *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit, p. 121.
[965] Voir la citation de Michel de Montaigne en ouverture du chapitre précédent.
[966] Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, pp. 193-194. Voir note 961.
[967] La citation est de Sid Meier. Voir note 670.

complexité qui est celle du jeu, dans une analogie formelle et fonctionnelle, comme peut le traduire une boucle de *gameplay*, élément irréductible du jeu vidéo. Si le choix irrigue le jeu comme le « *[le] sang, […] l'oxygène ou [les] deux ensemble* »[968], c'est qu'il est présent dans tous les éléments du jeu et plus encore dans leur interaction. La complexité du jeu est ainsi l'expression de sa potentialité qui est à la fois béance du système ludique (son ouverture sur le joueur) et essence du jeu, irréductible au système lui-même. Le choix ludique n'admet donc pas de solution en soi, à l'inverse de ce que la théorie des jeux ou les jeux vidéo (de progression[969]) pourraient à première vue suggérer. Le problème pour le joueur n'est donc pas de trouver la solution préexistante, comme dans une énigme ou un déroulement programmatique (auquel tout logiciel peut difficilement échapper), mais de créer la sienne. En effet, si le jeu « *est une suite de choix intéressants* », c'est que, par essence, ceux-ci sont inépuisables, et se renouvellent à chaque fois qu'on les joue. Or l'injonction ludique qui oblige le joueur à se déterminer naît dès la possibilité de jouer : prendre part ou non à la partie, en respecter ou non les règles, poursuivre ou non l'enjeu, suivre une stratégie ou une autre, faire un choix plutôt qu'un autre… A cela s'ajoute que chaque règle du jeu comporte une ambivalence qui est encore un levier de la potentialité ludique incitant le joueur à se déterminer. Le cœur de l'équilibre ludique est donc le *dilemme ludique* qui se révèle à travers huit principes qui concourent à rendre le choix difficile donc intéressant, suggérant quatre types d'actions ludiques à même de les trancher. Ce dilemme ludique exprime la potentialité du jeu qui transparaît du choix à la stratégie en passant par la tactique que met en place le joueur pour l'emporter.

1. Jouer c'est choisir

Erving Goffman, en s'intéressant à l'interaction sociale, remonte à la simple action et note à son sujet : « *Là où l'action est présente, il y a presque toujours des chances à courir. C'est donc par là que nous commencerons.* »[970] Or, en traduisant l'incertitude, la chance consacre l'indétermination de l'action : si l'homme agit, c'est qu'il est poussé à se déterminer par l'incertitude même de son avenir dont les potentialités sont autant d'opportunités qui s'offrent à lui. Ainsi, avant même de poser l'alternative du choix, l'incertain incarne l'alternative originelle entre agir et ne pas agir, participer et se tenir en dehors du jeu. Le sociologue américain part donc du jeu pour réfléchir sur ce qu'engage la notion d'action, jeu qui s'offre à des enfants à l'occasion de la découverte d'une pièce, comme l'opportunité (une forme de l'occasion) de s'amuser autant que de proposer un moyen de partage équitable : « *Deux enfants trouvent une pièce de monnaie et décident de la jouer à pile ou face. Ils conviennent donc d'entrer dans un jeu – au sens commun et au sens probabiliste – c'est-à-dire, ici, de faire une partie de pile ou face.* »[971] Avant même le début de la partie, le choix originel est de participer à un jeu pour s'attribuer la pièce, puisque l'enjeu est offert par le hasard, puis d'en définir les modalités, c'est-à-dire le type qui définit les règles de son attribution, soit le jeu de pile ou face. Erving Goffman distingue l'enjeu, traditionnellement appelé la mise, du prix, qui est le plus souvent désigné du terme d'enjeu : « *Ce qu'un joueur a en main et peut perdre, c'est la mise, l'enjeu. Ce que le jeu lui donne une chance d'acquérir*

[968] Lhôte J.-M., 1976, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, p. 211. Voir note 14.
[969] Jesper Juul oppose les jeux vidéo de progression, dans lesquels une structure narrative préexiste aux actions du joueur, et les jeux vidéo émergents, où l'objectif n'est pas (ou moins) prédéterminé. Voir Juul J., 2002, « The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression », *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, pp. 323-329, Tampere, Tampere University Press.
[970] Goffman E., 1974 [1967], *Op. cit.*, p. 121.
[971] *Idem.*

peut se nommer le prix. Le produit du jeu c'est le gain du prix ou la perte de l'enjeu. Prix et enjeu réunis constituent le pot. »[972] Ces distinctions permettent au sociologue américain de mettre au point la notion de *pot* qui intègre ce que le joueur a accepté de perdre en le misant, mais qui peut être récupéré en cas de victoire, et ce qu'ont misé les autres joueurs, qui constitue l'accroissement potentiel de la mise de chaque joueur.

Au-delà de la terminologie, Erving Goffman associe dans la participation au jeu les notions de perte (la mise) et de gain (l'enjeu, qu'il nomme prix). Ainsi cette participation au jeu conditionne une ambivalence, donc une alternative, entre la possibilité de gain (la chance, ici appelée occasion) et la possibilité de perte (le risque), donc à la fois une indétermination et un équilibre : « *Dans la mesure où le jeu permet de remporter un prix, c'est une occasion ; dans la mesure où il expose l'enjeu, c'est un risque. C'est là un point de vue objectif. Le sens que l'on a subjectivement de l'occasion et du risque est en effet une tout autre chose, qui ne coïncide pas nécessairement avec les faits.* »[973] En effet, objectivement, si la mise est une perte conditionnelle au jeu inférieure de plusieurs fois au gain espéré, puisque consentie préalablement à la partie (ou à chaque tour), ce rapport est équilibré puisque la perte est certaine alors que le gain n'est que potentiel. En outre, le nombre de joueurs et la multiplication de la mise (qui forme le pot) en constituent l'inverse mathématique puisque les chances de l'emporter sont divisées par le nombre de joueurs alors que les gains sont multipliés d'autant, le pot rassemblant les mises de l'ensemble des joueurs. Cet équilibre n'est donc pas égalitaire, puisqu'il n'est pas uniforme, il est en revanche équitable, puisque le pot suffit à pousser les joueurs à participer à la partie au prix d'une simple mise. Si le jeu d'argent a la faveur du sociologue américain, c'est que, mieux qu'un autre, il rend compte d'une réalité sociale où chacun se doit de gagner sa vie. En revanche, cela n'en rend pas moins intéressés les jeux futiles puisque tout joueur consent à y miser une partie du temps qui lui est donné de vivre, dont il se prive alors de tirer un profit pécuniaire en vue d'un amusement hypothétique. Car l'argent n'est jamais qu'un moyen et non une fin, au contraire du plaisir.

L'alternative est donc au cœur de l'acte de jouer : consentir à perdre peu, pour gagner davantage. Une fois la perte consentie, le joueur tente littéralement sa chance puisqu'il ne peut désormais que gagner, du moins potentiellement : « *Disons quelques mots de la détermination, conçue comme un processus : dès que la pièce est en l'air, le lanceur a le sentiment, justifié, que des forces décisives se sont mises à l'œuvre. Il est vrai que l'on pourrait reculer l'étendue de cette période jusqu'à inclure la décision de choisir à pile ou face, ou, plus loin encore, de lancer ou non la pièce. Pourtant, le résultat (pile ou face) se détermine entièrement pendant que la pièce est en l'air ; c'est un autre ordre de faits, qui choisira pile ou combien est mis en jeu par exemple, qui se décide avant le lancer. Bref, l'un des traits essentiels de cette situation est qu'un résultat indéterminé jusqu'à un certain point – le lancer de la pièce – se détermine clairement et entièrement après que l'acte est accompli. Une situation problématique a été résolue.* »[974] Ici encore le lancer de la pièce n'est que l'action consécutive au choix de l'une des faces de la pièce, mais les joueurs n'en sont pas moins actifs et engagés : tout le temps que l'indétermination plane, ils espèrent, et espérer c'est attendre activement le dénouement. Certes la question de savoir sur quelle face la pièce allait retomber a été résolue, mais sans être pour autant dissoute : le dénouement dénoue, c'est-à-dire qu'il substitue à un nœud deux bouts, les deux termes d'une ou de plusieurs alternatives suivantes, celle du choix que constitue la poursuite de la partie ou l'abandon, le choix de miser sur la même face ou une autre, de lancer la pièce ou de laisser l'autre joueur le faire, etc. C'est

[972] Goffman E., 1974 [1967], *Op. cit.*, p. 122.
[973] *Idem.*
[974] *Ibid.*, p. 124.

l'ensemble des questions, des alternatives, des espoirs, des résultats potentiels anticipés que porte la pièce qui tourne en l'air en attendant le dévoilement du résultat, et qui est donc forte de tous les choix possibles, ceux qui ont été effectués, ceux qui ont été écartés, ceux qui potentiellement auraient pu être, ceux qui se poseront au terme du résultat… Bien que le joueur ne puisse plus agir sur le résultat à venir, seul le dévoilement de celui-ci sanctionne les choix effectués et, tant que la pièce tournoie, tout reste possible et rien n'est joué dans l'esprit des joueurs. L'action de jeu qui consiste à lancer la pièce ne met donc pas fin au choix, mais le réalise au contraire pleinement, en portant toutes ses dimensions qui font du résultat, non pas le simple constat d'une face sur deux possibles, mais la concrétisation de toute la potentialité du jeu, amplifiant d'autant la signification de ce lancer dans la suite de tous les lancers possibles. Un lancer devient décisif lorsqu'il tranche l'indétermination de la partie, à l'image de ce que fait un joueur tranchant une alternative.

L'intérêt du jeu du point de vue de l'analyse sociologique est d'offrir un modèle de la réalité au sens où il en est une réduction, cristallisant l'action sous une forme pure – à savoir la décision dont elle est justement la cristallisation – c'est-à-dire non dépendante des contingences du réel. L'importance de la succession des décisions et des réactions qu'engendrent dans le jeu les alternatives se trouve dans la réalité anéantie par leur non contiguïté temporelle et spatiale, si bien qu'un agent (= celui qui agit) n'a pas toujours conscience d'avoir réagi à une cause (action) particulière, imputant le plus souvent la responsabilité de ses actions au hasard, qui est précisément l'ignorance des causes : « *La vie quotidienne est d'ordinaire tout à fait différente. Certes, l'individu y engage des paris et y prend des risques, quand, par exemple, il y choisit un emploi plutôt qu'un autre ou décide de changer de région. Qui plus est, il arrive qu'il soit forcé de prendre plusieurs décisions vitales en même temps, donc de parier à un rythme élevé pendant une brève période. Mais, le plus souvent, la phase de détermination – la période durant laquelle se déterminent les conséquences du pari – est longue, parfois étendue sur des dizaines d'années, et suivie d'un dévoilement et d'un règlement eux-mêmes prolongés. La propriété distinctive des jeux de hasard et des compétitions est que, les paris faits,* la détermination des résultats et la distribution des paiements ne forment qu'un unique trait d'expérience. »[975] On notera dans ces lignes qu'Erving Goffman vient d'opérer un glissement implicite de l'action vers la décision, puisque la première est la concrétisation de la seconde. Or si le dévoilement se fait attendre dans la réalité, c'est sans doute que l'unité de la chaîne décisionnelle la rend plus floue là où, dans le jeu, les séquences de son déroulement sont nettement identifiées. Selon Herbert Alexander Simon, qui a défini le schéma canonique de la décision, le processus décisionnel en situation réelle suit quatre étapes[976] : la première est 1. l'*intelligence*, qui est exploration et reconnaissance de la situation afin de dresser un diagnostic de la situation, la seconde étape est 2. la *conception*, c'est-à-dire la formulation des alternatives possibles, la troisième est 3. la *sélection* qui choisit un mode d'action parmi les alternatives reconnues précédemment et enfin la quatrième et dernière phase est 4. l'*évaluation* de la voie retenue comparativement aux alternatives possibles, dressant un bilan provisoire qui peut remettre en question le choix opéré. On le voit, l'évaluation se fait au stade même de la décision et il n'y a pas de contamination de l'action sur la décision. Si dans ce modèle canonique les quatre phases interagissent bien en boucle, la récursivité n'est qu'une validation à priori et ne sanctionne pas un degré de réussite. Or, de la décision à l'action, il n'y a qu'un pas que le jeu permet de franchir.

[975] Goffman E., 1974 [1967], *Op. cit.*, pp. 126-127.

[976] Nous utilisons ici la synthèse des apports de Herbert Alexander Simon réalisée dans Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet*, Montpellier, G.E.L, chapitre 6, p. 95.

Quand bien même le jeu reposerait, comme dans l'exemple donné par Erving Goffman, sur le hasard du lancer d'une pièce, c'est toujours de choix qu'il s'agit, donc de trancher une alternative par la décision : les joueurs choisissent de participer au jeu, mais décident aussi du montant de la mise, de la face qui leur donnera la victoire, de l'attitude susceptible de leur accorder les faveurs de la fortune, du mode de surveillance qui assurera la bonne exécution du contrat ludique et de la connaissance du résultat, de ce qu'ils feront de leur gain ou, *a contrario*, de la façon dont ils honoreront puis recouvreront leur perte : « *Nos deux garçons (…) doivent se mettre en position ; ils doivent fixer le montant du pari et décider qui choisit quoi ; par les gestes et la posture, ils doivent se livrer entièrement au jeu et passer ainsi le point de non-retour. La phase des préparatifs est alors achevée, vient ensuite la phase de détermination, durant laquelle les forces causales pertinentes agissent pour produire le résultat. C'est alors la phase de dévoilement, le temps qui s'écoule entre le moment où la détermination est faite et celui où les joueurs en sont informés. Cette période est généralement très brève, elle varie selon la position des joueurs par rapport au matériel, elle est chargée d'une intensité toute particulière. Enfin, vient la phase de règlement, qui commence avec le dévoilement du résultat et s'achève lorsque les pertes ont été payées et les gains ramassés.* »[977] Même dans un jeu de hasard où les joueurs semblent en attente du dénouement, la tension du jeu est tout aussi présente que dans une partie de *Football* qui sollicite en permanence les joueurs : les joueurs choisissent tout au long du jeu et profitent des moments où ils n'ont pas à se déterminer non seulement pour anticiper ceux où ils auront à le faire, mais aussi pour récapituler les choix effectués et les jauger. Le jeu renforce cette tension en donnant à voir le dénouement des choix qui, en tant que tel, ouvre de nouvelles alternatives dans lesquelles réside la potentialité même du jeu et l'excitation du joueur. L'inclusion de l'action en tant que réalisation du choix dans le schéma canonique de la décision de Herbert Alexander Simon est fondamentale en ce qu'elle procure au joueur l'illusion d'en maîtriser les tenants et les aboutissants. En effet, en partant d'un équilibre explicite, le jeu fait croire au joueur en ses chances dès lors qu'il accepte de participer, chances sur lesquelles s'établit le contrat ludique. Dans le cas contraire, la désillusion (littéralement la « déprise ludique ») résout la partie en y mettant fin, à moins que celle-ci ne pousse auparavant le joueur, soit à tricher pour rétablir illégalement ses chances, soit à risquer la ruine en misant outrancièrement, tentant désespérément de prolonger le jeu et d'augmenter ses chances, selon le tableau suivant de *la décision ludique*[978] :

- Acquisition : exploration des données et priorisation des critères du choix (But)
- Décision : hiérarchisation des choix, sélection, vérification (Moyen)
- Réalisation : mise en œuvre du choix (Opposition)
- Evaluation : jugement à postériori du degré de réussite et des améliorations à apporter au prochain processus de décision (Conséquence)

L'*acquisition* (2e schéma : décision ludique) regroupe l'*intelligence* (1er schéma : décision en situation réelle) et la *conception* (1), alors que la *décision* (2) se substitue à la *sélection* (1), après laquelle la réalisation (2) vient s'intercaler, précédent l'*évaluation* (1 & 2) qui se fait dès lors sur le processus complet. Dans un jeu, l'échec peut ainsi venir autant d'un mauvais choix de départ que de sa mauvaise mise en œuvre. De même, l'expérience ludique n'est complète que si elle n'est plus amputée de l'exécution de la décision, substituant par là même un véritable retour d'expérience à une simple validation à priori. Se trouve ainsi rassemblée, en

[977] Goffman E., 1974 [1967], *Op. cit.*, p. 125.

[978] Ces lignes sont empruntées à notre communication Solinski B., 2010, « Jeu vidéo : de l'héritage interactionnel au langage interactif », colloque *Ludovia : interactivité / interactions : enjeux relationnels*, 24-27 août 2010, Ax-les-thermes.

un même « *lieu* » (au sens que donne Erving Goffman à ce mot[979]), l'intégralité du processus d'une boucle décisionnelle selon « *un unique trait d'expérience* »[980] dont la récursivité s'enrichit de l'épreuve du réel qu'apporte la réalisation, au sens premier du terme.

La plénitude de l'expérience ludique tient à ce qu'elle récapitule les choix effectués dans toute leur complexité, puisque ceux-ci rétroagissent sur les choix à venir (par l'amendement de la stratégie définie en amont) comme passés (dans le cas d'une action corrective), qu'ils contribuent à l'ambivalence des alternatives dont chaque choix rend compte, et qu'ils participent à la modification des termes et des valeurs de ces alternatives à l'aune de l'évaluation qu'en a permis la réalisation de l'une d'elles. Cette évaluation conditionne la subjectivité de l'expérience dont rend compte le sociologue américain : « *L'une des difficultés de l'analyse des jeux est que, souvent, des personnes différentes éprouvent des sentiments très divers vis-à-vis d'un même enjeu ou d'un même prix.* »[981] D'autant que, quand bien même le processus décisionnel suivrait les mêmes étapes, celles-ci sont sans cesse enrichies par l'expérience retirée de la boucle décisionnelle précédente, c'est-à-dire des contingences propres à chaque situation, forcément nouvelle : « *Le jeu (…) délivre la subjectivité. Qu'est-ce qu'un jeu, en effet, sinon une activité dont l'homme est l'origine première, dont l'homme pose lui-même les principes et qui ne peut avoir de conséquences que selon les principes posés ? Dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté (…) son activité est de jeu : (…) d'où en un sens le ''peu de réalité'' du monde.* »[982] Ainsi c'est précisément cette subjectivité du jeu qui permet de jouer indéfiniment des parties différentes avec des règles identiques, car la reproductivité du système ludique repose sur le caractère ambivalent de chacun de ses éléments, multipliant les injonctions contraires et donc les possibilités de déviation par rapport à un comportement type. En effet, aucun jeu ne suggère de résolution, donc de partie type, permettant au joueur d'exercer pleinement sa liberté de choix et, à travers eux, d'être pleinement lui-même.

2. Complexité du choix ludique

Le choix ludique reflète la complexité du jeu, et inversement, même si le jeu ne peut se résumer à un choix, étant lui-même une suite de choix qui est plus que la simple addition des choix qui le composent, puisque le jeu en est aussi l'interaction.

Récapitulation (but) : un choix ludique se définit par les contraintes qui forment l'alternative qui pose l'indétermination que le choix doit dénouer. Mais, ces contraintes n'ont de signification que dans la perspective des avantages potentiels qu'offre le fait de choisir, à savoir progresser vers l'attribution de l'enjeu. Littéralement, l'enjeu est un « jeu dans le jeu », il est un choix directeur qui oriente la suite de choix intrinsèque au fait de jouer et à la stratégie mise en place pour s'attribuer l'enjeu, permettant de mener à bien la partie engagée. L'enjeu conditionne la mise (du temps, de l'argent, des efforts…), à la fois au sens où Erving Goffman l'assimile au risque encouru par la mise, et où il est engagement, c'est-à-dire que le gage d'une mise est le « *point de non retour* »[977] défini par le sociologue américain, où le joueur n'a plus la possibilité de quitter la partie sans contrepartie (la perte de sa mise en l'occurrence) tant

[979] Les lieux de l'action se réalisent, selon Erving Goffman, dans la condition humaine (Goffman, E., 1974 [1967], *Op. cit.*, p. 140) qui matérialise les chances de l'action, ses conséquences et sa fatalité à travers les coups de dés auxquels celle-ci nous impose de nous adapter.
[980] Voir plus haut la citation précédente d'Erving Goffman.
[981] *Ibid.*, p. 127.
[982] Sartre J.-P., 1943, *L'être et le néant,* Paris, Gallimard, p. 626. Voir note 421.

que l'enjeu n'a pas été adjugé. C'est précisément ce « problème des partis », c'est-à-dire de la répartition des enjeux en cas d'arrêt inopiné d'une partie, qui a contribué à fonder le calcul des probabilités à la suite des travaux de Blaise Pascal, sollicité en 1654 par le joueur impénitent qu'était le Chevalier de Méré[983]. La mise, comme la participation au jeu, est volontaire car elle est conditionnée par les perspectives de victoire et donc la potentialité du gain offert au joueur. Cette promesse de la potentialité ludique est conditionnelle du contrat ludique qui peut être résolu si le joueur n'est plus en situation de l'emporter, que ce soit en trichant ou en se faisant éliminer. La réciprocité du jeu est donc liée à l'ambivalence comme à l'équilibre de ses termes et des relations qu'il établit entre la mise et l'enjeu, la chance et le risque, la victoire et la défaite, le gain et la perte, chacun comprenant l'autre et ne pouvant être décodé que dans la perspective globale de la partie. Le jeu commence par la prise en compte de la promesse qui en est la condition et la fin : le plaisir à travers le jeu, le jeu à travers le choix, le choix à travers l'engagement du joueur dans l'action. L'ensemble compose l'expérience ludique du joueur qui la récapitule, puisqu'elle le contient tout entier, tout en étant également récapitulée par le jeu collectif qui naît de l'interaction de chacun de ses partenaires.

Rétroaction (moyen) : Le choix ne résout rien, il ne fait, en tant que décision, que couper l'alternative présente au profit d'une alternative plus lointaine et retarder le moment décisif où la suite de choix est interrompue en même temps que le balancier ludique par la victoire ou la défaite (qui peut s'inscrire elle-même dans une manche ou une série de parties). Le choix ludique ne fait donc que rechercher les moyens de son dénouement en intercalant des choix intermédiaires à même de faire pencher la balance de l'indétermination vers la victoire, jusqu'à l'ultime oscillation. Le choix ludique s'auto-entretient donc puisqu'il provoque la reconfiguration de l'alternative qui le définit. Cette nouvelle alternative provoque à son tour un nouveau choix qui fait pencher l'équilibre ludique en faveur du joueur qui, à force de la déplacer, rend décisif le choix qui la dénoue. La rétroaction repose sur la capacité de l'indétermination ludique à susciter, voire provoquer la décision du joueur qui, par son action, rend plus incertain encore le (dés)équilibre ludique, augmentant l'entropie du système ludique dont chacun des joueurs tente de profiter pour déséquilibrer définitivement la partie en sa faveur, tirant parti de l'inertie générale du système ludique pour renforcer l'impulsion de sa propre action. Le joueur profite donc de la légaliberté[984], le jeu que lui laisse le jeu, pour insuffler du jeu dans le jeu, comme a pu le faire en son temps le marquis de Dangeau : « *Il avait souverainement l'esprit du jeu (…). Si tous ceux qui jouent étaient de bons joueurs, ils seraient ou grands algébristes, ou nés pour l'être. M. De Dangeau, avec une tête naturellement algébrique et pleine d'art et de combinaisons, puisé dans ses réflexions seules, eut beaucoup d'avantage au jeu des reines.* »[985] (…) « *Quand la bassette vint à la mode, il en conçut bientôt la fin par son algèbre naturelle ; mais il conçut aussi que la véritable algèbre était encore plus sûre, et il fit calculer ce jeu par feu M. Sauveur, qui commença par là sa réputation à la cour.* »[986] Cette évolution naturelle du jeu tend vers son équilibrage afin de contrecarrer les actes de jeu abusifs, jusqu'à ce que la réciprocité des règles soit rétablie garantissant en retour la rétroaction de celles-ci sur la pratique des joueurs. Tout jeu, en tant que système, vise sa

[983] Pascal B., [1819] 1654, « Première lettre de Pascal à Fermat », *Œuvres de Blaise Pascal*, Paris, Chez Lefèvre libraire, t. 4, pp. 360-371.

[984] Le terme est de Colas Duflo. Voir Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, « la légaliberté comme conatus », p. 231 *et sq.* : « *L'essence de la légaliberté, c'est d'actualiser toujours son essence.* » (p. 233).

[985] Fontenelle B. Le Bouyer de, 1738, *L'année françoise*, t. 3, « Eloge du marquis de Dangeau », *in* Fontenelle, 1792, *Œuvres*, tome septième, Paris, chez Jean-François Bastien et Jean Servière, p. 99. Voir note 425.

[986] Grussi O., 1985, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*, Paris, Hachette, p. 72. Voir note 425.

propre perpétuation, y compris face à des stratégies déviantes. Inversement, la progression de la compétence ludique du joueur améliore ses moyens et donc sa capacité à relancer une partie qui lui serait devenue défavorable, renforçant sa faculté de jouer.

Ambivalence (opposition) : Tout choix contient en lui-même une part de renoncement qui fait obstacle à l'action du joueur et que celui-ci doit surmonter en la minimisant autant que possible, tout en tirant le profit maximal de ce que ce choix lui apporte, sans perdre de vue la conservation de sa compétence ludique, sa faculté à jouer. L'ambivalence des éléments positifs et négatifs de toute alternative se retrouve dans chaque élément du jeu, puisque toute règle comporte toujours un gain et une perte : par exemple, au jeu des *Dominos*, piocher un domino en cas d'impossibilité de jouer c'est retarder d'un tour la possibilité de gagner puisque, dans tous les cas, un joueur ne peut poser qu'un seul domino par tour et doit les avoir tous posés pour l'emporter[987]. Toutefois, en multipliant ses dominos, le joueur multiplie ses possibilités de pose donc de blocage des adversaires, tout en diminuant le risque d'être confronté à nouveau à l'éventualité de piocher. Ainsi toute règle oppose soit un avantage à un inconvénient, soit un inconvénient à un avantage, comme au tarot où se délester du 21 d'atout revient à se priver de la possibilité d'un coup assurément gagnant, et plus encore de la force de dissuasion qu'assure cette possibilité. Le rôle du joueur est donc de pousser son avantage aussi loin que possible, tout en profitant de ce qui, dans son action, perturbe la bonne marche du système ludique. User de cette liberté qu'induit précisément le terme de jeu et qui est nécessaire en temps normal à la fluidité de la mécanique ludique, peut devenir alors le levier de l'action contradictoire des joueurs pour retourner le mouvement de l'équilibre instable du jeu contre lui-même afin de faire dérailler la partie : la fin de la lutte conditionnant la victoire.[988] Un joueur profite donc continuellement de la réaction de contrecoup du balancier ludique aux actions des autres joueurs qu'il amplifie en en jouant. Sans cette ambivalence du choix ludique, le joueur le mieux parti le resterait sans possibilité pour les autres de se rattraper, or une partie dont l'indétermination, autrement dit l'ambivalence, est levée est une partie terminée.

Récursivité (conséquence) : En tant qu'épreuve, le choix est la répétition de l'épreuve ultime qui établit la performance sanctionnée par la victoire ou la défaite. En tant qu'alternative, le choix débouche toujours sur un renouvellement de ses termes antérieurs, il est donc à la fois toujours le même dans sa fonction (les règles assurent la permanence des différentes fonctions du jeu) et toujours différent dans sa forme (les actes de jeux ont des contenus très différents pour un but identique). Le choix est dont co-créateur des potentialités comme des contraintes, le joueur essayant de maximiser les premières pour minimiser les secondes, jusqu'à se procurer une opportunité de choix qui fasse la différence, c'est-à-dire qui mette fin au système qui l'a permis. Le choix final, qu'il débouche sur la défaite ou la victoire, est un nouvel équilibre qui permet de recommencer la partie, en remettant en place l'équité conditionnelle au jeu. Dans le jeu, plus encore que dans la réalité, le choix contribue à affirmer l'identité du joueur puisque l'investissement du choix par son sujet, le joueur, est nécessaire pour rendre le choix déséquilibré et lui imprimer une tendance, qui permet de qualifier le style de jeu du joueur et à travers lui sa psychologie, c'est-à-dire qu'il rend compte de l'homme derrière le joueur. De même, par ses choix et ses actions, le joueur communique au jeu sa propre impulsion et, tout en cherchant à le mettre à bas, lui assure par sa lutte l'énergie

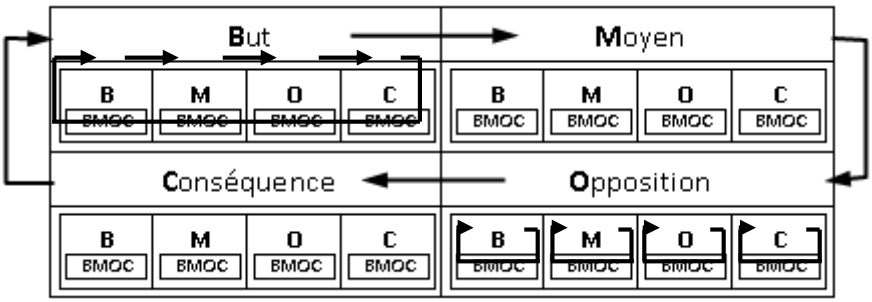
[987] En tout cas pour mettre fin à la partie, puisque le décompte des points peut révéler une égalité entre le gagnant et l'un de ses adversaires si celui-ci possède comme dernier domino le double zéro.

[988] Ernout A., Meillet A., 1994 [1932], *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Paris, Klincksieck, article « uinco », p. 736 : « *dérivés : -uicax dans per-uicax adj. : qui s'obstine dans la lutte (…). Deuinco : vaincre complètement.* »

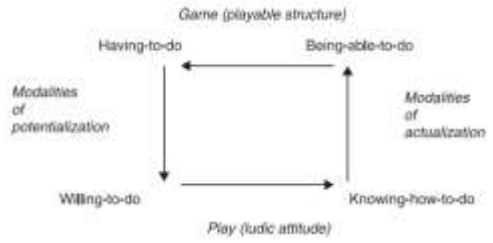
nécessaire à la mise en action de la dynamique ludique. La réciprocité des actions et des réactions entre le système et les joueurs garantit la circularité du processus et sa régénération puisque, en fonction de la situation, un joueur tentera d'arrêter la mécanique quand elle le désigne vainqueur au score, alors que c'est précisément à ce moment que ses adversaires et le système s'allieront pour relancer la machine. Si cette circularité est faite dans le détail d'accélérations et de ralentissements, elle est une force plus ou moins constante où le groupe des joueurs à toujours intérêt à lutter contre celui qui en prend la tête, participant à la pérennité du système en agissant pour rétablir un équilibre qui leur soit plus favorable en utilisant le principe du balancier ludique.

Toute mécanique de jeu est fondée sur le choix décomposant l'action ludique en boucles de *gameplay* qui suivent la syntaxe actantielle minimale unique : but → moyen → opposition → conséquence selon une représentation à la fois combinatoire, auto-entretenue, paradoxale et circulaire. Comme le présente la figure 42[989], cette séquence qui décrit l'action ludique est comprise dans toutes ses étapes dont chacune récapitule la séquence complète (elle est donc combinatoire ce que décrit le paradigme récapitulatif de la complexité).

Figure 51. Modèle complexe du jeu[990]



[989] Ce schéma est repris avec quelques modifications de Solinski B., 2012, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique » in Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, (dir.), 2012, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, pp. 92-115. Notre figure peut être considérée comme une version macroscopique et complexe du schéma sémiotique du *gameplay* par Genvo S., 2009, « Understanding Digital Playability », Perron B., Wolf M. J.P., (éd.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 145 :



S. :

[990] Ce schéma évoque également celui de Bernard Perron figurant le cercle du gameplay appliqué au jeu vidéo, voir Arsenault D., Perron B., 2009, « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », Perron B., Wolf M. J.P., (éd.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 115 :

Si l'action est impulsée par le *but* pour aboutir à la *conséquence*, le caractère combinatoire s'applique à la partie comme au tout, le cycle global rétroagissant sur les cycles qui le composent, comme chacun des engrenages reproduit le mouvement du treuil qu'ils contribuent à faire tourner, constituant en cela son *moyen* (la séquence est donc auto-entretenue, chacun des cycles contribuant à nourrir l'autre, ce qui correspond à la dimension rétroactive de la complexité). A l'instar d'engrenages, ces cycles peuvent avoir un sens *opposé* à l'impulsion globale tout en participant d'elle, ou du moins avoir une fonction ambivalente, ne serait-ce que parce que l'impulsion se partage entre le cycle principal et les cycles secondaires qui composent la partie (la séquence est donc paradoxale, ce qui correspond au caractère ambivalent de la complexité). Enfin chaque séquence décrit une boucle qui est celle du *gameplay*, cause et *conséquence* du mouvement du jeu, dont chacune des étapes peut également être décomposée en cycles identiques (la séquence est donc récursive, ce qui correspond à la forme récursive de la complexité). En effet, toute action de jeu trouve une cause/finalité immédiate, à moyen terme et à long terme, selon le principe des trois motivations en usage chez les professionnels du jeu vidéo. Chaque séquence d'action définit une épreuve ludique, c'est-à-dire sa motivation qui fixe un objectif à l'action (but), l'obstacle qui s'oppose à sa réalisation justifiant son statut d'épreuve (opposition, qui peut permuter avec les moyens suivant que celui qui provoque l'autre), la compétence ludique à acquérir par le joueur pour lever l'opposition (moyens) et les effets attendus de la (non) résolution de l'opposition (conséquence).

3. L'équilibre du choix complexe

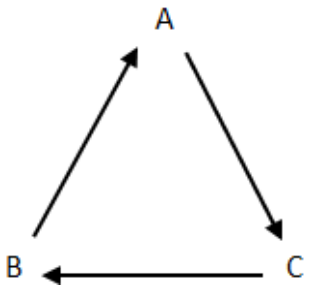
Le plus souvent, l'équilibre du choix dans le jeu vidéo ne repose pas sur le choix lui-même, qui est déséquilibré, mais sur sa relation aux autres choix du jeu. Ainsi l'équilibre est fait entre différentes stratégies dominantes ou dominées[991] qui s'équilibrent les unes les autres, le joueur ayant pour mission se séparer les bons choix des mauvais et d'appliquer la bonne séquence d'actions à la bonne situation. Cette façon de procéder donne au jeu vidéo une approche à la fois narratologique et actantielle où, d'une part, identifier les bonnes stratégies et résoudre les problèmes revient à fermer le livre qu'on vient d'achever et à passer à un autre, contrariant sa jouabilité à long terme, et où, d'autre part, c'est la réalisation de la décision qui pose problème et non la décision elle-même. C'est le choix qui a été privilégié, par exemple, dans les déclinaisons de la série *Warcraft* (Blizzard 1994) et de *Starcraft* (Blizzard 1998), où les stratégies changent surtout en fonction des propriétés des camps/avatars et du type de jeu choisi, agressif ou défensif, donnant lieu à des guides de stratégies (soluces, guide du débutant ou guide de jeu[992]), où celle-ci devient un mode d'emploi dont la difficulté réside essentiellement dans la capacité du joueur à réaliser les prescriptions dans un temps limité, y compris pour les jeux les moins directifs comme *Sim City*[993] (Maxis, 1989). Ce type d'équilibre est fondé sur une relation non transitive entre les alternatives du jeu, comme par exemple dans le jeu de *Chifoumi* (*pierre-papier-ciseaux*) :

[991] Terminologie issue de la théorie des jeux, une stratégie dominante est une stratégie gagnante à tous les coups alors qu'une stratégie dominée est perdante à tous les coups. Voir le point II.B.2 *Théorie des jeux ou théorie du jeu ?*.

[992] Ceux-ci peuvent être de toutes formes : livres brochés (ex. : Lummis M., Kern E., 2006, *Guide stratégique World of Warcraft : 2e édition*, Paris, Pearson), articles en ligne (ex. : Chopin A., 2012, *Starcraft II : Comment gagner en Terran (stratégie avancée)*, http://espace-numerique.fr/starcraft-ii-comment-gagner-en-terran-strategie-avancee/) et sites Internet dédiés comme celui de l'éditeur *Blizzard Entertainment* et son *Beginner's guide* : (http://us.battle.net/wow/en/game/guide/).

[993] Voir par exemple Lovinfosse J.-P., 1991, *Sim City facile*, Paris, Marabout.

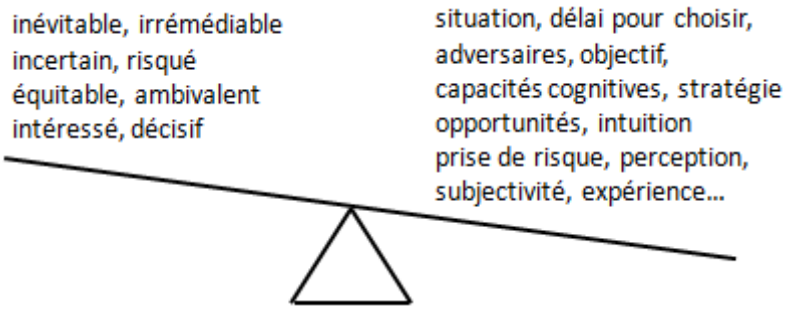
Figure 52. **Un choix intransitif**[994]



De même que la pierre l'emporte sur les ciseaux qui l'emportent sur le papier qui l'emporte sur la pierre, dans le jeu vidéo *The Ancient Art of War* (*Broderbund* 1984), les *Archers* l'emportent sur les *Cavaliers* qui l'emportent sur les *Barbares*. Dans cette perspective chaque unité a un rôle complémentaire, base de l'équilibre du jeu, et c'est au joueur d'identifier l'unité à utiliser en fonction de la situation, liant l'équilibre à une contingence.

A l'inverse, le choix ludique complexe est un équilibre que la contingence va déséquilibrer. Par contingence, il faut comprendre tout ce qui fait que, pour un équilibre donné, un joueur choisira le premier terme d'une alternative et un autre le second. Si l'alternative est objective, puisque équilibrée, le choix est subjectif puisque le joueur est appelé à se déterminer selon des paramètres extérieurs au choix lui-même qui, une fois intégrés en tant que paramètres de l'alternative, permettent au joueur de trancher. Ces paramètres du choix ludique complexe ou *dilemme ludique* sont très variables et peuvent être : l'expérience du joueur, son classement dans la partie, le lien et la psychologie des joueurs, les coups qui ont été joués en amont de l'alternative considérée, ce que représente l'enjeu pour le joueur, le risque qu'il est prêt à prendre, sa perception de la situation ludique… selon le schéma suivant :

Figure 53. Le balancier ludique[995]



Le balancier ludique est comme la balançoire à bascule de nos jardins publics : plus le balancier penche, plus le joueur en fâcheuse posture a des chances de bénéficier de l'effet de rebond du sol. L'image la plus juste serait sans doute celle du jeu de force des foires désigné sous l'appellation de *Jeu du canon*, où le joueur doit lancer un chariot pour qu'il gravisse une rampe et vienne buter contre une cloche ou une cale.

[994] Le schéma et sa description sont tirés de Solinski B., 2012, « Le jeu vidéo : de l'héritage interactionnel au langage interactif », *Interfaces numériques*, 1, p. 157.

[995] Le schéma est une amélioration de celui de notre article Solinski B., 2012, « Le jeu vidéo : de l'héritage…, p. 162.

Figure 54. Le jeu du canon[996]

La rampe étant concave, plus le chariot arrive près du but, plus l'inertie due à son poids et à la forme circulaire de la rampe ralentissent son avancée, rendant l'épreuve particulièrement technique et bien plus ardue qu'il ne pourrait sembler au premier abord. Cette résistance de tout système ludique, amplifiée par la résistance des adversaires, contribuent à la perpétuation du jeu, c'est-à-dire au rétablissement de son équilibre. Le joueur, pour l'emporter, devant accomplir une performance, c'est-à-dire un coup qui dépasse la capacité du système et de ses partenaires à le relancer : un équilibre stable fige le jeu en mettant un terme à la partie.

Cette problématique de l'équilibre se retrouve donc à tous les étages du jeu, depuis sa finalité qui est alors l'équilibre sur lequel repose la partie : jeu de hasard, de simulacre, de compétition ou de vertige (selon Roger Caillois) ; en passant par son genre qui donne les modalités de détermination de la partie : jeux de stratégie, sport intellectuel, jeu d'action…, les contraintes des choix que sont les règles : jeu tour par tour, jeu à deux, jeu d'adresse…, jusqu'à la potentialité de ces mêmes choix que sont les mécaniques qui sollicitent la compétence ludique du joueur : évaluer, mémoriser, explorer… Le philosophe Jacques Bouveresse est le premier à détailler le jeu selon ces équilibres qu'il désigne sous le nom de régularités, sur lesquelles se fondent les règles : « *L'observateur qui considère un match de football devrait, semble-t-il, distinguer dans les événements qui se déroulent sous ses yeux, au moins trois types de régularités : des régularités brutes, telles celles qui découlent des lois de la de balistique ou de la physiologie humaine, par exemple ; des régularités qui découlent de l'observation de règles régulatives, telles que les principes stratégiques ou tactiques auxquels obéissent les joueurs ; enfin les régularités correspondant aux règles constitutives du jeu de football.* »[997] Cette approche intellectuelle rencontre celle empirique du *game designer* de jeux sur mobile Tony Ventrice[998], comme celle de l'historien des jeux et auteur de jeux de société David Parlett[999], celle du pédagogue et théoricien François Pingaud[1000] ou encore l'approche sémiotique et sensible de Jean-Jacques Boutaud. Le professionnel Tony Ventrice

[996] Source : http://www.cat-gezaincourt.org/mariusweb/canon/canon.html, juin 2011, à l'occasion de la fête de la ville de Corbie (80).
[997] Bouveresse J., 1971, *La parole malheureuse*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 373. Voir note 489.
[998] Ventrice T., 2009, « The Four Perspectives of Game Design: Insight from the Mobile Fringe », *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/feature/132427/the_four_perspectives_of_game_.php, p. 1.
[999] Parlett D., 2005, « Rules Ok (or: Hoyle on Trouble Waters) », *8th annual colloquium of the Board Game Studies Association,* Oxford, http://www.davpar.eu/gamester/rulesOK.html. Le diagramme des différents types de règles est repris dans Schell J., 2010 [2009], *L'art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*, Paris, Pearson Education France, p. 159.
[1000] Pingaud F., 2002, *Op. cit.*, Montpellier, G.E.L, pp. 66-68.

découpe le jeu vidéo en plus ou moins quatre strates [*layers*] ludiques : le concept (« *l'idée du jeu* »), le paradigme (« *la perspective dans laquelle le joueur interagit* »), les mécaniques (le jouet et les règles, *« tout ce que vous pouvez faire dans un jeu* »), que le *game designer* introduit par les principes [*features*] et l'interface (« *ce qui permet au joueur d'interagir avec les mécaniques du jeu* »). David Parlett, spécialiste du jeu de société, approche pour sa part le jeu par les règles qu'il découpe à son tour selon quatre types : les règles fondamentales, « *fondement théorique implicite du jeu* », équivalentes aux régularités brutes exposées précédemment par Jacques Bouveresse ; les règles opérationnelles, « *moyenne des règles que les joueurs ont en tête* » (équivalentes aux règles constitutives chez J.B.) ; les règles comportementales qui sont des « règles implicites de comportement » (équivalentes aux règles régulatives chez J.B.) et les règles consultatives, « stratégies et tactiques » qui, chez le philosophe de la *Parole malheureuse*, « *découlent de l'observation de règles régulatives* »[997]. Quant à François Pingaud, le jeu active quatre modes comportementaux : cognitif, relationnel, projectif et actionnel[1001], que l'on peut transposer au carré sémiotique de Jean-Jacques Boutaud en idéel, référentiel, fonctionnel et expérientiel.[1002]

Les dimensions complexes du jeu sont donc les suivantes :

1 – Au sommet du diagramme, on trouve donc le concept (T. Ventrice) qui récapitule la finalité du jeu, sa valeur idéelle (J.-J. Boutaud). Celui-ci s'appuie sur les règles fondamentales du jeu (D. Parlett) qui rendent compte de régularités brutes (J. Bouveresse) catégorisant le jeu cognitivement (F. Pingaud). *Tetris* (Mirrorsoft 1987), pour reprendre l'exemple de Tony Ventrice[1003], est un « jeu de vertige », selon la classification de Roger Caillois. En effet, le *pourquoi* du jeu est de provoquer un effet hypnotique appelé *Tetris transe* qui pousse le joueur à se dépasser, le conduisant inéluctablement à perdre. Il correspond au jeu de « poule mouillée » de la théorie des jeux où le but du joueur est de jouer le plus longtemps possible.

2 – la strate suivante est le paradigme (T. Ventrice) que traduisent les règles opérationnelles (D. Parlett) qui constituent le jeu (J. Bouveresse), permettant d'appréhender la relation (F. Pingaud) qu'entretient le joueur avec lui, c'est-à-dire *comment* le jeu rétroagit sur le joueur en le poussant à agir. *Tetris* peut ainsi être défini comme un jeu d'action qui prend la forme plus particulière d'un puzzle de vitesse[1004]. C'est en fonction du genre du jeu, de son identité référentielle (J.-J. Boutaud), que le joueur évalue son envie de jouer et détermine sa participation à la partie. Le paradigme implique les contraintes que le jeu va imposer et la physionomie que va prendre la partie.

3 – suivent à présent les principes et les mécaniques (T. Ventrice) qui se définissent comme des règles comportementales (D. Parlett) qui régulent (J. Bouveresse) l'activité du joueur en le contraignant à développer la compétence ludique adaptée pour surmonter

[1001] François Pingaud n'écrit pas exactement cela : il détaille trois modes comportementaux (p. 66 : actionnel, relationnel et projectif) avant de les récapituler dans un tableau (p. 68) qui donne les modes cognitif, relationnel et projectif. Nous trouvons les deux options intéressantes et nous avons donc fait le choix de ne pas choisir.

[1002] Les quatre fonctions du sensible telles que décrites par Jean-Jacques Boutaud sont : idéel, référentiel, sensoriel et expérientiel. Voir Boutaud J.-J, 2005, *Le sens gourmand de la commensalité - du goût - des aliments*, Paris, Jean-Paul Rocher, pp. 149-151.

[1003] Tony Ventrice, dont l'approche est purement empirique, affirme que le concept de *Tetris* se résume à « *empiler des blocs pour éliminer des briques* ». Or cette description formelle ne dit rien de l'idée originelle du jeu (définition que le *game designer* donne pourtant d'un concept) qui a présidé à l'invention du jeu et qui correspondrait davantage à sa finalité, c'est-à-dire aux fonctions mêmes du jeu. Si le cadre d'analyse que le *game designer* T. Ventrice suscite nous paraît pertinent, son application, à la lumière des cadres posés par les autres théoriciens, auxquels son apport est comparé, peut être discutée.

[1004] Ici encore le *game designer* choisit pour paradigme « *orientation & spatialisation* » et « assemblage » censés définir « *ce pour quoi le joueur agit* ». Mais, ce faisant, il décrit plutôt des compétences qu'un paradigme, qui est davantage le modèle ou le genre du jeu.

l'obstacle, circonscrivant *en quoi* le joueur peut effectivement jouer, le « *gameplay* »[1005] et son plaisir fonctionnel (J.-J. Boutaud[1006]). Ce sont les règles au sens plein du terme, à la fois contraintes et potentialités, qui confrontent le joueur à des alternatives dont il ne choisit pas les termes mais la séquence[1007] en se projetant (F. Pingaud) à travers elles. *Tetris* contraint l'aire de jeu par l'invasion de blocs qui la saturent, obligeant le joueur à réagir dans un espace et un temps limité, provoquant un accroissement *ambivalent* et continu de la tension entre l'expansion des contraintes d'une part, et la restriction des moyens de jouer d'autre part. Le joueur ne peut donc que réagir en développant sans cesse sa compétence ludique pour rétablir le déséquilibre permanent du jeu qui tend vers sa fin. Pour ce faire, il doit anticiper les pièces à venir, évaluer les mouvements des pièces et leurs déplacements, réaliser les assemblages et optimiser ses possibilités de jeu.[1008]

4 – Si le quatrième et dernier niveau présente l'interface selon Tony Ventrice, puisque le *game designer* américain décrit un jeu vidéo, ses homologues insistent davantage sur l'importance de la stratégie, les règles non écrites (consultatives pour D. Parlett) qui représente la marge de liberté du joueur, le *jeu* qui découle de l'observation des règles (J. Bouveresse), c'est-à-dire de la distance entre la contrainte et la potentialité des règles, ce moment expérientiel (J.-J. Boutaud). Trancher est alors ce *pour quoi* le joueur s'engage à travers son action (F. Pingaud). Dans *Tetris*, la stratégie est liée par exemple à l'analyse du système de marque qui permet de se rendre compte, avec l'expérience du jeu, que réaliser quatre lignes d'un coup, le « tetris » éponyme, représente une performance équivalente au fait de réaliser quatre fois trois lignes d'un coup (total de 12 lignes) ou douze fois deux lignes d'un coup (total de 24 lignes) ou encore trente fois une ligne (total de 30 lignes).[1009] Mais cette performance alimente surtout récursivement la capacité du joueur à élargir son aire de jeu, puisque l'accélération du temps dans *Tetris* se traduit inévitablement par un empilement de blocs en attendant ceux nécessaires à la réalisation de lignes complètes, et une réduction spatiale proportionnelle de l'aire de jeu.

Ces différentes strates de jeux sont donc avant tout différentes strates de choix. En effet **le concept** établit la finalité du jeu, c'est-à-dire son intérêt qui repose sur un dilemme insoluble : un vertige qui ne peut que prendre fin (*Tetris*), un partage où le donneur est le dernier servi (*San Marco*[1010]), l'annonce de la performance qu'on s'apprête à réaliser (le *tarot*),

---

[1005] Expression anglaise que l'on pourrait traduire par « le jeu à jouer » ou « ce qui joue dans le jeu », et qui décrit la mécanique du plaisir.

[1006] Nous avons été contraints d'adapter le modèle de Jean-Jacques Boutaud qui évoque pour le sensible la « saveur hédonique » que nous avons transposée pour le jeu en plaisir fonctionnel, puisque jouer c'est « la joie d'être cause » selon Karl Groos. Voir note 295.

[1007] Dans un jeu, un joueur peut généralement choisir le type d'épreuve, donc de choix, auquel il souhaite se confronter, ce qui lui permet de doser la difficulté de son action. Par exemple un joueur débutant peut adopter une attitude exploratoire ou défensive plutôt qu'agressive, dans la mesure où il cherche à acquérir les moyens de son action.

[1008] T. Ventrice définit les principes (*features*) comme des *« contraintes nécessaires pour alimenter les paradigmes* » mais n'en donne pas moins comme exemples : « *des choix difficiles en temps limités* », « *éliminer des lignes pour rester en vie* » « *puzzle de construction* ». D'une part cette énumération est hétérogène (un dilemme, une mission et un type de jeu) et d'autre part elles ne sont pas la cause pour laquelle le joueur agit. Il en est de même pour les mécaniques perçues comme « *tout ce que le joueur peut faire dans un jeu* » et qu'il décrit par exemple par « *des blocs qui tombent du haut vers le bas* », « *une vitesse de chute qui accélère avec le temps* », « *des blocs choisis aléatoirement dans une réserve limitée* »… qui ressembleraient davantage à des *features* si elles étaient moins descriptives et étaient du moins caractérisées en tant que contraintes sans se limiter à leur description formelle.

[1009] Voir la rubrique « Score » sur *Tetris Wiki* : http://tetris.wikia.com/wiki/Scoring.

[1010] Le jeu d'Alan Moon & Aaaron Weissblum édité par Ravensburger en 2001. Voir le texte auquel se réfère la note 895, qui décrit le fonctionnement du jeu.

une compétition strictement équilibrée (*les échecs*), des gains proportionnels au risque (*la roulette*)… **Le paradigme** est à la fois le genre et le modèle du jeu. Il est la voie pour accéder à la promesse du concept, ce qui pousse le joueur à agir et, au premier chef, le motive. Cela peut être un jeu d'action qui prend la forme d'un puzzle de vitesse (*Tetris*), ce qui contient en soi sa propre opposition entre le délai nécessaire à l'observation et le temps limité, marque de l'action. Ce peut être un jeu de cartes où les phases de distribution/marquage des points et celles de jeu sont inversées (*San Marco*), faisant du joueur à la fois le concepteur, puisqu'il donne sa physionomie à la partie, et son arbitre ; ou encore un jeu d'adresse et de débordement (le *tennis*) où l'aire de jeu limitée oblige à jouer à portée de l'adversaire que l'on doit pourtant outrepasser. Le paradigme permet au joueur de se prononcer sur le type d'épreuve qu'il souhaite aborder, et révèle par cela la typologie des choix auxquels le joueur désire se confronter : exploration, action, observation, optimisation… **Les principes et les mécaniques** sont les deux faces complémentaires de toute règle : contraintes et potentialités du choix. *Tetris* oppose en permanence l'action frénétique de la partie à travers l'invasion incessante de l'aire de jeu à la faculté de décision et d'action du joueur sommé d'anticiper, d'observer, de sélectionner, de réaliser et d'évaluer en un temps record afin de se libérer de la latitude de jeu, ce qui est exactement le schéma de la boucle de décision ludique que nous avons décrite[978]. Le *Monopoly* oppose l'injonction du hasard à l'opportunisme et à la faculté de négociation du joueur. Enfin **la stratégie** est le chemin vers la victoire qui est par cela la contribution personnelle qu'apporte chaque joueur au modèle du jeu, définissant son style. Il est la capacité du joueur à user de sa marge de liberté, à jouer pour surprendre ou contrer son adversaire tout en anticipant les possibilités de celui-ci. Le dilemme se situe dans la réciprocité des actions de chacun des partenaires en ce sens. A *Tetris* le joueur est obligé d'adapter sa stratégie en fonction des pièces qui lui sont délivrées et de sa situation au moment où il les reçoit, son rôle de joueur consistant à fixer le bon équilibre entre la maximisation de ses points et la conservation de sa capacité à jouer. Le *football*, à l'instar de nombre de sports collectifs, oppose les exigences de performance physique que sont l'adresse et la vigueur individuelles avec les capacités de l'équipe à faire corps ; c'est-à-dire que le jeu contraint à compenser par l'intelligence ludique qu'est l'observation, la communication et la coordination les inévitables lacunes physiques et techniques de chacun. Or, au *football* comme au *tennis*, la stratégie consiste à « dicter le jeu », c'est-à-dire à contrôler le déroulement de la partie pour le façonner d'une façon favorable à soi et défavorable à l'adversaire, le contraignant à se limiter de réagir. Ce qui revient à déséquilibrer en sa faveur la capacité d'action de chacun des joueurs afin de se « créer davantage d'opportunités » de marquer des points.

4. Un choix sans solution

Quel que soit l'élément du jeu ou l'étape de la partie considérée, un choix ludique est forcément équilibré. Cela n'exclut par que l'équilibre des choix puisse venir de la relation d'un choix à d'autres, comme dans la relation intransitive que nous avons décrite, mais le dilemme ludique met l'accent sur l'équilibre intrinsèque de l'alternative et non plus seulement sur son équilibre extrinsèque. Cependant, de même qu'il ne suffit pas d'écrire que le jeu apporte du plaisir pour comprendre en quoi consiste le plaisir, de même il est nécessaire de nous pencher sur les fondements qui sous-tendent l'équilibre d'un choix.

a. un choix difficile

C'est sans doute le *game designer* Sid Meier qui a donné la définition qui résume le mieux le jeu entrevu comme système décisionnel : « *Un jeu est une suite de choix intéressants.*

Dans un choix intéressant, aucune alternative n'est clairement meilleure que les autres, mais celles-ci ne sont pas uniformément attractives, et le joueur doit être à même de choisir en connaissance de cause. »[1011] Un choix intéressant, au sens que lui donne le *game designer* américain, est donc un choix difficile, qui amène le joueur à s'engager en émettant un pari. Plusieurs indices permettent de détailler les principales difficultés que rencontre un joueur à décider entre plusieurs alternatives, suivant en cela le paradigme de complexité : les conditions *subjectives* dans lesquelles s'insère le choix (1 & 2), son caractère *incertain* qui *rétroagit* sur le choix lui-même (3 & 4), l'*ambiguïté* que confère au choix son équilibre (5 & 6), ainsi que la valeur mouvante que le choix emprunte à son contexte contingent (7 & 8). Il ne s'agit pas, bien entendu, d'affirmer que tous les choix remplissent ces critères, mais de souligner pourquoi un choix peut être plus difficile qu'un autre, indépendamment de son contenu. Les jeux présentent généralement des choix de difficulté progressive, jusqu'au paroxysme (*climax*) de la partie où seuls le ou les choix décisifs du jeu peuvent comporter l'ensemble des critères présentés ci-après. La citation qui introduit chaque critère est un emprunt à la formule de Sid Meier qui justifie son fondement.

Les critères d'un choix difficile :

1 - un choix **inévitable** : « *une suite de choix* » : une fois la partie acceptée, les choix s'enchaînent et il n'est pas toujours possible de prendre son temps pour se décider, pas plus que de reporter l'injonction de choisir. Cette tension perpétuelle entre choisir ou échouer *précipite le choix* et lui confère une difficulté supplémentaire. Devoir « se décider », c'est souligner la tension que provoque l'impossibilité de se dérober devant l'obligation de choisir. Le jeu vidéo utilise souvent l'injonction de jouer en obligeant le joueur à agir sous peine de perdre la partie, l'immergeant dans le jeu en forçant son implication.

2 - un choix **irrémédiable** : « *en connaissance de cause* » : le choix n'a d'intérêt que s'il a des conséquences dont la première est de causer l'impossibilité pour le joueur d'annuler son choix. Dans les jeux en tour par tour, le tour d'un joueur marque ce droit à infléchir le cours du jeu le temps d'exécuter un choix dont la réalisation marque le début du tour du joueur suivant. Un choix ne peut être repris et une pièce d'échecs déplacée ne peut être reposée à sa place[1012]. Dès lors que le choix ludique se fait en interaction avec le système ludique et les partenaires de jeu, il influence le déroulement de toutes les décisions et réactions qui en découlent et contribue à façonner la physionomie de la partie. Bien que le jeu incite souvent à une stratégie d'essai/erreur, le choix n'est pas repris mais infléchi, corrigé par un nouveau choix contraire. Seule une nouvelle partie est à même d'effacer les conséquences des choix antérieur (la victoire ou la défaite). Le caractère irrémédiable pèse de tout son poids sur la décision qui ne saurait de ce fait « être prise à la légère ».

3 - un choix **incertain** : « *aucune n'est clairement* » : choisir sans connaître l'un des termes de l'alternative constitue une difficulté courante du jeu. Ce choix se mue donc en pari puisqu'il intègre une part d'incertitude, que ce soit parce que le joueur ignore ce que va jouer son adversaire, ou parce qu'il ne connait pas les conséquences exactes du choix à effectuer (si par exemple le joueur choisit de tirer aléatoirement une carte), ou parce que le joueur ne peut être certain d'arriver à réaliser l'option choisie (en visant la ligne de fond de court au tennis par exemple), ou parce qu'il ne connaît pas les moyens dont dispose son adversaire (dans un

[1011] Cité in Rollings A., Morris D., 1999, *Game architecture and design*, Londres, New Riders Games, p. 38 : « *A game is a series of interesting choices. In an interesting choice, no single option is clearly better than the other options, the options are not equally attractive, and the player must be able to make an informed choice.* » Voir note 670.

[1012] C'est l'exemple de la partie d'échecs dans Nabokov V., 1962 [1941], *La vraie vie de Sebastian Knight*, Paris, Gallimard, p. 214. Voir note 328.

jeu de bluff comme au poker) ou simplement le coup que celui-ci vient de jouer (dans un jeu à enchères cachées comme au *Cluedo*[1013])… Le simple fait de « tenter sa chance » marque la part d'incertitude du jeu et des choix qui le constituent.

4 - un choix **risqué** : « *le joueur doit être à même de choisir* » : choisir c'est avoir pleinement conscience de ce qu'engage son choix, c'est-à-dire du risque qu'il comporte au-delà du choix lui-même. En effet, un choix est d'autant plus difficile qu'il remet en cause ce qui était acquis (par exemple les gains précédents) en contrebalançant la promesse de gain par le risque d'une perte. A la différence du caractère ambivalent, qui comporte simultanément un gain et une perte, le choix est risqué s'il confronte le joueur à l'éventualité que son gain ne soit que provisoire et se transforme finalement en perte. Par exemple, la proposition de « quitte ou double » revient ni plus ni moins à annuler la dernière partie en mettant en balance la promesse d'un *jackpot* contre l'annulation de tous les gains, et donc, réciproquement, de toutes les pertes pour l'adversaire. Un choix peut ainsi être potentiellement destructeur puisqu'il est possible de « *perdre en un seul coup le gain de cent parties* »[1014].

5 - un choix **équitable** : « *aucune alternative n'est meilleure que les autres* » : quand un choix est inéquitable, la décision se fait automatiquement, comme le plus souvent dans la vie quotidienne. Le jeu a pour intérêt de proposer des choix pleins qui nous stimulent et nous aiguillonnent parce que, précisément, ils ne sont pas évidents (littéralement : vides). C'est à l'hésitation du joueur que l'on peut mesurer l'équilibre d'une alternative qui donne toute sa tension et sa signification à la décision en charge de la trancher. Le choix cornélien, posé par les jeux de la scène, incarne le dilemme ludique à l'opposé du faux choix, caractéristique du réel, comme la fausse alternative que recouvre l'injonction : « la bourse ou la vie ? ».

6 - un choix **ambivalent** : « *pas uniformément* » : un choix symbolise un gain et une perte car il procure l'avantage du terme de l'alternative qui a été retenu tout en faisant peser le renoncement au terme de l'alternative qui a été écarté. Une illustration du choix ambivalent est celle de la bifurcation qui, en obligeant à s'engager sur une voie, éloigne d'autant de l'autre voie. Décider revient ainsi à s'éloigner des alternatives non retenues pour se rapprocher de l'option choisie. Dans un jeu, l'utilisation d'une ressource l'empêche par exemple d'être dédiée à un autre usage ou utilisée ultérieurement, comme par exemple se servir de l'excuse au *Tarot* est à usage unique. L'expression « jouer son va-tout » rend compte de cette ambivalence qui permet de se relancer au prix le plus élevé.

7 - un choix **intéressé** : « *attractives* » : Un choix est d'autant plus attrayant qu'il porte à conséquence et que son enjeu n'est subjectivement pas neutre pour le joueur. Il rend le choix d'autant plus difficile que les conséquences en sont importantes, ce qui est susceptible de modifier le comportement des joueurs au point de leur faire changer leur choix et, par delà, leur manière de jouer, leur stratégie. Au poker, « intéresser le jeu » en jouant de l'argent plutôt que des jetons change radicalement la prise de risque, et par là le comportement des joueurs. L'intéressement n'est pas nécessairement d'ordre pécuniaire, comme au *Strip poker* (qui avec un risque faible, celui de terminer nu, et un intéressement fort, qui constitue la raison d'être du jeu, produit une physionomie de partie plus agressive). Le propre d'un choix intéressé est avant tout d'être intéressant, et donc de « prendre au jeu » en *valorisant* la décision.

[1013] Un jeu à enchères cachées est un jeu où le joueur ignore la valeur des mises déposées par l'adversaire, il n'a d'indice, par exemple, que sur les cibles de son action, comme c'est le cas au *Cluedo* (Miro Company 1949) où l'on connaît la question posée mais pas forcément son résultat. Au contraire du poker où l'on connaît la valeur des mises mais pas celles des cartes.

[1014] Extrait du poème de Rudyard Kipling traduit par André Maurois : *Tu seras un homme mon fils* cité dans Maurois A., 1948 [1918], *Les silences du colonel Bramble*, Grasset, p. 71.

8 - un choix **décisif** : « *une suite de choix intéressants* » : parce que les choix s'enchaînent, les décisions finales sont généralement grosses des choix précédents, donnant davantage de poids aux choix ultérieurs sur les choix antérieurs. Un choix peut donc être récapitulatif, au sens complexe du terme, puisqu'il est la conséquence des choix précédents qui le conditionnent et dont il est plein. Dans *Can't Stop* (Miro Meccano, 1981) de Sid Sackson[1015], le joueur peut agir à son tour autant de fois qu'il le souhaite au risque de perdre tout ce qu'il a gagné s'il ne s'arrête pas assez tôt. De même, au tennis, toutes les actions ne se valent pas, et la physionomie du décompte des points fait que les actions, précisément décisives de fin de jeu, de set et, à fortiori, de match sont qualifiées de « *money time* » (le moment où tout se paie, où tout se joue), soit le moment où chaque point compte directement pour l'issue de la partie. Le tennis est ainsi l'un des rares sports où il est possible de gagner un match en ayant remporté moins de jeux que son adversaire[1016].

b. <u>l'action ludique</u>

Bien que chaque critère ait été examiné séparément, l'interrelation des choix entre eux (leur place au sein de « la suite de choix intéressants ») et leur interaction avec les choix des partenaires est au cœur de la complexité ludique. L'action ludique, qui réalise le choix, peut ainsi prendre deux valeurs positives ou négatives : volontaire ou non, corrélée ou non, dont l'appariement rend compte des quatre formes complexes que recouvre la décision ludique, à savoir l'action, l'énaction, l'interaction et la réaction, selon le tableau suivant :

Figure 55. Les 4 formes de l'action ludique

Direction / relation	Action intransitive	Action transitive
Action directe	action	interaction
Action indirecte	énaction	réaction

Si l'action ludique a un objet, elle peut être dirigée : elle est alors qualifiée de *directe*, d'*indirecte* au contraire dans le cas où elle est involontaire. Si l'action est interpersonnelle, elle est qualifiée de *transitive* puisqu'elle ouvre sur une réaction du partenaire, alors qu'à l'inverse, si l'action n'est pas corrélée à celle d'un autre joueur, que ce soit de façon causale ou conséquentielle, elle est *intransitive*. Cet appariement permet de donner lieu à une typologie quaternaire :

1. l'action ludique type, directe et intransitive, relève seulement du joueur et de la liberté que lui octroient les règles. Elle a toujours pour fonction de faire progresser le joueur vers l'enjeu, elle est une action qui procure un avantage immédiat indépendamment des autres compétiteurs, par exemple explorer l'aire de jeu, accomplir une quête ou résoudre une énigme. Toute action volontaire du joueur en ce sens, sans conséquence directe sur la progression des autres joueurs, appartient à la catégorie de l'action ludique. Généralement, à l'instar du choix qui la commande, l'action ludique s'insère dans une suite d'actions qu'elle – et qui la – *récapitule(nt)*.

2. l'énaction[1017] est une action indirecte et intransitive, pas plus dirigée vers l'enjeu que vers les autres joueurs en ce qu'elle ne constitue pas par elle-même une progression

[1015] Sid Sackson (1920-2002) est un créateur américain de jeux de société mais surtout le plus célèbre collectionneur avec une collection estimée à 18 000 jeux (http://boardgames.about.com/od/sacksonauction/). Il est, entre autres, le créateur d'*Acquire* (3M, 1962) également édité sous le nom de *Grand Hôtel*.

[1016] Par exemple, pour un match en trois sets gagnants, dans le cas d'une victoire 0/6 7/6 7/6, le vainqueur a remporté 14 jeux contre 18 pour le perdant.

[1017] Le terme d'*énaction* est de Francisco Varela qui qualifie ainsi une action qui s'autoproduit et s'auto-entretient : « *L'idée fondamentale est donc que les facultés cognitives sont inextricablement liées à l'historique*

immédiate vers la victoire. Cette action est généralement une action de *ressource* comme piocher au *Scrabble* (Hasbro 1931), collecter de la matière première à *Full métal planète*[1018] (Ludodélire 1988) ou à *Starcraft* (Blizzard 1998), ou encore se rendre chez la déesse pour sauvegarder la partie à *Maze of Galious* (Konami 1987). Cette action peut même avoir une simple fonction de *temporisation* comme passer son tour, attendre l'ennemi depuis sa cachette pour lui tirer dessus à *Counter Strike* (Sierra 1999) accélérer le temps à *Mega lo Mania* (Sensible Software 1991), qui améliore les moyens d'action ou participe à mettre en place leur cadre d'utilisation. Cette action est *rétroactive* en ce qu'elle change les termes des actions suivantes en contribuant à améliorer ou à déployer les moyens à la disposition du joueur.

3. l'interaction est une action directe et transitive, c'est-à-dire qu'elle est une action de progression immédiate qui a une conséquence tout aussi immédiate sur le jeu des partenaires, reconfigurant les alternatives qui se présentent à eux. La plupart des actions ludiques appartiennent à cette catégorie puisque un joueur a intérêt, dans un jeu compétitif, à améliorer sa situation de jeu tout en pénalisant celle de ses partenaires, car ce n'est pas au final le nombre de points gagnés qui compte mais la différence de situation entre un joueur et les autres. Doubler un concurrent dans une course améliore le rang du joueur tout en dégradant à l'inverse celui du joueur doublé. De même, faire une levée à la belote diminue les points de l'équipe adverse. Dans un jeu à sommes nulles, où ce qui est gagné par le joueur est perdu par son adversaire et réciproquement, la plupart des actions ludiques sont en fait des interactions (au chifoumi, c'est même la seule action possible). En revanche, dans un jeu à sommes non nulles ou mixte, comme une course, la progression d'un joueur se fait le plus souvent sans dommage direct sur celle de ses concurrents. L'*ambivalence* de l'interaction, positive pour un joueur, négative pour les autres, en est la caractéristique.

4. La réaction est une action ludique transitive indirecte en ce qu'elle n'est pas entièrement volontaire puisqu'elle est imposée par l'adversaire, et qu'elle n'est donc pas dirigée directement vers l'enjeu mais plutôt la conservation des moyens de jouer. Par exemple, au football, la progression du ballon poussé par les attaquants vers les buts de son camp incite le joueur à renforcer la défense pour empêcher l'équipe adverse de marquer. Aux dominos, le fait qu'un joueur joue un bout dont il sait être maître peut obliger ses partenaires de jeu à piocher, ce qui constitue une réaction en tant qu'action imposée. Une réaction fait suite à une interaction qui réduit ses alternatives ou tout au moins les reconfigure. Une réaction est donc une action qui implique une action antérieure qui lui donne sa physionomie en lui dictant son caractère correctif, de façon *récursive*.

Les actions ludiques se nourrissent donc les unes les autres de façon complémentaire, et il est rare qu'un jeu ne recoure qu'à un seul type d'action, ni ne combine ces actions (une interaction peut être aussi une réaction si elle est en partie imposée par une interaction de l'adversaire) au risque d'amputer sa complexité. Plus un jeu offre de diversité d'actions, plus la complexité qui émerge de cette richesse peut trouver à se nourrir dans les possibilités d'interrelations et de combinaisons entre elles.

---

de ce qui est vécu, de la même manière qu'un sentier au préalable inexistant apparaît en marchant. (…) L'approche de l'énaction fait un pas de plus dans la même direction pour englober aussi la temporalité de la vie, qu'il s'agisse d'une espèce (évolution), d'un individu (ontogénèse) ou d'une structure sociale. » (Varela F., 1989 [1988], *Invitation aux sciences cognitives*, Paris, Seuil, pp. 111-113.)

[1018] *Full métal planète* est un jeu de Gérard Delfanti, Gérard Mathieu et Pascal Trigaux. Son succès en fit le premier jeu vidéo de stratégie utilisant le mécanisme de collecte de ressources lors de son portage vidéoludique par Infogrames en 1989.

c. le paradoxe de William Newcomb

Le dilemme ludique est par essence complexe parce qu'il est difficile de le trancher. Il s'agit donc d'un choix stimulant qui concourt en tant que tel à rendre le jeu amusant. Le parangon du dilemme ludique est un choix qui, une fois effectué, ne permet pas de dire qu'une alternative était meilleure qu'une autre, la valeur de chacune des alternatives étant équivalente tout en étant opposée. C'est ce que réalise parfaitement le paradoxe de Newcomb qui tient son nom du physicien américain William Newcomb qui en a conçu la prémisse suivante en étudiant en 1960 le dilemme du prisonnier : « *Imaginez deux boîtes A et B devant vous. La boîte A, transparente, contient 1 000 $. La boîte B, opaque, contient soit 1 000 000 $, soit rien (0 $), selon un événement décrit un peu plus bas. Vous allez devoir choisir entre prendre les deux boîtes ou ne prendre que la boîte B.* »[1019] Or, « *Hier, un Etre Supérieur (Dieu, un extra-terrestre, un voyant extralucide, etc.) a prédit ce que vous allez faire aujourd'hui. Vous savez que cet Etre Supérieur a des capacités de prédiction hors du commun, puisque ses prévisions sont fiables à 99% ! Si l'Etre Supérieur a prédit que vous alliez prendre les deux boîtes, il a laissé la boîte B vide. S'il a prédit que vous alliez prendre la boîte B uniquement, il a laissé 1 000 000 $ dans cette boîte. Que choisissez-vous ? Prendre les deux boîtes ou prendre uniquement la boîte B ?* »[1020] Lorsqu'on réalise l'expérience, généralement 70% des sujets choisissent de prendre uniquement la boîte B, et c'est la solution que son concepteur imaginait : « *Supposons que je prenne les deux boîtes. L'Etre Supérieur l'a très probablement prédit et aura laissé la boîte B vide, de telle sorte qu'avec 99% de chance, je vais me retrouver avec 1000 $. Par ailleurs, si je prends la boîte B toute seule, l'Etre Supérieur l'a prédit de manière quasi certaine, et a bien mis 1 000 000 $ dans cette boîte, de telle sorte qu'avec une probabilité de 99%, je vais gagner 1 000 000 $. Je préfère gagner 1 000 000 $ à 1 000 $. Je ne dois donc prendre que la boîte B.* »[1021] D'un point de vue mathématique, les probabilités donnent raison à cette solution qui est à 99% le meilleur choix possible.

Cependant, en 1969, le philosophe américain Robert Nozick reprend à son compte le paradoxe en plaidant pour la solution des deux boîtes selon l'argument que : *« l'Etre supérieur a fait sa prédiction hier et, aujourd'hui, les 1 000 000 $ sont dans la boîte B ou ils n'y sont pas, mais ce que je vais faire aujourd'hui n'y changera rien. Si les 1 000 000 $ ne sont pas dans la boîte B, alors, là aussi, il est préférable que je choisisse les deux boîtes pour gagner au moins les 1 000 $ de la boîte A. Dans tous les cas de figure, j'ai donc intérêt à prendre les deux boîtes.* »[1022] Si ce paradoxe intéresse la philosophie c'est qu'il pose le problème du libre arbitre, que l'on considère la première solution (celle de la boîte unique), où les prédictions de l'Etre supérieur prédéterminent nos actes, ou la seconde (celle des deux boîtes) où, quoi que l'on ait décidé pour nous, nous sommes et demeurons libres de nos choix et, par delà, de nos actes. On notera avec malice que, dans cet exemple, c'est le scientifique qui croit en la prédétermination alors que le philosophe préfère croire au contraire à la liberté de l'être humain. Mais, plus encore, l'intérêt de ce dilemme est de montrer qu'il y a pas de bonne réponse ou, plutôt, que la légitimité de la réponse dépend d'un facteur qui n'est pas dans la question : nous considérons-nous, oui ou non, comme libres. Preuve que, dans le cas d'un choix équilibré complexe, c'est bien le joueur qui détermine quelle est la bonne réponse, non parce qu'il découvre la réponse qui a été préparée pour lui, mais parce qu'il la construit, étant par lui-même l'élément déterminant de son choix, ce poids supplémentaire qui fait pencher le balancier ludique dans un sens plutôt que dans un autre.

[1019] Eber N., 2007 [2004], *Théorie des jeux*, Paris, Dunod, p. 103.
[1020] *Idem.*
[1021] *Ibid.*, p. 104.
[1022] *Idem.*

5. Choix, stratégie, tactique

L'homme est donc au cœur du jeu dont il détermine le cours par ses choix, en tant qu'acteur en s'engageant dans une alternative puis, alternativement, comme spectateur du résultat, cette alternative qu'il dénoue et qui va lui permettre de choisir à nouveau : « *On peut tenter de définir brièvement le jeu comme une activité retournée sur elle-même, trouvant son sens en elle-même et non à l'extérieur (…). Le jeu (…) ramène toujours à l'homme ; en français c'est le ''je.''* »[1023] Si le jeu exprime la joie, elle est le plaisir que l'homme vient y chercher et qui renvoie à lui-même, l'homme étant la condition et la fin du jeu : « *En français, ''je'' et ''jeu'' n'offrent pas seulement une ressemblance phonétique, leur rencontre témoigne curieusement d'une parenté de sens. Le jeu est en effet avant tout l'expression personnelle d'un individu.* »[1024] Le *je* est ce qui permet de trancher l'*ambivalence* du *jeu*, qui tout en récapitulant celle de l'homme, affirme *rétroactivement celui-ci* à travers ses décisions, le définissant à la fois comme joueur et spectateur de son jeu, cette *ambivalence* l'autorisant enfin à être *récursivement* et pleinement lui-même, dans toute sa complexité.

Cette suite de choix qui définit le jeu, le définit en tant qu'acte, c'est-à-dire en tant que stratégie de l'homme : c'est le jeu fait homme, un homme qui joue à exister, à se jouer de lui-même en tant qu'homme puisqu'il est à la fois partie prenante de son jeu et l'arbitre de la partie à laquelle il assiste : « *La stratégie (…) est le produit du sens pratique comme sens du jeu, d'un jeu social en particulier, historiquement défini, qui s'acquiert dès l'enfance en participant aux activités sociales, notamment (…) aux jeux enfantins. Le bon joueur, qui est en quelque sorte le jeu fait homme, fait à chaque instant ce qui est à faire, ce que demande et exige le jeu. Cela suppose une invention permanente, indispensable pour s'adapter à des situations indéfiniment variées, jamais parfaitement identiques. Ce que n'assure pas l'obéissance mécanique à la règle explicite, codifiée (quand elle existe). J'ai décrit par exemple les stratégies de double jeu consistant à se mettre en règle, à mettre le droit de son côté, à agir conformément à des intérêts tout en se donnant des airs d'obéir à la règle. Le sens du jeu n'est pas infaillible.* »[1025] Le double jeu provient du fait que l'homme cherche à jouer au mieux sa partie tout en contribuant à définir la règle sociale admissible. La stratégie du joueur définit son jeu mais aussi celui de tous ceux pour lequel il peut désormais constituer un modèle, par son efficacité et, plus encore, par la validation que lui octroie la victoire devant témoins, les partenaires du jeu social auxquels tous participent.

La tactique est l'application de la stratégie, ce qui signifie du même coup sa trahison, puisque la contingence oblige à adapter en permanence la stratégie et, plus encore, parce que la stratégie est opératoire tant qu'elle s'adapte à la réalité, sans quoi elle n'est qu'un programme qui simule, qui ne fait que singer la stratégie. C'est ce que montre l'exercice que donne à réaliser François Pingaud à ses étudiants, fondé sur une adaptation de la simplissime *bataille* : « *La Batouille est l'un des jeux utilisés lors d'une séance de TD. La règle est simple : deux joueurs se confrontent dans une variante de la bataille. Chacun propose une série de cartes de 1 à 10. Pique pour l'un, cœur pour l'autre. Un talon qui contient également les cartes de 1 à 10 (Trèfle) est mêlé puis retourné carte à carte, constituant chaque fois l'enjeu. Chaque joueur choisit alors une des cartes de sa main et la place face cachée sur la table ; puis les deux cartes sont retournées et la plus forte gagne l'enjeu (si les deux cartes sont égales, aucun joueur ne ramasse l'enjeu) ; enfin les deux cartes sont écartées du jeu. Le gagnant final est le*

[1023] Lhôte J.-M., 1994, *Histoire des jeux de société*, Paris, Flammarion, p. 510, article « jeu ».
[1024] Lhôte J.-M., 1996, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris, Flammarion, p. 272, article « je ».
[1025] Bourdieu P., 1987, « De la règle aux stratégies », *Choses dites*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 79.

joueur qui a accumulé le plus de points d'enjeu après les dix coups d'une partie. »[1026] L'intérêt de l'exercice est moins de jouer que de montrer toute la complexité des opérations auxquelles se livre un joueur pour adapter sa stratégie, c'est-à-dire pour faire d'elle de ce qu'elle est vraiment, le chemin vers la victoire : « *Un travail de modélisation est proposé aux étudiants sous la forme d'un système de production (ensemble de règles du type « si…alors ») dont voici quelques exemples : Si l'enjeu est >6 et si je suis en avance au gain, alors je joue ma plus faible carte ; Si l'enjeu est 10 et si c'est le premier coup de la partie, alors je joue 1 ; Si l'adversaire a joué (enjeu + 1) au coup précédent, alors je joue (enjeu +2) ; Par groupes de 3 à 4, les étudiants élaborent un système de production, et les groupes confrontent ensuite leurs travaux en faisant jouer entre eux les joueurs artificiels que constituent ces systèmes de production.* »[1027] Cet exercice a ainsi le mérite de montrer par l'exemple comment le choix humain applique la règle dans son esprit et non dans sa lettre et, plus encore, comment la stratégie use d'ambivalence dans son application, la stratégie pouvant se révéler inopérante quand on respecte la règle plutôt que son esprit. D'autant que le propre de la tactique, en s'adaptant aux contingences, est d'anticiper la stratégie de l'adversaire qui n'est réellement connue qu'une fois son action révélée, donc accomplie.

***

Le choix est une matière vivante qui, en tant que telle, évolue sans cesse. A l'instar de l'homme qui lui donne son existence, chaque choix actualise son être comme l'une des « *formes qualitatives d'un seul et même lancer, ontologiquement un*. »[1028], faisant du joueur un être en expansion perpétuelle, réalisant l'expérience de sa propre potentialité à travers celle du jeu, s'y affirmant comme pleinement lui-même : « *Comment donc rester ferme et serein, tout en prenant soin de bien faire, sans légèreté ni nonchalance ? En imitant les joueurs de [tables]. Les pions sont indifférents, les dés sont indifférents. D'où saurais-je ce qui va tomber ? Mais user avec soin et savoir-faire de ce qui est tombé, voilà mon œuvre propre. Ainsi, voici de même en quoi consiste l'œuvre principale de la vie. Distingue les choses, mets-les à part les unes des autres et déclare : ''les choses extérieures ne dépendent pas de moi ; la décision dépend de moi. Où chercherais-je le bon et le mauvais ? Dans ce qui est mien.''* »[1029] Or c'est par le choix que l'homme modèle le monde à son image, affirme son identité tout en se montrant créatif. Et le dilemme ludique offre à l'homme l'opportunité unique de jouer sa vie, d'y faire l'expérience pleine et entière du potentiel, sans conséquences ni comptes à rendre.

[1026] Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet : structure - hasard - liberté*, Montpellier, G.E.L, pp. 147-148.
[1027] *Ibid.*, p. 148.
[1028] Deleuze G., 1969, « Du jeu idéal » in *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, p. 75. Voir note 505.
[1029] Epictète, [125], « Entretiens », II, 5 cité in Chauvier S., 2007, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, p. 93. Traduction modifiée car il ne s'agit pas de dés mais du jeu des tables (tric-trac / backgammon), puisqu'il n'y a pas de pions dans le jeu de dés.

Conclusion de la deuxième partie

> « *Plus largement, nous devons nous inviter à jouer sur les doubles possessions, celle des idées par notre esprit, celle de notre esprit par les idées, pour en arriver à des formes où l'asservissement mutuel deviendrait convivialité. Car c'est là le problème clé : instaurer la convivialité avec nos idées comme avec nos mythes.* »
>
> Edgar Morin, *La méthode : les idées*[1030]

Le discours ludique tient au décret du jeu dans l'intelligence duquel le joueur entre et se laisse prendre, alors même que sa participation permet d'y trouver une potentialité que le ludique ne fait jamais que lui emprunter. Cette double relation, active et spéculative, génère cette convivialité, ce rapport entre l'investissement du présent par l'exercice du possible et l'élargissement de son horizon potentiel par la projection que lui offre les alternatives, réalisant la « double possession » qu'Edgar Morin appelle de ses vœux et qui seule permet de comprendre le monde, lui en nous par le discours du jeu, et nous en lui par l'expérience ludique. Si le jeu captive c'est qu'il ne retient de la réalité que ce qui permet d'en jouer et d'en jouir, sa signification, comme le réalise le mythe. La convivialité est alors cette relation entre le fait d'être conscient de jouer et d'être pris au jeu, entre les joueurs et le système ludique, mais aussi entre le mythe et la réalité où la fiction ludique n'est plus l'opposé de celle-ci mais son jeu. Dans cet espace de liberté hors du temps qu'est le jeu, puisqu'il le suspend, le ludique y côtoie le mythe et la connaissance. En effet, jouer consiste à actualiser la connaissance, de laquelle il participe, et le mythe qu'il décline en autant d'avatars. Chaque partie dévoile ainsi une facette du jeu qui, loin de l'épuiser, enrichit sa potentialité par la récapitulation d'une partie modèle mythique dont l'ensemble forme la connaissance du jeu. Jouer une partie revient ainsi à faire l'expérience du (discours) ludique en même temps que sa connaissance, dans le double sens du verbe.

Par cela, la pensée complexe, telle que la conçoit Edgar Morin, n'est qu'une actualisation de la démarche de Michel de Montaigne qui déclare saisir son objet « *en l'instant qu'il s'amuse à lui* »[1031] et qui fait de lui-même l'origine de toute connaissance puisqu'il est le seul à pouvoir se connaître du dedans et du dehors : *« Je propose une vie basse et sans lustre, c'est tout un (…) : chaque homme porte la forme entière de l'humaine condition. Les auteurs se communiquent au peuple par quelque marque spéciale et étrangère ; moi le premier, par mon être universel, comme Michel de Montaigne. (…) Les fantaisies de la musique sont conduites par art, les miennes par sort. Au moins j'ai ceci selon la discipline, que jamais homme (…) ne pénétra en sa matière plus avant, ni en éplucha plus distinctement les membres et suites et n'arriva plus exactement et plus pleinement à la fin qu'il s'était proposé à sa besogne. (…) Ici, nous allons conformément et tout d'un train, mon livre et moi (…) : qui touche l'un, touche l'autre. (…) Je dis souvent (…) que ma conscience se contente de soi (…) : (…) je parle enquérant et ignorant (…). Je n'enseigne point, je raconte.* »[1032] La pensée complexe, tout comme celle

[1030] Morin, E., 1991, *La méthode 4. Les idées : leur habitat, leur vie, leurs mœurs, leur organisation*, Paris, Seuil, p. 366.

[1031] Montaigne M. de, 1595 [1580], *Essais*, Bordeaux, P. Villey et Saulnier éditeurs, livre III, chapitre II, « Du repentir », p. 805.

[1032] *Ibid.*, pp. 805-806. La traduction en français moderne de ce passage essentiel est donné par Montaigne M. de, 2009 [1580], *Les Essais en français moderne*, livre III, ch. II « Sur le repentir », Paris, Gallimard, p. 974 : « *J'expose une vie humble et sans gloire ; cela n'a pas d'importance : (…) chaque homme porte la forme entière de la condition humaine. (…) Je me suis fais connaître, le premier, par mon essence universelle, en tant que Michel*

de Montaigne, n'est pas programmatique, elle n'obéit pas à un schéma prédéterminé, à une hypothèse qui doit être testée par un protocole, elle est au contraire pleinement une science humaine en ce qu'elle se laisse porter par l'objet même de son étude, jouant avec lui, le laissant exprimer toute sa potentialité, c'est-à-dire toutes les perspectives qu'il ouvre à la connaissance de l'homme, puisqu'il n'y a pas à faire de distinction entre le monde et l'homme, la connaissance de l'un ne pouvant se faire qu'à travers celle de l'autre. Or, si l'on remonte aux origines antiques de la culture, on peut même considérer que cette pensée est l'héritière de celle d'Epictète qui fait de la décision le seul bien de l'homme[1033], voire du *gnôthi seautón* (« *connais-toi toi-même* ») présocratique[1034] qui place l'humain comme condition et fin de toute connaissance.

Le discours du jeu est résolument un dialogue, un jeu qui s'organise entre conscience et expérience, entre l'homme et le monde, entre la réalité et la subjectivité, de façon homothétique avec son objet. La ludologie, en tant que discours du discours du jeu, n'est pas une science qui a vocation à soustraire le jeu de l'aire d'influence des autres sciences humaines et sociales, mais de l'aborder comme sa respiration naturelle à même d'ouvrir les sciences humaines au subjectif, à l'incertain, à l'ambivalent et au provisoire. L'histoire de la ludologie montre son caractère transdisciplinaire, qui donne la première place à l'humain en soulignant que, quelle que soit la définition retenue pour le jeu, c'est le choix qui en est le cœur. La potentialité ludique repose en effet sur la capacité du jeu à faire naître des alternatives et à étendre ainsi le cadre strict du jeu à celui de son discours, le ludique, afin de pénétrer l'ensemble des activités humaines dans toute la complexité de l'homme. Le jeu serait donc moins un objet d'étude qu'une façon changeante de voir le monde, qui, en tant qu'expérience, est une proposition possible pour rendre compte de sa complexité en éclairant successivement les dimensions subjectives, incertaines, ambivalentes et provisoires qui lui donnent son mouvement. En tant qu'expérience, la ludologie invite sans cesse à son renouvellement qui, à l'image d'une partie, ne peut être à chaque fois ni tout à fait la même ni tout à fait une autre. La ludologie est une science mouvante qui se redéfinit sans cesse en s'accordant à son objet.

Le jeu ne peut se résumer à une définition qui le conceptualiserait, une structure qui le modéliserait, ni même à un système qui le circonscrirait dans son mouvement propre puisque le jeu est l'élément laxité de ce système, c'est-à-dire ce qu'il ouvre sur ce qu'il n'est pas. Le jeu poursuit ainsi sa propre fin qu'est la victoire, captive le joueur avec ce que celui-ci sait n'être

---

de Montaigne. (…) Les créations musicales sont dirigées par l'art, les miennes par le hasard. J'ai au moins ceci de conforme aux règles enseignées : (…) que jamais aucun ne pénétra plus profondément dans sa matière ni (…) n'arriva plus exactement et plus pleinement au but qu'il s'était proposé pour son ouvrage. (…) Ici, nous allons en conformité et d'une même allure, mon livre et moi (…) : qui touche l'un, touche l'autre. (…) Je dis souvent (…) que ma conscience est contente d'elle (…) : c'est que je parle en homme ignorant et qui cherche. (…) Je n'enseigne pas, je raconte. »

[1033] « *Distingue les choses, mets-les à part les unes des autres et déclare : ''les choses extérieures ne dépendent pas de moi ; la décision dépend de moi. Où chercherais-je le bon et le mauvais ? Dans ce qui est mien.''* » Epictète, [125], « Entretiens », II, 5 cité in Chauvier S., 2007, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, p. 93. Voir la dernière note du chapitre II.D *Le dilemme ludique*.

[1034] Il s'agit d'une inscription portée au fronton du temple d'Apollon à Delphes qui était accompagnée d'autres injonctions comme « *Sois-tempéré* », « *Rien de trop* », « *Cautionner, c'est se ruiner* »… qui sont attribuées aux sept sages de la Grèce (parmi lesquels Thalès de Milet est parfois considéré comme l'auteur du *gnôthi seautón*, voir Diogène Laërce, IX,1,5), et que Socrate considère, dans le *Charmide* (164 d), comme des commentaires de ce qui serait la seule phrase originale : « connais-toi toi-même ». Ce que semble confirmer l'un des fragments d'Héraclite qui renvoie dos à dos les injonctions « connais-toi toi-même » et « sois tempéré » : « *Il est donné à tous les hommes de se connaître eux-mêmes et de se maîtriser.* » Voir Héraclite, 2002 [Ve siècle av. J.C.], *Fragments*, Paris, Flammarion, fragment n°82, p. 271.

qu'une illusion, communique de véritables émotions à partir d'événements factices en réalisant un cadre de métacommunication. Le jeu ne tient pas plus au rôle d'acteur ou de spectateur du joueur, à la conscience ou à l'illusion de jouer, mais bien à l'interstice, si mince soit-il, qui se glisse entre ces deux positions, au mouvement qui relie deux états contradictoires qui se comprennent l'un l'autre. Un jeu n'en est donc un qu'en se présentant comme un « *mensonge qui dit toujours la vérité* »[1035], permettant au joueur de mimer l'illusion en tant qu'acteur et de s'y laisser prendre en tant que spectateur, de savoir qu'il joue à en se donnant la liberté de l'oublier et de s'y laisser prendre[1036]. A la fois rationnel, puisqu'il est volontaire, et potentiel puisque fictif, le jeu oblige à choisir malgré l'incertitude et donc à s'engager, à émettre un pari qui est co-créateur du jeu puisque performatif, le jeu dessinant le cadre de sa propre illusion. La ludologie, à l'image du jeu, construit ainsi sa propre connaissance d'elle-même.

La ludologie serait comme *L'art poétique* de Paul Verlaine qui donne les règles de la poésie en déroulant un poème. Elle emprunterait à l'art et à la littérature sa subjectivité, son incertitude, son ambiguïté et le caractère provisoire, donc mouvant, de la performance. A la différence que le jeu doit pouvoir se jouer et que, en tant que tel, la connaissance des règles constitutives est préalable à son expérience. Ces règles ne sont pas pour autant réductibles à des principes mathématiques, quand bien même ceux-ci appartiendraient à la théorie des jeux. Au contraire, les choix dynamiques des jeux redéfinissent en permanence les alternatives qui s'offrent au joueur parce que celui-ci est l'élément essentiel de cette alternative, et les mathématiques ne sauraient épuiser l'humain. Il faut donc recourir à la complexité qui permet de penser une science, au sens de connaissance, qui permette de définir des lois, des méthodes d'analyse qui, à l'instar des règles du jeu, ne résolvent pas le jeu mais, au contraire, le suscitent. Le discours ludique, en mettant l'accent sur la décision est ainsi à même d'enrichir les sciences de l'information et de la communication et, à travers elles, les sciences humaines et sociales, en considérant le mouvement ludique comme celui d'un dialogue organisant l'information dont la finalité est la décision qui, effectuée en interaction, induit à son tour un dialogue interpersonnel entre joueurs. La ludologie est ainsi une manière d'induire un dialogue entre le chercheur, entrevu comme l'utilisateur-concepteur de son objet, dialogue dont l'enjeu est la compréhension même de leur échange, c'est-à-dire de leur jeu.

La ludologie doit commencer par être appliquée à son fondement, à savoir le ludique, et nous aider à déterminer ce qui fait son essence et provoque son mouvement, le jeu. Le dilemme ludique n'est pas un simple choix, comme la réalité en réserve souvent, où une alternative est choisie parce qu'elle est meilleure qu'une autre, mais au contraire un choix sans solution, ou aucune alternative ne semble l'emporter parce que le choix est équilibré. Le choix ludique relève de chaque étape comme de chaque élément du jeu, depuis le concept jusqu'à la stratégie, en passant par le paradigme du jeu, ses contraintes et ses mécaniques. La complexité de ces choix concourent directement à l'équilibre du dilemme ludique puisqu'ils s'enchainent les uns les autres (récapitulation), les second renvoyant aux premiers en ce qu'ils constituent le dénouement d'une alternative précédente (rétroaction), tout en pouvant contrebalancer leurs conséquences bonnes ou mauvaises (ambivalence) au point, par leur issue victorieuse ou perdante, de les recommencer en renouvelant l'expérience (récursivité). L'interaction de chacun des choix avec sa condition comme sa finalité contribue à la

[1035] La formule est de Jean Cocteau. Voir note 459.

[1036] Ce n'est pas autre chose qu'écrit Nicolas Grimaldi dans Grimaldi N., 2005, *Traité de la banalité*, Paris, Presse universitaires de France, p. 165 : « Car le propre du jeu est qu'on s'y prend au jeu. *C'est son caractère le plus fondamental et le plus paradoxal à la fois. Or se prendre au jeu c'est prendre le jeu au sérieux. En feignant d'oublier qu'on joue, on joue à ne pas jouer. C'est ce qui fait du jeu une feinte passion.* »

complexité du jeu et du dialogue qu'il instaure avec le joueur. D'autant que chaque choix contribue à définir la stratégie qui lui donne à son tour son sens, tout en permettant l'adaptation de celle-ci par la tactique. La ludologie doit donc, à l'image du jeu, permettre la construction de son objet en même temps que son adaptation à celui-ci, qui peut alors rétroagir sur le questionnement qu'elle est à même de produire.

En définitive, la ludologie doit nous permettre de jouer avec son objet afin qu'en toute chose nous puissions nous émerveiller de ce qu'elle est à même de nous révéler de lui comme de nous, nous faisant nous exclamer, telle l'héroïne du *Tableau du maître flamand* devant le spectacle du jeu : « *_C'est passionnant. (…) Comme une boucle sans fin... Comme ces tableaux et ces dessins d'Escher, où l'on voit une rivière qui coule, tombe en cascade et, inexplicablement, se retrouve à son point de départ... Ou l'escalier qui ne conduit nulle part et revient sur ses propres pas.* »[1037]

[1037] Perez-Reverte A., 1993, *Le tableau du maître flamand*, Paris, Librairie générale française, p. 240.

Troisième partie : *III. La ludologie à l'épreuve de la potentialité*

Introduction de la troisième partie

> « *On pourrait presque affirmer que, sauf à de rares exceptions, la méthode de travail à toujours été inductive. On a rendu pictural ce qui appartenait à une réalité déterminée, on a tiré d'un sujet un tableau. Ma méthode de travail est justement l'inverse. Elle est déductive. Ce n'est pas le tableau X qui arrive à coïncider avec mon sujet, mais le sujet X qui arrive à coïncider avec mon tableau. Je dis qu'elle est déductive parce que les rapports picturaux entre les formes colorées me suggèrent certains rapports particuliers entre éléments d'une réalité imaginative*. »
>
> Juan Gris, *Notes sur ma peinture*[1038]

Après avoir examiné en première partie le discours que porte le jeu, autrement dit sa valeur, afin de pouvoir définir un point d'ancrage pour organiser son étude dans une deuxième partie, nous pouvons à présent user de cette ludologie complexe pour proposer des perspectives qui rendent compte de son potentiel. En effet, il s'agit là du programme de tout modèle communicationnel : « *Comme le rappellent Mac Quail et Windhal*[1039]*, un modèle permet d'interpréter un ensemble de phénomènes au moyen d'une structure dont il montre les principaux éléments et les relations qui existent entre ces éléments. Cette structure peut être pré-existante dans un domaine phénoménal différent. Ses fonctions sont donc heuristique (expliquer), organisationnelle (ordonner) et prédictive (formuler des hypothèses).* »[1040] Mais comment élaborer un méta-discours du jeu, un discours ludologique, à même d'analyser le monde à l'aune de son caractère ou de sa valeur ludique ? Fondamentalement, un discours ludologique n'apporte pas de réponse définitive, ce qui reviendrait à mettre fin au jeu qui le caractérise, mais propose au contraire le développement des potentialités d'un domaine de connaissances qui devient à la fois objet, medium et sujet de sa propre analyse, enrichissant sans cesse ses perspectives et ses possibilités de questionnement.

Le jeu s'inscrit pleinement dans les sciences de l'information et de la communication en ce qu'il est l'archétype même d'un modèle communicationnel. Tout jeu est en effet une modélisation du monde, un « symbole »[1041] qui réunit le monde imaginaire et le monde réel, le jeu étant la communication entre ces deux réalités dont il constitue une réduction appréhensible par notre esprit. Mais ce faisant, cet univers ludique, mi-réel mi-fictionnel, nous contient en tant que partie prenante de l'acte de jouer tout en n'existant que par nous, dans notre esprit, ce qui exprime son caractère complexe, c'est-à-dire organisé. Le jeu, à la différence du rite, n'est pas reproduction à l'identique d'une information ou d'une expérience – on ne peut lire dans un jeu les parties disputées antérieurement ou à venir – mais leur recréation, dans la pleine acception du terme, d'une partie modèle (comme on parle de joueur modèle[1042]) qui n'existe pas et n'existera jamais parce qu'elle n'est que potentielle. Or si

---

[1038] Gris J., 1923, « Notes sur ma peinture », *Der Querschnitt*, n°1-2. Voir note 872.

[1039] MacQuail D., Windhal S., 1993 2e éd. [1981], *Communications Models for the Study of Mass Communications*, Londres, Longman.

[1040] Le Coadic F.-Y., 2006 [1994], *La science de l'information*, Paris, Presses universitaires de France, p. 74.

[1041] C'est la thèse proposée par Eugen Fink, 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit.

[1042] Cette expression fait référence au lecteur modèle d'Umberto Eco qui est le lecteur type pour lequel l'auteur écrit, qui potentiellement à la fois tout le monde et personne en particulier : « *Pour organiser sa tratégie textuelle, un auteur doit se référer à une série de compétences qui confèrent un contenu aux expressions qu'il emploie. Il doit assumer que l'ensemble des compétences auxquelles il se réfère est le même que celui auquel se réfère son lecteur. C'est pourquoi il prévoira un lecteur modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de*

chaque nouvelle partie dévoile de nouvelles possibilités, elle n'en permet pas moins de faire l'expérience en filigrane d'un jeu particulier au point qu'on le reconnaît pour ce qu'il est, si différentes que soient chacune de ses parties. Cette connaissance du jeu appréhendé non dans ce qu'il est mais dans sa potentialité constitue son essence ludologique.

Or cette approche est à même d'enrichir les fondements de l'information, considérée comme éphémère, ainsi que du document en tant que trace laissée par la première. Ce document, seul susceptible de dispenser un (r)enseignement (sens premier du terme *documentum*), contenant une information dont la communication est le véhicule, est étroitement lié au temps. Robert Escarpit est le premier à souligner cette intimité, qui dans le cadre du jeu nous intéresse tout particulièrement depuis l'analogie que Ludwig Wittgenstein (qui rapproche temps et jeu dans leur difficulté de communication[1043]) en a fait, posant le document comme « *Un objet informationnel visible ou touchable et doué d'une double indépendance par rapport au temps : - synchronie : indépendance interne du message qui n'est plus une séquence linéaire d'événements, mais une juxtaposition multidimensionnelle des traces ; - stabilité : indépendance globale de l'objet informationnel qui n'est plus un événement inscrit dans l'écoulement du temps, mais un support matériel de la trace qui peut être conservé, transporté, reproduit.* »[1044] Le document est donc à la fois consultable, permettant à l'usager d'interagir avec lui dans un ordre indépendant de sa production, et autonome, détaché des circonstances nécessaires à celle-ci. Mais si l'information, du moins sa trace, est posée ainsi comme une donnée, au double sens de code et d'évidence, sa qualification comme information, à fortiori comme document, dépend en définitive de son usager éventuel : « *La volonté d'obtenir une information est donc un élément nécessaire pour qu'un objet soit considéré comme document, alors que la volonté de son créateur peut avoir été autre.* »[1045]

Le jeu invite donc de manière pertinente à reconsidérer le document non uniquement en tant que trace manipulable de l'information, ce qui reviendrait à le limiter au rôle de fossoyeur de l'information dont il constituerait la dernière demeure, mais bien à faire de lui une source inépuisable de recréation de cette information, à l'image du changement opéré par les méthodes d'interrogation des textes en histoire : « *On est en effet passé du positivisme historique, cette « École méthodique » fondée sur l'analyse des traités, chartes et titres intentionnellement élaborés pour servir de preuve, à ce qu'il est convenu d'appeler « l'École des Annales » fondée sur l'analyse de témoignages involontaires, fixés sur des supports très divers.* »[1046] Sauf qu'il s'agit pour le jeu d'un changement radical de paradigme qui suggère que l'information ne préexiste plus forcément au document et que celui-ci devient potentiellement l'amont d'une information dont le joueur est tout à la fois producteur, médiateur et destinataire, puisque si toute partie est contenue potentiellement dans le jeu qui la fait naître, seule l'expérience vécue par le joueur lui donne une réalité, toute personnelle qu'elle puisse être, parmi l'infinité des parties possibles. Or, si « *Le travail documentaire est essentiellement un travail sur le sens : sens donné par le destinateur, sens*

la façon dont lui, l'auteur, le pensait, et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi génératívement. » (Eco U., 1985 [1979], *Lector in fabula : le rôle du lecteur*, Paris, Seuil, pp. 67-68).

[1043] Voir à ce propos l'introduction à la première partie de notre étude I. *Discours et valeurs du jeu*.

[1044] Couzinet V., 2004, « Le document : leçon d'histoire, leçon de méthode. », *Communication et langages*, n°140, 2ème trimestre, pp. 20-21

[1045] *Ibid*., p. 21.

[1046] *Ibid*., p. 20.

donné par le médiateur, sens attribué par le destinataire final »[1047], la part d'incertain qui conditionne le ludique assure la créativité d'une information dont la perception en tant que telle dépend presque exclusivement du joueur qui endosse, par sa performance, tous les rôles à la fois, réalisant leur synthèse en même temps que leur actualisation. Le jeu, en ce qu'il participe d'une culture et propose une expérience particulière, n'en constitue pas moins un document, certes potentiel mais qui réalise finalement le programme assigné à son appréhension : « *Pour être compris, un document doit avant tout être étudié comme objet ce qui suppose une réflexion sur son utilité.* »[1048]

En effet, l'utilité est souvent délaissée par les sciences de la nature au profit de la vérité qui est hors de portée des sciences humaines. Notre problématique qui doit ouvrir des perspectives sur la façon dont la ludologie complexe proposée en deuxième partie est susceptible de nous aider à comprendre le jeu et, au-delà de lui, l'être humain. Le jeu peut être regardé comme une interaction organisée en vue de comprendre le monde pour le rendre familier et y réaliser nos potentialités. En cela il touche au triple fondement de notre cadre disciplinaire que sont la communication, l'organisation et l'information. L'étude du discours du jeu, la ludologie, est donc à même de nous éclairer non seulement sur le jeu mais aussi sur le monde et l'être humain regardé dans une perspective créatrice où celui-ci est à la fois destinateur, médiateur et destinataire de l'apprentissage du monde et de la vie que renferme son acte de jeu. La potentialité peut être entendue comme ce qui rend le jeu significatif en donnant à l'homme pouvoir sur le monde qu'il se crée : « *La fonction de jeu est le processus universel par lequel le sens est produit et renouvelé. Cette fonction se définit par l'ensemble des conditions de possibilité, peu importe le lieu et le moment historique.* »[1049] En outre, en tant que modèle réduit de la réalité perçue, le jeu est susceptible de nous renseigner sur notre culture et nos connaissances dans une perspective autotélique, où le joueur prend la place de Dieu et façonne un monde à son image, du moins conforme à son imaginaire. Décodé, le jeu peut ainsi devenir une forme de culture – non en tant que connaissance mais comme le cadre de pensée qui la relie aux autres – à même d'enrichir notre manière d'appréhender le monde à l'instar de la classification à facettes de Shiyali Ramamrita Ranganathan[1050], qui ouvre des perspectives plus qu'elle n'enferme les connaissances en les cloisonnant.

A) Le jeu dans tous ses états

L'absence de consensus concernant la définition du jeu reflète la difficulté des auteurs à le considérer pour lui-même et à prendre en compte cette difficulté comme l'un des caractères essentiels du jeu, proposant sans cesse, à travers de nouvelles définitions ou de nouvelles ontologies, une pluralité d'éclairages qui sont aussi contradictoires que complémentaires. Il ne nous appartient pas de juger de la pertinence des théories proposées mais de montrer qu'il est possible de les concilier pour faire apparaître le jeu comme leur articulation, au sens premier de liberté d'action entre des mécaniques. La malléabilité ludique

[1047] Couzinet V., 2003, « Praticiens de l'information et chercheurs » Parcours, terrains et étayages », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, /2 vol. 40, p. 121.

[1048] Couzinet V., 2004, *Op. cit.*, p. 26.

[1049] Bonenfant M., 2010, *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec, p. 3.

[1050] Shiyali Ramamrita Ranganathan (1892-1972) a mis au point une classification en 5 facettes ou niveaux : la personnalité ou entité, la matière ou propriété, l'énergie ou action, l'espace et le temps. Voir Salaün J.-M., Arsenault C. (éd.), 2010, *Introduction aux sciences de l'information*, Paris, La découverte, pp. 75-76 ou, pour plus d'information, l'article de Maniez J., *Des classifications aux thésaurus : du bon usage des facettes*, Documentaliste - sciences de l'information, 1999, vol. 36, n°4-5, pp. 250-262. Voir note 939.

s'accommode parfaitement de multiples approches dont aucune ne saurait être globale sans prendre en compte rétrospectivement toutes les autres. La sémantique ludique, en tant qu'information, est insaisissable puisqu'elle dépend de l'interprétation qu'en fait le joueur, c'est l'interaction ou convention ludique, qui lui donne son sens commun : « *L'information n'existe qu'à travers l'interprétation et ne circule donc pas. Elle peut être active (« mettre en forme ») mais aussi passive (« prendre forme ») lorsqu'un objet, fortement marqué socialement, influe directement sur le comportement*. »[1051] Le joueur participe, comme dans n'importe quelle pratique culturelle, à l'élaboration du sens du jeu qui en retour influence sa propre perception de l'acte ludique. C'est donc bien en définitive la complexité de l'objet ludique qui rétroagit sur ses fonctions dont la combinaison réélaborent récursivement et contradictoirement sa nature et la perception que nous en avons. C'est dans cette optique que nous revisitons les théories de la narration afin de montrer ce que le ludique est à même d'apporter à leur compréhension, et réciproquement.

B) Le jeu du jeu

L'intérêt d'une ludologie passe donc par son usage rétroactif pour comprendre le discours du jeu qui s'oppose à sa résolution par le joueur. En effet, tout acte ludique dessine en filigrane une partie modèle dont les étapes, si contradictoires qu'elles puissent paraître, sont la résultante d'un mécanisme d'auto-entretien de la structure ludique qui alimente l'action du joueur en s'y opposant, réalisant « *La communication comme le double ou le symbole des ambivalences de l'homme dans ses rapports avec autrui*. »[1052] Ainsi le joueur recherche en jouant son bon plaisir qui est d'autant plus grand que le jeu le préserve autant de l'ennui que de la frustration, ce qui signifie qu'il oscille entre les deux, maintenant son action dans un équilibre précaire dont il pourra s'attribuer le mérite. Plus longtemps le jeu reste incertain et plus le mérite de la victoire s'en trouve renforcé puisque la lutte aura été équilibrée. A travers un corpus de jeux classiques ou emblématiques, il est possible de comprendre qu'aucune règle n'est jamais anodine mais est au contraire le résultat soit de principes mathématiques, soit d'un long polissage des ans qui déterminent très exactement la physionomie du jeu à travers une suite de dilemmes ludiques. Ceux-ci garantissent la richesse, la complexité des choix donc des parties et, par extension, du plaisir ludique, lui-même retardé autant que conditionné par les contraintes précédemment énoncées. Or ces règles constitutives sont accompagnées de normes sociales, de règlements contextuels, de stratégies consultatives[1053] qui sont autant de règles dans les règles déterminant les cadres de leur expérience qu'il nous faut décoder.

C) Jouer l'impensable

Mais le jeu ne saurait se limiter à un simple terrain, en tant que méthode il est possible d'étendre la ludologie à la connaissance de domaines connexes voire sans rapport immédiat avec le jeu. Parce qu'elle est une pensée complexe, la ludologie permet d'analyser des

[1051] Vacher B., 2009, « Articulation entre communication, information et organisation en SIC », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 1, p. 123.
[1052] Wolton D., 2007, « De l'information aux sciences de la communication », *Hermès*, n°48, p. 197.
[1053] Le détail sur ces niveaux de règles, quoique la terminologie diffère, est tiré de Schell J., 2010 [2009], *L'art du game design*, Paris, Pearson, p. 159 et plus particulièrement de l'article originel de Parlett D., 2005, « Rules Ok (or : Hoyle on Troubles Waters) », *Boardgame Studies Conference*, consultable en ligne sur : http://www.davpar.eu/gamester/rulesOK.html.

domaines sous un angle nouveau, sans chercher la réponse à des problèmes souvent extérieurs à l'objet analysé mais à enrichir au contraire son questionnement. Par exemple l'indétermination, dont les mathématiques se sont emparées depuis l'origine avec les probabilités, n'est pas pensé pour lui-même, spécificité de l'approche ludologique, mais comme un obstacle devant être dissipé afin d'en apprécier le degré d'incertitude, voire le résultat, autrement dit le risque et le gain. Bien au contraire, l'approche ludologique permet littéralement de jouer avec son objet afin de montrer que l'intérêt du concept d'incertitude réside précisément dans sa contradiction qui ne doit pas être résolue mais dépassée. En effet, l'incertain est un défi pour la pensée alors qu'il n'existe que par elle puisque l'incertitude nous est relative. Cette notion permet de repenser le hasard comme une création humaine en tant que principe d'indétermination et d'explorer les conséquences d'un tel paradigme. Considérer l'incertain comme une notion subjective ne le rend pas moins réel, mais enrichit au contraire notre connaissance de l'homme : « *Tous les faits ontologiquement subjectifs ne sont pas nécessairement des faits qui n'existent que relativement à des observateurs individuels. Ainsi l'intentionnalité des faits sociaux et notamment des faits institutionnels est de nature collective et non pas individuelle. Bien qu'en tant qu'état mental un acte intentionnel n'existe jamais que dans des cerveaux individuels, certains de ces actes ont une structure référentielle intrinsèquement collective, c'est-à-dire qu'ils sont attribués (posés en tant que contenus intentionnels) collectivement (à un "nous" ou à un "on") et non pas individuellement (à un "je").* »[1054] La ludologie devient ainsi un moyen privilégié pour approcher tout objet social qui, comme le jeu, n'existe que dans notre esprit tout en reposant sur une convention collective.

D) Le langage ludologique

Une fois sondée la valeur du jeu, après avoir organisé le ludique par une articulation des théories existantes autour du plaisir et du choix et les avoir appliquées au jeu puis aux sciences humaines et sociales, comment circonscrire la ludologie complexe en tant que méthode compréhensive ? En transposant au ludique le principe de la promesse tel que François Jost l'a exposé pour la télévision, il est possible d'en extraire les caractéristiques que sont la potentialité, l'épreuve, la performance et l'expérience et de les appliquer soit à une partie modèle, celle que joue le peintre Georges de la Tour, d'un tableau à l'autre avec le spectateur, soit à un jeu modèle ou méta-jeu qu'est *Magic : l'assemblée*, de l'Américain Richard Garfield, soit au joueur modèle qu'est Jean-Marie Lhôte qui entreprend une partie avec lui-même. Autant d'exemples à même de rendre compte que tout objet possède son discours propre, et que tout discours est susceptible de susciter chez l'homme une attitude et une expérience ludiques. La ludologie peut alors revendiquer, à l'image des sciences de l'information et de la communication dont elle contribue à enrichir les potentialités, le programme qui leur est assigné : « *Proposer des questionnements spécifiques aux SIC, afin de contribuer à leur construction comme discipline capable de trouver des fondements propres à assurer, au moins partiellement, leur autonomie vis-à-vis des autres disciplines.* »[1055]

[1054] Schaeffer J.-M., 2000, *Adieu à l'esthétique*, Paris, PUF, p. 58.
[1055] Couzinet V., 2004, *Op. cit.*, p. 29.

Figure 56. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 10/15

III.A - Le jeu dans tous ses états

> « *Il faut être attentif à la diversité qui se retrouve sous un même vocable, mais dans le même temps prendre au sérieux l'acte social qui conduit à regrouper sous un même terme différentes activités. Il faut penser ensemble la diversité des « faits ludiques » et la logique de la notion de jeu qui s'enrichit sans cesse de tous les discours qui tentent de préciser, de penser à nouveaux frais cette notion, quitte à se trouver en porte-à-faux par rapport à l'usage social. Cette nécessité de travailler le langage, et de prendre en compte la pensée sédimentée dans la langue est incontournable, dans la mesure où l'approche du réel ne peut passer que par le langage. Étudier le jeu c'est tout à la fois étudier des faits et la dénomination de ces faits. Sans l'unité du mot jeu, aussi arbitraire soit-elle, il n'y aurait pas d'étude possible du jeu.* »
>
> Gilles Brougère, *Jeu et éducation*[1056]

On ne peut différencier la pensée du jeu et sa pratique, puisque la seconde relève de la première qui la décrète et qui, ce faisant, s'élabore avant de se reconnaître et de se penser comme jeu. La multiplicité des activités désignées sous le terme de jeu, ne font qu'en montrer la richesse et, dans tous les cas, le lien que l'homme établit entre elles. Que certaines langues englobent plus ou moins d'objets sous ce vocable n'empêche nullement ces langues de pouvoir appréhender le lien universel – parce qu'humain avant d'être linguistique – qui existe entre le jeu et les domaines connexes qui se trouvent inclus dans une langue plus permissive. Par exemple, si nous ne désignons pas en français la fête sous le terme de jeu, nous reconnaissons néanmoins le lien entre ces réalités, le jeu marquant autant la fête que l'inverse, puisque le temps de la fête est celui du jeu (Saturnales, jeux olympiques…) alors même que les jeux sont l'une des activités qui permettent de « faire la fête » (fête foraine, *tlachtli* aztèque, tombola…). De même, si la danse ou l'exercice physique[1057] à l'origine du jeu ne servent plus aujourd'hui à désigner le jeu, leur frontière sémantique ne s'est pas complètement refermée[1058]. L'important n'est donc pas ce que le jeu nomme mais les fonctions qu'il recouvre et que l'homme lui prête. De ce point de vue, la prétendue opposition des sciences humaines (psychologie, anthropologie, philosophie, sciences de l'éducation) aux sciences sociales (sociologie, ethnologie, sciences de l'information et de la communication) n'est que leur jeu, celui de la pratique par rapport à la théorie et aux lois qu'elle dégage : actualisation à l'échelon sociétal, récapitulation à l'échelle humaine : « *L'idée du jeu, à prendre tout uniment l'expression, est l'idée que l'on se fait, dans un groupe social donné, pris à un moment donné de son histoire, de ce que c'est que jouer (de même que l'on se fait une idée de ce que c'est que travailler). Historiens et sociologues montrent qu'une telle idée se diversifie, se transforme, évolue avec le temps, varie selon les lieux, en relation avec le substrat*

[1056] Brougère G., 2002 [1995], *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, p. 35.

[1057] *Play* vient du vieil anglais *plegian* : « se mouvoir rapidement, s'entraîner » tandis que *game* vient de *gaman* qui signifie sport (articles « *play* » & « *game* » in Harper D., 2001-2014, *The Online Etymology Dictionary*, Http://www.etymonline.com), alors qu'en grec ancien *agôn* est à la fois un jeu et un concours sportif. Le sanscrit Krîdati signifie à la fois danse et jeu (Huizinga J., 1951 [1938], *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, p. 62), de même que le turc *Oyun* (ainsi que dans les langues dérivées que sont le turkmène, le tatar de Crimée et le gagaouze, voir http://fr.wiktionary.org/wiki/jeu), alors que le mongol « *naadah* » (jouer) est associé à la danse (voir note 57). En latin *ludus* est le jeu physique et en français « jeu » sert à désigner une compétition sportive à partir de 1160 (Rey A. (dir.), 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article « jeu », p. 946).

[1058] En français, par exemple, l'expression « entrer dans le jeu » est synonyme d'« entrer dans la danse » et l'on joue à de nombreux sports collectifs qui sont aussi dénommés jeux.

économique et culturel du groupe. Il y aurait ainsi des *idées* du *jeu. Poser le problème en ces termes, c'est admettre que le Jeu lui-même constitue une réalité, une manière de faire et d'être qui ne change pas, qui est toujours et partout la même, une sorte de catégorie de l'esprit humain.* »[1059] En effet, toute nouvelle expérience d'une réalité – tout fait social – aussi différente soit-elle, ne fait jamais que s'inscrire sous le dénominateur commun d'expérience, ses modulations ne faisant que renforcer la permissivité du référentiel. Dans une perspective complexe, toute évolution par rapport au modèle est finalement intégrée à celui-ci par sa récursivité, c'est-à-dire sa capacité à se répéter au point de faire de sa déviance une nouvelle norme qui, loin de s'opposer au modèle, en devient l'aboutissement autant que la confirmation : à faire, de sa stratégie propre, la règle générale.

1. Récapitulation de l'homme par le jeu

C'est Roger Caillois qui avait le premier soulevé la question dès 1946 : « *Car un point reste en litige : le jeu est-il vraiment un ? Un seul terme ne recouvre-t-il pas plusieurs activités qui n'ont justement en commun que leur nom ?* »[1060] Jetant d'autant plus le trouble sur l'entreprise de catégorisation du jeu à laquelle, en 1958, il s'apprête alors à se livrer qu'il met en cause la validité de son sujet : « *Le contraste entre une activité mineure, tenue pour négligeable et les résultats essentiels qu'on inscrit soudain à son bénéfice, choque assez la vraisemblance pour qu'on se demande s'il ne s'agit pas là de quelque paradoxe plus ingénieux que fondé.* »[1061] Non content d'ébranler la branche sur laquelle il vient pourtant de s'asseoir, Roger Caillois insiste sur la négligence de son prédécesseur qui lui fait voir un même phénomène là où il n'y a que pluralité et polysémie : « *Si [Johann Huizinga] découvre le jeu où, avant lui, on n'avait pas su en reconnaître la présence ou l'influence, il néglige délibérément, comme allant de soi, la description et la classification des jeux mêmes, comme s'il répondaient tous aux mêmes besoins et comme s'ils traduisaient indifféremment la même attitude psychologique.* »[1062] Il semble que la critique pour Roger Caillois ait le but inavoué de ménager en comparaison une légitimité pour son propre essai, à même de supplanter sur ce point celle de l'anthropologue hollandais. Pourtant, après les coups de boutoir que l'essayiste français vient de porter au paradigme ludique et à la crédibilité de son fondateur, vouloir établir ses catégories sur celles de Johann Huizinga peut sembler paradoxal[1063]. Nombre de leurs continuateurs, dont Jacques Henriot, reprendront pourtant à leur compte cette façon de procéder qui consiste à critiquer leurs prédécesseurs afin de légitimer en comparaison leur apport, comme si le vrai ne pouvait exister qu'en regard du faux, et qu'il fallait déclarer faux ce qu'on s'apprête pourtant à améliorer, procédé que dénonce explicitement Michel Picard : « *Ces spécialistes du jeu s'ignorent fréquemment les uns les autres, ou se lisent mal, ou se calomnient.* »[1064] Ce que Colas Duflo s'attache à démontrer en relevant minutieusement les

[1059] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, p. 25.
[1060] Caillois R., 1946, « Le ludique et le sacré », *Confluences*, n°10, mars, p. 68.
[1061] Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, introduction, p. 10.
[1062] Caillois R., 1955, « Structure et classification des jeux », *Diogène*, 12, pp. 72-73. Passage reproduit dans Caillois R., 1958, *Supra*, p. 32. Et Roger Caillois ne s'en tient pas à ces seules critiques, par exemple : « *Cet ouvrage, contestable en la plupart de ses affirmations…* » Caillois R., 1955, *Supra*, p. 72 ou Caillois R., 1958, *Ibid.*, p.31.
[1063] Voir le chapitre II.A *Le concept oublié* de notre étude où nous avons montré tout ce que les six caractéristiques du jeu énumérées par Roger Caillois doivent à la seconde définition de Johann Huizinga.
[1064] Picard M., 1984, « La lecture comme jeu », *Poétique : revue de théorie et d'analyse littéraires*, n°58, p. 254. Cependant il pourrait servir ce reproche à lui-même : « *D'abord, l'amateur devra s'accoutumer d'un galimatias confondant. Et chaque spécialiste possède le sien. Caillois, une autorité en matière de jeu, mêle dans une même nomenclature anglais, latin et grec, trois langues en six termes* [probablement en incluant *paidia* et *ludus* aux quatre catégories que sont *agôn*, *mimicry*, *alea* et *ilinx*]*, et déplore de ne pas utiliser le commode sanskrit Kredati*

contresens et les omissions effectuées par les uns et les autres : « *Caillois, par exemple, qui ne semble pas avoir lu le livre de Huizinga jusqu'à la page 58, se fonde sur une définition partielle donnée page 35 pour dire que la définition de Huizinga exclut les jeux de hasard (J. Henriot, qui reprend ce que dit Caillois à propos de Huizinga, ne semble pas l'avoir mieux lu). (…) Une autre critique (…) est celle que J. Henriot propose, à deux reprises, dans* Le jeu[1065] *tout d'abord puis dans* Sous couleur de jouer[1066]*. (…) Le principe de sa critique consiste à prendre un par un les critères définitionnels de Huizinga et de Caillois, et à montrer qu'aucun n'est par lui-même distinctif. En un sens, c'est parfaitement vrai. Mais on notera d'emblée que c'est le principe méthodologique sur lequel est fondé cette critique qui est lui-même critiquable. Car ce qui compte pour Huizinga, c'est l'addition des critères. S'il avait trouvé d'emblée le critère distinctif, on se doute bien qu'il ne lui en aurait pas ajouté d'autres.* »[1067] Bien entendu, en se livrant à ces critiques, Colas Duflo ne peut s'empêcher d'y succomber lui-même[1068], délivrant des pénalités aux uns, un accessit aux autres.

La ludologie a ainsi beau jeu, mais également fort à faire pour réconcilier les spécialistes du jeu. Compte tenu du rang de ces chercheurs et de leur bonne foi, il semble qu'il soit possible de leur accorder le bénéfice du doute et de considérer à priori toutes ces options comme fondées et, dès lors, de cesser de les opposer les unes aux autres. En effet, le rôle de la science n'est pas de juger mais de comprendre. Il est vrai que, de ce point de vue, Roger Caillois fait bien peu d'efforts pour justifier le découpage du jeu en quatre catégories, que l'essayiste français ne qualifie même pas comme telles, les désignant d'abord pudiquement de « *rubriques* »[1069] avant d'en faire les « *ressorts du jeu* » puis ses « *tendances fondamentales* » et enfin des « *tentations cardinales* »[1070], sinon à considérer que le fait d'appliquer de façon anthropologique ces quatre catégories de jeux à l'histoire de l'humanité, comme l'avait fait avant lui Johann Huizinga[1071], suffit selon lui à prouver qu'elles sont au nombre de quatre. Quoique Roger Caillois ne sache plus trop bien lui-même si la transversalité du vertige en fait une rubrique à part entière[1072], s'il faut y mêler les principes ambivalents de *ludus* et de *paidia*, quand bien même le sociologue les applique ensuite par binômes à l'histoire de l'humanité, dans les chapitres « *simulacre et vertige* » puis « *compétition et hasard* »[1073]. *In fine*, l'essayiste trouve les meilleurs éléments de justification de ses catégories lorsqu'il étudie leurs correspondances et leurs réciprocités, en un mot les rapports que ces catégories établissent

ni surtout les appréciables nuances chinoises bien connues wan, jeou-nao, tchouang, hsi, choua, teou, yeou, tai-kiao, etc. » (*Idem*).

[1065] Henriot J., 1969, *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 56-66.

[1066] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, pp. 171-175.

[1067] Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, p. 43.

[1068] Ne serait-ce que parce que Roger Caillois fait bien référence, en note, à la seconde définition de Johann Huizinga (Huizinga J., 1951 [1938], *Op. cit.*, pp. 57-58), même si ce n'est que pour l'écarter immédiatement au titre qu'elle est « *moins riche* » tout en admettant qu'elle est aussi « *moins limitative* ». Voir Caillois R., 1958, *Op. cit.,* p. 33, en note.

[1069] Caillois R., 1955, *Op. cit.*, p. 75 ; « *Je propose à cette fin une division en trois rubriques principales selon que, dans les différents jeux, prédomine le rôle de la compétition, du hasard ou du simulacre*. » devenue quatre dans la version presque identique de Caillois R., 1958, *Supra*, p. 49 : « *Après examen des différentes possibilités, je propose à cette fin une division en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard ou du simulacre ou du vertige.* »

[1070] Caillois R., 1955, *Supra*, p. 88.

[1071] Huizinga J., 1951 [1938], *Supra*, p. 341, table des matières : « *III. Le jeu et la compétition IV. Le jeu et la juridiction V. Le jeu et la guerre VI. Jeu et sagesse VII. Jeu et poésie… XI. Civilisations et époques sous l'ange du jeu XII. L'élément ludique de la culture contemporaine* ».

[1072] Caillois R., 1955, *Supra*, p. 88 : « *Il paraît alors légitime, afin de compléter le tableau des ressorts du jeu, d'inscrire le terme d'ilinx à côté de ceux d'agôn, d'alea et de mimicry.* »

[1073] Voir Caillois R., 1958, *Supra*, respectivement chapitre VII, p. 161 et chapitre VIII, p. 195.

entre elles[1074] : « *Le goût du vertige doit être ajouté à ceux qui s'expriment, l'un par l'ambition de triompher grâce au seul mérite dans une compétition loyale, l'autre par la démission de la volonté au profit d'une attente anxieuse et passive de l'arrêt du sort, le troisième par l'illusion de revêtir une personnalité étrangère. Dans l'*agôn*, le joueur ne compte que sur lui, et il s'efforce et s'acharne ; dans l'*alea*, il compte sur tout, excepté sur lui, et il s'abandonne aux puissances qui lui échappent ; dans la* mimicry*, il imagine qu'il est un autre que lui, et il invente un univers fictif ; l'*ilinx*, quatrième tendance fondamentale, répond au besoin de voir passagèrement ruinés la stabilité et l'équilibre du corps, d'échapper à la tyrannie de la perception, de provoquer la déroute de la conscience.* »[1075] Les catégories de Roger Caillois reposent ainsi sur l'engagement du joueur, sa capacité à s'illusionner, qu'il soit acteur de son jeu (*agôn*), simulateur (*mimicry*) ou spectateur (*alea*), le vertige (*ilinx*) représentant le fait d'être pris au jeu, auquel les trois autres catégories concourent de manière active, médiatrice ou passive.

Ainsi, penser ludologiquement sur les théories émises par nos prédécesseurs peut se faire en les mettant en rapport afin de les articuler pour qu'elles fassent sens. C'est peu ou prou ce que proposait Colas Duflo pour élaborer une définition du jeu en homothétie avec lui à partir d'un constat d'échec : « *La racine de ces errances conceptuelles est toujours à situer au même point : on continue à étudier séparément (J. Henriot sur ce point, plus encore que Huizinga) les différents éléments pour une bonne définition (la liberté, la règle, etc.), sans chercher ce qui pourrait faire dans chaque cas leur spécificité ludique, sans se demander même si cette spécificité ne pourrait pas être à trouver dans un rapport spécifique de ces éléments entre eux. On continue à vouloir définir le jeu en additionnant ses propriétés, sans chercher plutôt une définition d'où toutes ces propriétés pourraient se déduire.* »[1076] Cette réflexion est ludologique au sens où elle renvoie au questionnement du sujet à propos de son objet, tout en invitant à tisser des liens entre ses éléments. D'autant que la réflexion de Colas Duflo s'intéresse moins au jeu qu'au mouvement qui fait sa fonction, cette impulsion qui est ce vers quoi le jeu tend et qui lui donne sa cohérence, rencontrant sur ce point la conclusion à laquelle arrive Sébastien Genvo concernant la ludologie dont l'approche revient à « *penser les conditions d'apparition des phénomènes ludiques à partir des relations qui s'établissent entre ses composants.* »[1077] L'expérience ludologique est donc avant tout méthodologique, repensant le discours du sujet à propos de son objet. Etablir des correspondances entre les principales théories du jeu, de la narration, du plaisir, des émotions et des motivations devrait ainsi permettre de mieux comprendre en quoi consiste l'expérience ludique mais aussi les interactions du triangle jeu (*game*) / jouer (*play*) / joueur (*player*). Par l'articulation de ces différents modèles, la ludologie est à même de réconcilier les démarches contradictoires des théories de la narration et du ludique, en mettant en avant leur complémentarité. L'approche créative de la ludologie est en effet capable de faire émerger les fonctions que ces différentes théories récapitulent, les unes contribuant à expliquer les autres, et réciproquement. Il devient alors possible, à partir de la dimension discursive du jeu, de comprendre comment le ludique procure du plaisir et quelle communication rétroactive celui-ci établit entre les joueurs et le jeu. De manière ambivalente, l'enrichissement de la compréhension du jeu par les sciences humaines et sociales doit alors permettre en retour leur enrichissement par

[1074] Ironiquement, le passage suivant n'a pas été conservé dans la forme finale de son essai de 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*.
[1075] Caillois R., 1955, *Op. cit.*, p. 88.
[1076] Duflo C., 1997, *Op. cit.*, p. 52.
[1077] Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, dossier pour l'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, soutenu le 5 décembre 2013, Université de Lorraine, p. 213. Voir note 763.

l'approche ludologique, en apportant non seulement une confirmation supplémentaire aux théories psychologiques des émotions, mais également en tissant des liens entre elles. Ces perspectives font de la ludologie un moyen privilégié pour penser la potentialité en sciences humaines ainsi que pour élaborer une modalisation, un cadre de compréhension des expérimentations des professionnels du jeu.

Lorsqu'Erving Goffman veut expliquer *Les rites d'interaction*, il effectue intuitivement deux choix lourds de signification : d'une part il recourt au jeu[1078] comme parangon de l'interaction, et d'autre part il utilise des historiettes tirées de faits divers extraits de gazettes[1079], voire de son imagination[1080], précisément pour leur valeur d'exemple, sans jamais questionner explicitement leur véracité. Contrairement à ce qu'on pourrait attendre d'un sociologue, il ne se tourne pas vers le terrain, la réalité, car il ne veut pas étudier une situation particulière mais bien comprendre ce qu'est interagir. Il recourt donc pour ce faire à la modélisation des interactions que sont le jeu et le récit, dans le chapitre intitulé « Les lieux de l'action », en débutant par un exemple forgé de toutes pièces qui concerne précisément le temps. Le sociologue, sans paraître s'en rendre compte, recourt donc aux formes fondamentales de la culture qui découpent l'espace (lieux, scène, hiérarchie, relations…) et le temps (existence, écoulement, objectif, probabilités, conséquences…). Il n'y a point en effet de compréhension possible sans établir de relations, d'inférence entre des principes. Sauf que la problématique ici ne tient pas aux faits eux-mêmes, à leur réalité, mais bien à la compréhension par l'homme des relations entre eux, de ce qui leur donne un sens. La réponse aux questions du sociologue américain ne se situe donc pas dans la réalité mais bien dans la compréhension, à commencer par ces traces que sont les modélisations ludiques et narratives. Ce faisant, Erving Goffman fait œuvre de sociologue puisque c'est en observateur du jeu et du récit qu'il se place, qu'il tente d'en dégager des principes et des lois de fonctionnement, rejoignant ainsi la position d'Howard Becker qui note que « *Le modèle et le type relèvent autant de la fiction que l'histoire. Tous trois se ressemblent en ce qu'ils sont analytiques, qu'ils dissèquent des situations réelles pour trouver leurs composantes importantes et construire un modèle montrant comment ses composantes s'influencent mutuellement et dépendent les unes des autres.* »[1081] Ces principes ne sont donc jamais que les rapports entre les éléments qui constituent le modèle, permettant d'en comprendre la logique de fonctionnement. Et cette logique est celle que l'homme instille à son objet en tant que sujet, le scientifique ne faisant jamais que rendre compte, à travers son propre regard, de celui que l'homme pose sur le monde, comme de son besoin de compréhension à même de le situer dans le temps et dans l'espace.

La ludologie propose donc de renverser le paradigme qui fait tirer de la réalité sa compréhension, puisqu'elle n'est finalement que celle du sujet se reflétant dans le rapport qu'il imprime à son environnement. La ludologie propose ainsi de poser le sujet comme premier en le construisant à partir de la connaissance qu'il a de lui-même. Les biais possibles de cette démarche ne sont pas supérieurs à l'approche classique. En effet, examiner un objet de façon ludologique revient à le construire à l'image de son sujet afin que, en se dédoublant,

[1078] Voir le point II.D.1 *Jouer c'est choisir* de la présente étude.

[1079] Par exemple Goffman, E., 1974 [1967], *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit, pp. 135-136 et p. 156.

[1080] *Ibid.*, p. 132 : « *Un individu, prêt à sortir de chez lui pour aller à un rendez-vous, s'aperçoit qu'il a une demi-heure d'avance, et donc du ''temps libre'' à passer, il pourrait en faire ''bon usage'' en expédiant sans attendre quelque tâche essentielle. Au lieu de cela, il décide de ''tuer'' le temps. Il prend une revue, il se laisse tomber dans un fauteuil, et parcourt les articles jusqu'à l'heure de partir. Quels sont les caractères de l'activité qui sert à tuer le temps ?* »

[1081] Becker H., 2009 [2007], *Comment parler de la société*, Paris, La découverte, p. 175.

le sujet soit à même de s'observer depuis l'extérieur. Dans cette perspective, la connaissance que nous avons de nous-mêmes n'est plus un obstacle mais un levier, par ce qu'elle est susceptible de nous apprendre de nous. Tout le savoir des sciences humaines et sociales n'a pour finalité que de parvenir à dégager l'homme de l'argile primordiale dont il est issu, tout en prenant conscience que ce savoir participe précisément à sa « sédimentation », la construction du paradigme d'homme[1082]. Car l'humain n'existe que dans son interaction avec le monde, dont l'intérêt pour l'homme réside dans ce qu'il est susceptible de lui apprendre sur lui-même. Nous n'explorons l'univers que pour y chercher notre origine et notre fin, pour étendre l'histoire et la place de l'homme, et par cela sa potentialité. Lorsque Vladimir Propp, l'un des fondateurs du structuralisme, note à propos du conte dont il se propose de dévoiler la structure : « *Chaque chercheur qui déclare effectuer la classification selon le schéma proposé opère en fait autrement. Mais c'est justement parce qu'il se contredit que ce qu'il fait est exact. S'il en est ainsi, si la division est inconsciemment fondée sur la structure du conte, qui n'a pas encore été étudiée et qui n'est même pas définie, (…) il faut qu'elle traduise un système de signes structuraux, comme c'est le cas dans d'autres sciences. Et pour cela, il faut étudier ces signes.* »[1083] Puisque le savoir réside en nous-mêmes, sa vérité objective nous intéresse moins que sa capacité à éclairer la compréhension que nous avons de nous : « *C'est à mon sens une forme de raisonnement dont les sciences sociales devraient considérer l'usage, qui permettraient à leurs praticiens de réfléchir à toutes sortes de choses utiles. Et qui nous rappelle que la vérité est une grande chose, mais que ce n'est pas tout.* »[1084] Cette utilité qu'évoque Howard Becker étant la cohérence du discours que nous élaborons à propos de nous-mêmes et qui, de ce fait, nous élabore. La ludologie est la prise de conscience qu'il n'y a pas de possible neutralité de la connaissance humaine puisque celle-ci participe de l'existence du concept d'homme. De fait, la ludologie ne propose rien moins que de réconcilier l'homme en le faisant jouer avec lui-même.

2. Rétroaction du jeu sur la narration

Si Gonzalo Frasca[1085] et Jesper Juul[1086] se sont opposés si directement à l'approche du jeu par les théories de la narration, c'est que celle-ci seule avait droit de cité lorsqu'ils ont cherché à fonder une vidéoludologie, reconnaissant dans un même temps que l'approche devait, au moins dans un premier temps, explorer la structure du jeu. En effet, avant même l'approche ethnologique développée en 1949 dans *Les structures de la parenté*[1087] par Claude

[1082] Dans l'ancienne conception académique, le terrain servait à collecter faits et documents afin de pouvoir « penser sur un matériel ethnologique » pour paraphraser le titre d'un article de Gregory Bateson (Bateson G., 1977 [1941], « Comment penser sur un matériel ethnologique : quelques expériences », *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, pp. 105-121.). Voir par exemple Speranski M., 1917, *Russkaja ustnaja slovesnost [La littérature orale russe]*, Moscou, p. 400. Cité in Propp V., 1965 [1928], *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, pp. 9-10 : « *Sans s'arrêter aux conclusions établies, l'ethnographie poursuit ses recherches, jugeant le matériel réuni encore insuffisant pour une construction générale. C'est ainsi que la science retourne à une collection du matériel et à son traitement, travaillant au profit des générations futures ; mais ce que seront ces études générales et quand nous serons en état de les faire, nous n'en savons rien.* » De ce point de vue, la ludologie en constituerait assurément la deuxième étape.

[1083] Propp V., 1965 [1928], *Supra*, Paris, Seuil, p. 13.

[1084] Becker H., 2009 [2007], *Op. cit.*, p. 177. Voir note 227.

[1085] Frasca G., 2003, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology » in Perron B. (éd.), Wolf J.-P. (éd.), 2003, *Video game theory*, Londres, Routledge, p. 222. Voir note 745 et plus largement le point II.A.2 *L'invention de la ludologie : domaine ou méthode ?* de la présente étude.

[1086] Juul j., 2009, « Ludology », in Perron B., Wolf M. J. P. (dir.), *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 362-363. Voir note 753.

[1087] Lévi-Strauss C., 1967 [1949], *Les structures élémentaires de la parenté*, Paris, Editions de l'EHESS.

Lévi-Strauss, la fondation du courant structuraliste est posée par le linguiste Ferdinand de Saussure dans son *Cours de linguistique générale*[1088] en 1916, même si l'on n'y trouve point le mot de « structure » mais de « système ». En 1928, c'est encore à un spécialiste de littérature folklorique, Vladimir Propp, d'insérer le mot de « structure » dans l'introduction de sa *Morphologie du conte*. De même, les premiers ouvrages à explorer la potentialité du jeu sont littéraires, que ce soit *L'œuvre ouverte*[1089] d'Umberto Eco en 1962 ou *Un conte à votre Façon*[1090] en 1967 de l'Oulipien Raymond Queneau. Il apparaît donc difficile de revendiquer une approche structuraliste, à la fois syntaxique et grammaticale, ou à fortiori ludologique, tout en déclarant le paradigme narratif impropre ou illégitime à rendre compte de la structure du jeu, voire du jeu lui-même. Au contraire, dans la mesure où une partie de jeu est une unité temporelle, il est logique d'aborder le jeu par la narratologie non en opposition avec la ludologie, mais comme une voie qui y mène, et donc comprise dans la seconde approche, puisque la partie ludique, dans la pratique, est la seule façon qu'un joueur a de jouer le jeu. Ainsi le romancier et essayiste Jean Duvignaud fait remarquer que la classification de Roger Caillois est davantage séquentielle que catégorielle, établissant des étapes du jeu plus que des rubriques : « *Dans sa classification des jeux, Caillois n'attribue le ''vertigo'' qu'à une seule série de jeux qu'il ordonne. Il conviendrait peut-être d'admettre cette nomenclature en la renversant, ou plutôt en la déplaçant dans une structure verticale : les diverses formes du jeu que suggère Caillois se distribuant comme autant de niveaux en profondeur dont le ''vertige'' constituerait le plus intense et le plus concret.* »[1091] Or Roger Caillois a effectivement créé les trois catégories de la compétition, du simulacre et du hasard avant d'y ajouter celle transversale du vertige. L'intuition du sociologue que les « rubriques » qu'il établit sont en fait des « ressorts du jeu », c'est-à-dire qu'ils participent de la structure du jeu et que, à ce titre, ils constituent pour le joueur autant de « tentations cardinales »[1092], explique et s'appuie sur le fait que la partie tende vers sa fin qu'est l'enjeu, cette force d'attraction de la motivation ludique, tout en déroulant une épreuve ludique qui, en tant que telle, délivre une expérience, et par là un récit.

On ne s'étonnera donc guère inversement que lorsque, en 1966, Algirdas Julien Greimas tente de réduire les trente-et-une fonctions du conte énumérées par Vladimir Propp, il retrouve peu ou prou les « tentations cardinales » de Roger Caillois en 1955. Les trente-et-une fonctions établies par Vladimir Propp pour le conte merveilleux sont les suivantes[1093] :

1. Eloignement : un des membres de la famille s'éloigne de la maison ;
2. Interdiction : le héros se fait signifier une interdiction ;
3. Transgression de l'interdit : apparition de l'agresseur qui pousse à enfreindre l'interdit ;
4. Interrogatoire : l'agresseur essaye d'obtenir des renseignements ;
5. Information : l'agresseur reçoit des informations sur sa victime ;
6. Tromperie : l'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens ;
7. Complicité involontaire : la victime se laisse tromper et aide ainsi son ennemi malgré elle ;
8. Méfait ou manque : l'agresseur porte préjudice au héros ou il manque quelque chose à l'un des membres de la famille du héros ;

[1088] Saussure F. de, 1995 [1916], *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot.
[1089] Eco U., 1965 [1962], *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil.
[1090] Queneau R., [1982] 1967, *Un conte à votre façon*, Paris, Kickshaws. La première version imprimée est parue en juillet 1967 dans le *Nouvel observateur*.
[1091] Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, p. 81. Voir note 832.
[1092] Voir note 1070.
[1093] Propp V., 1965 [1928], *Op. cit.*, chapitre 3, pp. 35-80. Les intitulés et les descriptions sont toutes celles de Vladimir Propp dont nous avons légèrement corrigé la traduction, sauf lorsque celui-ci ne les a pas résumées, le résumé est alors le nôtre. Nous évoquions déjà ces fonctions à la note 379.

9. Médiation / Demande de réparation* : la nouvelle du méfait ou du manque est divulguée, on s'adresse au héros par une demande ou un ordre, on l'envoie ou on le laisse partir ;
10. Début de l'action contraire / Acceptation* : le héros-quêteur accepte ou décide d'agir ;
11. Départ du héros : le héros quitte sa maison / ou repart et recommence une quête ;
12. Mise à l'épreuve : le héros subit une épreuve qui le prépare à la réception d'un objet ou d'un auxiliaire magique ;
13. Réaction du héros / Qualification* : le héros réagit aux actions du futur donateur ;
14. Réception / Transmission* : l'objet magique est mis à la disposition du héros ;
15. Transfert du héros* : le héros est conduit près du lieu où se trouve l'objet de sa quête ;
16. Combat / Affrontement* : le héros et son agresseur s'affrontent dans un combat ;
17. Marque : le héros reçoit une marque ;
18. Victoire : l'agresseur est vaincu ;
19. Réparation : le méfait initial est réparé ou le manque comblé ;
20. Retour du héros : le héros revient, il peut prendre l'aspect d'une fuite ;
21. Poursuite : le héros est poursuivi ;
22. Secours / Echappatoire* : le héros est secouru ;
23. Arrivée incognito : le héros arrive incognito chez lui ou dans une autre contrée ;
24. Prétentions mensongères / Imposture du faux-héros* : un faux-héros fait valoir des prétentions mensongères ;
25. Tâche difficile : on propose au héros une tâche difficile ;
26. Accomplissement de tâche* : la tâche est accomplie ;
27. Reconnaissance : le héros est reconnu ;
28. Découverte / Le faux-héros est démasqué* : le faux-héros ou l'agresseur est démasqué ;
29. Transfiguration : le héros reçoit une nouvelle apparence ;
30. Châtiment de l'antagoniste* : le héros ou l'agresseur est puni ;
31. Mariage du héros[1094] : le héros se marie et monte sur le trône.

Après les avoir réduites à vingt fonctions, en suivant la suggestion de Vladimir Propp lui-même d'en coupler certaines, Algirdas Julien Greimas constate que ces binômes établissent un contrat qui définit une épreuve, un schéma syntagmatique de cinq fonctions : 1. injonction, 2. acceptation, 3. affrontement, 4. réussite 5. conséquence[1095], que le sémiologue réduira par la suite en quatre fonctions qui définissent le schéma narratif canonique : 1. manipulation 2. compétence 3. performance 4. sanction[1096], ces quatre fonctions définissant les quatre étapes minimales d'un récit, qu'il est possible de rapprocher des « *tentations cardinales* » de Roger Caillois selon le tableau suivant :

Figure 57. Schéma narratif canonique de A.J. Greimas vs les Ressorts du jeu de R. Caillois[1097]

Séquence originelle de Greimas	injonction	acceptation	affrontement	réussite / conséquence

[1094] Les fonctions avec un astérisque sont une reformulation de notre part ou suivent sa dénomination la plus courante.
[1095] Greimas A.-J., 1966, *Sémantique Structurale : recherche de méthode*, Paris, Larousse, pp. 194-197.
[1096] Groupe d'Entrevernes, 1979, *Analyse sémiotique des textes : introduction, théorie, pratique*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, pp. 60 *et sq.*
[1097] Le tableau est inspiré de Solinski B., 2012, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique » in Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, p. 98 et de Genvo S., 2009, *Le jeu à son ère numérique*, Paris, L'Harmattan, p. 150.

Modalités du faire[1098]	devoir-faire se donner un objectif	vouloir-faire & pouvoir-faire se donner les moyens	savoir-faire donner le meilleur de soi	faire-pouvoir & faire-savoir donner l'exemple
Schéma narratif canonique	manipulation épreuve injonctive	compétence épreuve qualifiante	performance épreuve principale	sanction épreuve glorifiante
Ressorts du jeu de Caillois	hasard	simulacre	compétition	vertige

- La manipulation d'A. J. Greimas correspond chez Roger Caillois au hasard (*alea*), puisque ce qui survient par hasard est ce dont on ignore les causes, le mot dérivant soit d'une combinaison de circonstances et d'incidents soit d'une manœuvre occulte[1099]. Le hasard est une manipulation car il ne relève pas de la volonté du sujet mais lui est imposé, c'est une injonction du sort à laquelle le joueur ou le lecteur doit réagir. Au début d'une intrigue policière, le meurtre est une donnée qui crée l'enquête distillant les indices aux personnages tout en attisant la curiosité du lecteur et en fixant un but au personnage. Roman policier que Roger Caillois considère comme l'un des exemples parfaits du *ludus* où « *la tension et le talent du joueur s'exercent en dehors de tout sentiment explicite d'émulation et de rivalité* »[1100].

- La compétence selon Algirdas Greimas est donc pour le personnage la démonstration de sa compétence et pour le lecteur celle de sa motivation à entrer dans le récit, et par là sa capacité à se conformer à un schéma attendu – le simulacre (*mimicry*) pour Roger Caillois – que celui-ci dépende des règles du jeu ou de la scène d'exposition d'un roman. Ce dédoublement existe aussi pour le jeu entre le joueur et son avatar. Par exemple, dans un jeu de rôle vidéoludique comme *Diablo* (Blizzard 1997), le joueur doit entraîner le héros en lui faisant accumuler de l'expérience. Ainsi, plus que le joueur exerce sa compétence ludique (ses moyens) en déployant sa stratégie, plus il accroît sa motivation (son vouloir-faire) par le temps qu'il consacre à faire progresser son personnage dans le jeu, s'engageant, à la fois économiquement et affectivement, à le mener jusqu'à la fin de son aventure : « *L'identification au champion, à elle seule, constitue une mimicry parente de celle qui fait que le lecteur se reconnaît dans le héros du roman, le spectateur dans le héros du film.* »[1101] La compétence qualifie donc le héros comme son lecteur-joueur pour vivre la suite de la partie ou du récit.

- La performance selon Algirdas Greimas correspond au paroxysme (*climax*) du récit en tant qu'épreuve principale qui détermine la réussite du héros, puisque celui-ci affronte l'antagoniste, rejoignant en cela la définition que donne Roger Caillois de la compétition : « *L'agôn se présente comme la forme pure du mérite personnel et sert à le manifester.* »[1102] L'idée de performance contient en elle-même la notion de défi. Elle implique que le joueur et son avatar doivent faire leurs preuves en risquant l'affrontement direct avec l'obstacle afin de démontrer leur maîtrise (ou pouvoir-faire) pour s'attribuer l'enjeu, ainsi que la notion de dépassement nécessaire pour donner le meilleur de soi-même et faire basculer la partie.

- La sanction selon A. J. Greimas peut être positive ou négative, réunissant à la fois un degré de réussite et ses conséquences. Cette sanction témoigne du savoir-faire du joueur que

[1098] Voir le point *II.C.4.a complexité des sciences de la communication* de la présente étude.

[1099] Voir l'article « manipulation » dans Rey A. (dir.), 1993, *Op. cit.*, p. 1183 : « *Depuis 1767, il signifie, au figuré, ''manœuvre occulte, intrigue'', sens que possède l'anglais manipulation dès 1628. Il est devenu un terme des illusionnistes et des prestidigitateurs (1931).* » L'anglais *manipulation* signifiant « intrigue » qui est une « *combinaison de circonstances et d'incidents* ». Voir ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr, article « intrigue ».

[1100] Caillois R., 1958, *Op. cit.*, p. 80. Les évocations du roman policier se trouvent pp. 81 & 85.

[1101] *Ibid.*, p. 66.

[1102] *Ibid.*, p. 53.

la victoire change en faire-savoir. Reconnaissance de l'exemplarité de la performance autant que jouissance pour le joueur/lecteur du spectacle de sa propre ivresse de s'être retrouvé au cœur du jeu en lieu et place du héros, d'avoir tremblé pour et avec lui, au cours d'une épreuve ludique ou romanesque qui l'a habité jusqu'au vertige (*ilinx*), qui est aussi la liberté à tout moment d'arrêter ou de poursuivre l'épreuve. Ce qui est peu ou prou le constat que fait Roger Caillois à propos du combat de gladiateurs : « *Que l'épreuve donne en outre matière à spectacle ne diminue pas, mais renforce sa nature de jeu.* »[1103] Tout joueur étant à la fois l'acteur et le spectateur de son jeu, il en est l'initiateur et le destinataire, le témoin de son moi triomphant[1104] : c'est l'épreuve glorifiante.

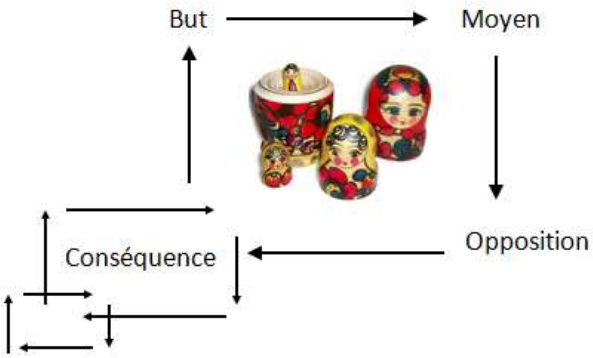
La proximité du paradigme littéraire, selon Algirdas Julien Greimas, et ludique, d'après Roger Caillois, montre que les fonctions qu'envisageait Vladimir Propp sont plus profondes que celui-ci ne le pensait. En effet, en voulant décrire les fonctions du conte merveilleux, le folkloriste russe s'est contenté d'en dégager les étapes, alors qu'en cherchant les ressorts du jeu, Roger Caillois s'est manifestement davantage approché des fonctions essentielles du ludique. Vladimir Propp notait déjà qu'il avait conscience que les étapes qu'il avait mises au jour ne semblaient pas toujours exister dans un conte donné : « *Les contes donnent une forme incomplète du schéma de base. Dans chaque conte, il manque l'une ou l'autre fonction. L'absence d'une fonction ne modifie en rien la structure du conte : les autres fonctions conservent leur place. On peut souvent montrer, en se fondant sur certains rudiments, que cette absence est une omission.* »[1105] Mais si on peut admettre qu'une étape puisse faire défaut quand le récit est résumé, ou met l'accent sur certaines plutôt que d'autres, on peut difficilement imaginer qu'une fonction, dont le propre est d'être essentielle[1106], soit manquante. Cette confusion, entre fonction et étape, détermine une confusion plus profonde entre système et structure. En effet, une fonction détermine une activité et non un trait, or les fonctions de Vladimir Propp décrivent une séquence dont les étapes sont caractérisées (11. départ, 16. affrontement, 21. poursuite, 27. reconnaissance…), c'est-à-dire qu'elles sont décrites en tant qu'étapes et non pour leur capacité à influer sur le cours même du récit, à la différence des fonctions des personnages : héros, auxiliaire de quête, agresseur qui peuvent se traduire par le schéma actantiel de leur interaction réciproque. En clair, une fonction participe d'un système qu'elle anime, un caractère d'une structure qu'elle séquence. Or c'est bien cette dénomination que finit par adopter Vladimir Propp : « *Nous appelons ce développement une séquence. Chaque nouveau méfait ou préjudice, chaque nouveau manque, donne lieu à une nouvelle séquence.* »[1107]

Il n'y a pas, cependant, à opposer davantage un système et une séquence puisque un système spatial développe forcément une séquence temporelle, un parcours, alors que celle-ci est la marque d'un mouvement, donc d'interactions à même de définir un système. Ainsi, Vladimir Propp subodore implicitement que son schéma, qui peut être répété, est en lui-même la répétition d'une séquence plus courte : « *On peut appeler conte merveilleux du point de vue morphologique tout développement partant d'un méfait ou d'un manque, et passant par les fonctions intermédiaires pour aboutir au mariage ou à d'autre fonctions utilisées*

[1103] Caillois R., 1958, *Op. cit.*, pp. 74-75.
[1104] Voir Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie » in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, p. 42 : « *Je pense quant à moi qu'à cette caractéristique révélatrice de l'invulnérabilité, on reconnaît sans peine… sa majesté le Moi, héros de tous les rêves diurnes, comme de tous les romans.* » Voir note 632.
[1105] Propp V., 1965 [1928], *Op. cit.*, p. 134.
[1106] En effet, selon ATILF, 2002, *Op. cit.*, article « fonction » : « *A.1. Activités spécifiques attachées à l'être humain, à sa nature, à son sexe, à sa personnalité.* »
[1107] Propp V., 1965 [1928], *Supra*, p. 112.

comme dénouement. La fonction terminale peut être la récompense, la prise de l'objet de ses recherches, ou d'une manière générale, la réparation du méfait, le secours et le salut pendant la poursuite, etc. Nous appelons ce développement une séquence. »[1108] Que l'auteur attribue exclusivement ce découpage au conte merveilleux vient de ce que ce type de texte constitue l'exclusivité de son corpus, lui interdisant toute généralisation. Pourtant, Vladimir Propp dispose sans s'en rendre compte de la résolution morphologique de son schéma, annonçant même la position de Jacques Derrida qui fait du jeu « *un manque qui doit être suppléé* »[1109], ce qui résume les trente-et-une étapes du conte par 1.« *un manque* », 2.« *des recherches* » ou « *fonctions intermédiaires* » menant à 3.« *la réparation du méfait* » pour aboutir au 4.« *dénouement* », ce qui est peu ou prou le schéma narratif canonique proposé par Algirdas Greimas. Le manque, parce qu'il demande à être comblé, implique une action en fixant un objectif. Cette action ne peut être accomplie dans l'immédiat en raison précisément du manque qui s'étend aux moyens de l'action et qui constitue par cela l'opposition principale à sa résolution, dont la conséquence directe de cette dernière est de satisfaire le manque premier. Ce découpage syntaxique est à même d'englober les paradigmes narratifs d'Algirdas Julien Greimas et ludique de Roger Caillois en les portant à leur dimension conceptuelle, que nous appelons ludologique puisqu'elle résume l'essence motrice de son objet : le ludique. Soit la syntaxe suivante but → moyen → opposition → conséquence. Le manque soulevé par Vladimir Propp exprime un besoin qui, lorsqu'il n'est pas rassasié, s'active sous forme de désir. La satisfaction du désir crée alors psychologiquement les conditions du plaisir, conséquence indissociable du ludique, dont la recherche est en même temps la condition du jeu. Mais nous y reviendrons dans le 3e point de ce chapitre.

Figure 58. Modèle ludologique du jeu[1110]



En décrivant une boucle d'action dont chacune de ses fonctions participent du mouvement du jeu, le modèle ludologique est un système qui, en tant que tel, met en œuvre un ensemble d'interactions, à la fois temporelles (chronologiques) et spatiales (puisque le point de départ est le point d'arrivée). Chaque séquence que décrit le modèle est complexe et, à ce titre, peut récapituler en elle-même l'ensemble des séquences dont elle n'est qu'une fonction. Ces sous-programmes ludiques avaient déjà été pressentis par Vladimir Propp qui, dans un chapitre au nom évocateur de « conte comme totalité », décrivait des enchainements combinatoires : « *Les séquences peuvent être reliées de la façon suivante : 1. Une séquence succède immédiatement à une autre* [chronologie]. *2. Une nouvelle séquence commence avant que la précédente ne soit terminée. L'action est interrompue par une séquence épisodique. Après la*

[1108] Propp V., 1965 [1928], *Op. cit.*, p. 112.

[1109] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, p. 425. Voir note 777.

[1110] Le schéma est tiré de notre communication pour le colloque *Ludovia*, voir Solinski B., 2010, « Jeu vidéo : de l'héritage interactionnel au langage interactif », *colloque Ludovia : interactivité / interactions : enjeux relationnels*, 24-27 août 2010, Ax-les-thermes.

fin de cet épisode, la première séquence reprend et s'achève [incise]. *3. L'épisode peut être interrompu à son tour* [imbrication]. *4. Le conte peut commencer par deux méfaits* [dédoublement]. *5. Deux séquences peuvent avoir une fin commune* [parallélisme]. *6. Il y a parfois deux quêteurs dans le conte. Au milieu de la première séquence les héros se séparent* [disjonction]. »[1111] En dépit de déviations apparentes, celles-ci ne sont que des modulations qui renforcent le modèle principal puisque toutes les répétitions lui obéissent, le recomposant toujours dans sa totalité et dans chacune de ses parties, décrivant des sous-programmes narratifs[1112] ou ludiques.

Si on applique le modèle ludologique du jeu aux étapes du conte de Vladimir Propp, il est ainsi possible d'obtenir différents découpages suivant le degré de finesse souhaité. On peut par exemple considérer, à une échelle macroscopique, que les huit (→ 8/31) premières étapes du conte détaillent le *But* puisque celles-ci concernent tous les éléments qui rendent possible le méfait, jusqu'au méfait lui-même qui va justifier l'action du héros. Cette action, qui débute par l'information du héros (médiation) démontre ses *Moyens*, c'est-à-dire à la fois sa détermination et sa compétence, correspondant aux six étapes suivantes (→ 14/31) nécessaires au héros pour se préparer à affronter l'*Opposition*. Cette partie est logiquement la plus importante puisqu'un conte est le récit d'un problème universel que le héros surmonte par sa force d'âme. Cette séquence comprend neuf étapes et débute par le transfert du héros jusqu'à l'assurance de son retour incognito (→ 23/31). Enfin, la *Conséquence* de l'entreprise du héros correspond aux huit dernières étapes qui marquent la reconnaissance, d'une part de l'imposture du faux-héros, d'autre part du héros en tant que tel par son mariage final. A l'échelle microscopique, chacune des étapes définies par Valdimir Propp peut être entrevue comme la résonnance de l'une des étapes du modèle ludologique global, selon le tableau suivant :

Figure 59. Application du modèle ludologique aux étapes du conte de V. Propp

modèle macro	*Etapes du conte de V. Propp*	*modèle micro*
>but	1) éloignement	>but
	2) interdiction	opposition
	3) transgression	moyen
	4) interrogatoire	conséquence
	5) information	>but
	6) tromperie	opposition
	7) complicité involontaire	moyen
	8) méfait ou manque	conséquence
moyen	9) médiation / demande de réparation	>but
	10) acceptation	moyen
	11) départ du héros	moyen
	12) mise à l'épreuve du héros	opposition
	13) qualification	opposition
	14) transmission	conséquence
opposition	15) transfert du héros	>but
	16) affrontement	opposition

[1111] Propp V., 1965 [1928], *Op. cit.*, pp. 113-114.
[1112] Genvo S., 2006, *Le Game Design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz, pp. 316 *et sq*.

	17) marque	moyen
	18) victoire	conséquence
	19) réparation	conséquence
	20) retour du héros	>but
	21) poursuite	opposition
	22) échappatoire	moyen
	23) arrivée incognito	conséquence
	24) imposture du faux-héros	>but
	25) tâche difficile	moyen
	26) accomplissement de la tâche	opposition
	27) reconnaissance du héros	conséquence
conséquence	28) le faux-héros est démasqué	>but
	29) transfiguration du héros	moyen
	30) châtiment de l'antagoniste	opposition
	31) mariage du héros	conséquence

Chaque fonction du modèle macroscopique correspond au début d'une séquence du modèle microscopique. Nous avons fait apparaître, par un surlignement jaune, les redoublements de certaines étapes, ce que Vladimir Propp avait pressenti lui-même en évoquant que « *certaines fonctions sont assemblées par couples* »[1113]. Ces couples de fonctions sont les étapes 10 et 11 où l'acceptation signifie le départ du héros (le moyen rassemblant l'engagement et la compétence), les étapes 12 & 13 où la mise à l'épreuve du héros conditionne sa qualification comme héros (l'opposition faisant le héros) ou encore les étapes 18 & 19 marquant la victoire et la réparation du manque qui sont une seule et même chose puisque l'une signifie l'autre (la conséquence marquant le résultat de l'action). D'autre part, nous avons utilisé une police rouge pour souligner les inversions par rapport au modèle ludologique, possibilité que, une fois encore, Vladimir Propp avait lui-même notée : « *Le conte présente habituellement, par exemple, le méfait d'abord, puis l'obtention d'un auxiliaire qui répare ce méfait. La succession inversée des fonctions présente d'abord l'obtention de l'auxiliaire, puis le méfait qu'il doit réparer.* »[1114] On remarquera que ces inversions concernent exclusivement l'*Opposition* et les *Moyens*, c'est-à-dire les phases intermédiaires du modèle, puisque la recherche des *Moyens* est autant liée à la connaissance d'une *Opposition* que la détention des *Moyens* implique de rechercher une *Opposition* digne d'eux[1115]. Le modèle ludologique permet ainsi de comprendre que toute séquence définit une action ludique, c'est-à-dire autotélique, dans la mesure où elle est son propre moteur. En effet, le but d'une action, en tant que tel, entraîne à la fois une conséquence, sans quoi il serait sans intérêt et ne serait pas générateur d'action, et une opposition à sa réalisation qui consiste en l'acquisition de moyens d'action, obstacle sans lequel le but serait acquis et ne pousserait pas davantage à agir. La complexité de l'action ludique réside dans les nouvelles potentialités qu'ouvrent ses conséquences. En suscitant de nouveaux désirs (buts), celles-ci génèrent des alternatives d'action et donc la répétition du schéma à travers sa circularité, en tant que sous programmes

[1113] Propp V., 1965 [1928], *Op. cit.*, p. 80.

[1114] *Ibid.*, p. 133.

[1115] De ce point de vue, *Apprendre à frissonner* est un conte des frères Grimm (Grimm J. & K., 1979 [1812], *Les contes de Grimm*, Paris, Gründ) où un héros sans peur veut apprendre le sens de ce mot, il dispose donc des moyens sans trouver l'opposition à même de lui révéler leur insuffisance. De même, dans une perspective ludique, participer à un jeu est l'occasion de « tenter sa chance » et de se mesurer à un adversaire », il s'agit donc pour un joueur qui « se sent en veine » ou « de première force », et qui peut de ce fait compter sur les moyens à sa disposition, de trouver une opposition valable.

ludiques et actions potentielles. Le schéma de Vladimir Propp est ainsi une modulation d'une séquence de base répétée sept fois, et dont chacune des répétitions à des moments différents de la macroséquence entraîne une fonction, et donc une interprétation, différente. Le schéma narratif canonique d'Algirdas Greimas, et plus encore le modèle ludologique, insistent sur les similarités macroscopiques quand le schéma de Vladimir Propp et, nous allons le voir, celui de Joseph Campbell soulignent leurs modulations.

3. Ambivalence du mythe et du conte

La narration et le ludique remplissent donc la même fonction en empruntant un chemin différent, la première étant séquentielle là où le second est circulaire. Vouloir distinguer le ludique de la narration revient à vouloir distinguer la temporalité de la potentialité, c'est-à-dire à appauvrir l'un et l'autre. Ces deux approches sont certes opposées mais sont complémentaires, comme les deux faces d'une même pièce. Mais au-delà du constat des connexions entre jeu et narration, il faut comprendre leur fonction et, pour ce faire, refaire le chemin en sens inverse de la culture vers l'homme. C'est le parti pris de Joseph Campbell qui a initié en 1949 une lecture psychanalytique des différents mythes qu'il a synthétisés au sein d'une trame commune baptisée Monomythe. Celui-ci relate avant tout un voyage intérieur, dans une perspective anthropologique. Bien que Joseph Campbell n'ait pas connu les travaux antérieurs de Vladimir Propp au moment de la rédaction du *Héros aux mille visages*[1116], sa démarche est analogue. Néanmoins, les étapes de son schéma définissent une boucle, la 18e séquence étant la première, selon un éternel recommencement qui caractérise le mythe. Nous avons donc mis, en regard du modèle ludologique du jeu, ceux de Joseph Campbell et de Vladimir Propp.

Figure 60. Application du modèle ludologique au Voyage du héros de J. Campbell

modèle macro	*voyage du héros de J. Campbell*	*modèle micro*	*étapes de V. Propp*
> but	1) L'appel de l'aventure	> but	1) éloignement
			2) interdiction
	2) Le refus de l'appel	opposition	3) transgression
			4) interrogatoire
			5) information
	3) L'aide surnaturelle	moyen	6) tromperie
			7) complicité involontaire
	4) Le passage du premier seuil	conséquence	8) méfait ou manque
			9) médiation
moyen	5) Le ventre de la baleine	>but	10) acceptation
			11) départ du héros
	6) Le chemin des épreuves	opposition	12) mise à l'épreuve
			13) qualification
	7) La rencontre avec la déesse	moyen	14) transmission
	8) La femme tentatrice	conséquence	15) transfert du héros
opposition	9) La réunion au père	>but	16) affrontement
	10) l'apothéose	but	17) marque
	11) Le don suprême	moyen	18) victoire
	12) Le refus du retour	opposition	19) réparation

[1116] Toutes les références sont tirées de Campbell J., 2010 [1949], *Le héros aux mille et un visages*, Escalquens, Oxus, première partie : « L'aventure du héros », chapitre I-IV, pp. 53-214.

	13) La fuite magique	conséquence	20) retour du héros
			21) poursuite
conséquence	14) La délivrance venue de l'extérieur	>but	22) échappatoire
			23) arrivée incognito
			24) imposture du faux-héros
	15) Le passage du seuil au retour	opposition	25) tâche difficile
			26) accomplissement de la tâche
	16) Maître des deux mondes	moyen	27) reconnaissance du héros
			28) le faux-héros est démasqué
	17) Libre devant la vie	conséquence	29) transfiguration du héros
			30) châtiment de l'antagoniste
			31) mariage du héros

Comme pour les trente-et-une étapes du conte, le modèle ludologique s'applique sans difficulté au *voyage du héros* au prix de l'inversion, trois fois sur quatre, du *Moyen* et de l'*Opposition* (tableau : écriture rouge) ainsi que de la répétition du *But* (tableau : surlignage en jaune) dans la troisième séquence du modèle ludologique, Joseph Campbell ne faisant pas de différence entre les étapes 9 et 10 de son modèle, la réunion au père signifiant l'apothéose, c'est-à-dire à la fois l'affrontement et la réconciliation. L'application du modèle ludologique à celui de Joseph Campbell fait ressortir en premier lieu que le mythe, à la différence du conte, rend le héros passif (à l'exception de la troisième séquence) et que ce sont les dieux qui ont l'initiative. En effet, le héros refuse l'appel (étape 2 du voyage) ainsi que le retour (étape 12), et qu'il est donc responsable de sa propre Opposition, alors que ce sont les dieux qui fixent le but et dispensent les moyens : 1. « L'appel de l'aventure » et 3. « L'aide surnaturelle » dans la première séquence, 5. « Le ventre de la baleine » et 7. « La rencontre avec la déesse » dans la deuxième séquence, et même le but de la quatrième séquence avec l'étape 14. « La délivrance venue de l'extérieur ».

D'autre part, la lecture croisée des dix-sept étapes du mythe et des trente-et-une étapes du conte donne une aura différente à l'interprétation des étapes de l'un et de l'autre modèle. En effet, de même qu'on assistait à treize étapes du conte consacrées à l'opposition (contre quatre à huit pour les autres fonctions du modèle ludologique macroscopique), cinq étapes sont consacrées à cette même fonction (contre quatre pour les autres) dans les dix-sept étapes du mythe, la confrontation étant littéralement le nœud du problème. Si la première séquence du conte (→ 8/31) fait du héros l'origine du problème – l'équilibre du monde a été rompu par sa faute et il lui appartient de le restaurer – c'est l'inverse dans le voyage du héros (→ 4/17) où les dieux tentent de briser l'équilibre dans lequel se complaît le héros : alors que l'appel de l'aventure se fait entendre à travers « *un geste maladroit - dû apparemment au plus grand des hasards – [qui] dévoile un monde insoupçonné et met l'individu en relation avec des forces qui ne sont pas correctement comprises* »[1117], le refus du héros « *est essentiellement un refus d'abandonner ce [qu'il] considère comme son intérêt personnel* »[1118], pour passer à l'acte il a donc besoin d'un coup de pouce, d'une aide surnaturelle, cette « *influence bienveillante, protectrice du destin* », cette assurance qu'« *il suffit de savoir et de faire confiance et les gardiens éternels apparaîtront* »[1119] afin de lui permettre de franchir le premier seuil « *au-delà [duquel] c'est l'obscurité, l'inconnu et le danger* »[1120]. Dans le mythe, le héros en est un car il est pieux, c'est-à-dire qu'il respecte l'ordre du monde et obéit aux dieux, alors que dans le

[1117] Campbell J., 2010 [1949], *Op. cit.*, p. 51.
[1118] *Ibid.*, p. 61.
[1119] *Ibid.*, p. 71.
[1120] *Ibid.*, p. 76.

conte, c'est le fait de ne pas avoir obéi aux parents qui met l'enfant en danger et l'oblige à se montrer responsable, et à devenir ainsi adulte.

Dans la deuxième séquence, celle du *Moyen*, les six étapes du conte (→ 14/31) permettent au héros de démontrer sa compétence et de se qualifier en tant que héros, c'est-à-dire la personne à même de réparer le méfait qui a été commis par sa faute. Au contraire, dans les quatre étapes (→ 8/17) du voyage du héros, ce sont les dieux qui imposent au héros le chemin à suivre avec ses épreuves afin de mettre au jour chez lui le héros qui sommeille sous son enveloppe humaine. Son parcours est une renaissance depuis le ventre de la baleine où « *Le héros, au lieu de vaincre la puissance du seuil ou de pactiser avec elle, est englouti dans l'inconnu et semble avoir succombé à la mort.* »[1121] et où « *l'épreuve intensifie la question qui se posait au premier seuil et qui demeure sans réponse : l'égo peut-il se mettre à mort lui-même ?* »[1122], purifiant le héros avant sa rencontre avec la déesse qui « *représente l'épreuve finale où se joue l'aptitude du héros à obtenir le don d'amour (…) qui est la vie goûtée comme étant le réceptacle de l'éternité* »[1123]. Mère à l'origine, la déesse épouse mystiquement le héros qui « *sait maintenant que lui et le père ne font qu'un : il a pris la place du père* »[1124] car il est désormais à la fois le principe masculin et féminin, ce qui le rend prêt à revivifier le monde. Dans les deux cas, le *Moyen* est un chemin initiatique qui, dans le conte, permet au héros de mériter son nom en remettant le monde en ordre, alors que dans le mythe le héros acquiert les moyens de la recréation du monde à travers sa propre renaissance. Dans le mythe, c'est toujours l'obéissance à son destin qui détermine la qualification du héros, alors que dans le conte c'est la volonté du héros d'assumer la conséquence de ses actes qui lui permet de se qualifier en tant que tel. On notera que le principe féminin du mythe, qui est l'adjuvant de la masculinité du héros, est interprété dans le conte comme un objet qui apporte un surcroît de puissance. Enfin, la transmission de cet objet rend possible l'affrontement des monstres de l'inconscient, transfert autant que transmission puisqu'elle permet d'accéder au père caché.

Dans la troisième séquence, celle de l'*Opposition*, le conte avec neuf étapes sur trente-et-une (→ 23/31), tout comme le mythe avec cinq étapes sur dix-sept (→ 13/17), se densifient pour en faire l'épreuve décisive. L'affrontement physique du conte marque le vainqueur de l'empreinte de l'expérience, le signe est donc supplétif, là où le mythe demande inversement au héros de se dépouiller de son égo pour se réconcilier avec la figure paternelle, et soi à travers lui : « *il faut croire que ce père est miséricordieux et, ensuite, avoir foi en sa miséricorde* »[1125]. Le héros, devenu alors un être complet, accède enfin à l'apothéose, ce « *modèle de l'état divin auquel le héros humain accède lorsqu'il a dépassé les dernières angoisses de l'ignorance* »[1126], lorsqu'il s'est débarrassé de ses dernières faiblesses d'homme par le don suprême qui « *exige que soit abandonné l'attachement à l'égo et c'est là que la difficulté réside* »[1127], afin de « *rapporter (…) au royaume des hommes (…) le don obtenu* [pour] *contribuer à la renaissance de la collectivité* »[1128]. En effet, une fois que le héros a, par sa purification, goûté au nirvana, il a enfin trouvé sa place parmi les dieux et s'est détaché du monde, ne voyant plus de nécessité à son retour : « *On dit que des saints ont trépassé pendant leur extase divine. Certes nombreux sont les héros dont l'histoire rapporte qu'ils sont demeurés*

[1121] Campbell J., 2010 [1949], *Op. cit.*, p. 85.
[1122] *Ibid.*, p. 99.
[1123] *Ibid.*, p. 108.
[1124] *Ibid.*, p. 110.
[1125] *Ibid.*, p. 119.
[1126] *Ibid.*, p. 135.
[1127] *Ibid.*, p. 119.
[1128] *Ibid.*, p. 173.

à jamais dans l'île bénie de la Déesse éternellement jeune de l'Existence immortelle. »[1129] Il n'en demeure pas moins que c'est de sa part divine que le héros vient de se dépouiller, demeurant plus que jamais humain, et qu'il lui appartient à ce titre de régénérer le monde sans lequel les dieux ne sont rien. La nécessité de partir peut prendre la forme d'une poursuite magique qui impose de fait le départ, suite « *toujours [à] une faute légère, symptôme banal, quoique déterminant, de la faiblesse humaine, [qui] rend impossible de libres relations entre les mondes* »[1130], au cours de laquelle « *le prix du péage est parfois lourd* »[1131] lui rappelant que le royaume des dieux n'est pas le sien et qu'y entrer implique systématiquement un sacrifice. Plus que jamais, le mythe exige l'obéissance aveugle du héros au point de le conduire au sacrifice suprême, le sien, à travers celui de sa part divine (puisque le héros est un demi-dieu), par lequel il gagne le droit de rentrer chez lui, c'est-à-dire d'échapper à l'attention des dieux et à la cohorte d'épreuves et de dangers que celle-ci fait planer sur lui. Ce droit à mener la vie paisible de n'importe quel être humain le fait sortir du mythe et des dangers qu'il recèle, dont celui de porter à conséquence. Au contraire, dans le conte, le héros met fin par sa victoire au danger, et c'est sa nouvelle puissance ou félicité qui le pousse à en jouir dans le monde dont il est devenu un gage de stabilité, à l'opposé de l'élément perturbateur qu'il était au début du conte.

La dernière séquence est celle de la *Conséquence* qui est la résolution de la séquence globale. En tant que telle, elle découle des séquences précédentes, se composant de quatre étapes pour le conte (→ 31/31) comme pour le voyage du héros (→ 17/17). Que ce soit dans le mythe ou dans le conte, elle recèle une ultime épreuve qui doit confirmer le nouveau statut du héros : un dieu fait homme pour le mythe, un homme fait dieu pour le conte. Celle-ci symbolise le passage du seuil qui confirme, au sens premier de seuil, que l'homme, devenu depuis un héros, est bien de retour : « *Et cependant, pour que le monomythe s'acquitte de sa promesse, ce n'est pas l'échec de l'homme ni la réussite du surhomme, qu'il doit mettre en lumière, mais bien la réussite de l'homme. Tout le problème de l'étape critique, lors du passage du seuil de retour, est là.* »[1132] Cet homme est maître des deux mondes car il est à la fois un héros et un homme. Il s'est réalisé pleinement en tant qu'homme, malgré sa naissance divine, méritant ainsi son repos : « *ainsi vit l'homme parvenu à la réalisation, pour toujours bienheureux dans la félicité suprême.* »[1133] Il est enfin libre devant la vie, car il incarne la « *réconciliation de la conscience individuelle avec la volonté universelle* »[1134]. La vie s'ouvre ainsi devant lui « *le champion de ce qui devient, non de ce qui fut, car il* est »[1135], c'est-à-dire que le héros est désormais en phase avec son temps, à même de quitter celui universel et suspendu du mythe pour enfin « vivre sa vie ». Que ce soit dans le conte ou dans le mythe, cette ultime phase est l'épreuve de reconnaissance par excellence, de ce qui a été accompli comme de son auteur, tout en affirmant l'acceptation (second sens du mot « reconnaissance ») du nouvel équilibre que son aventure a engendré. En effet, le héros emporte le droit de gouverner le monde : la moitié du royaume et la main de la fille du roi dans le conte, la divinisation pour Héraclès – qui est mort en homme sur un bûcher, s'offrant en sacrifice aux dieux – et son pouvoir sur le destin des hommes. Dans le mythe, le héros est arraché passivement au monde des dieux pour le rendre au monde d'où il est issu, afin qu'il y porte « la bonne nouvelle », celle de son retour et de la renaissance du monde : c'est Ulysse,

[1129] Campbell J., 2010 [1949], *Op. cit*., p. 173.
[1130] *Ibid.*, p. 183.
[1131] *Ibid.*, p. 181.
[1132] *Ibid.*, p. 184.
[1133] *Ibid.*, p. 210.
[1134] *Ibid.*, p. 211.
[1135] *Ibid.*, p. 214.

arraché aux charmes de Calypso[1136], qui entreprend enfin son voyage de retour, son odyssée[1137]. Au contraire, dans le conte, le héros revient quérir sa récompense et recueillir la gloire qui lui revient, son union et sa réussite sociale célébrant sa réintégration physique dans la communauté des hommes.

L'analyse ludologique permet non seulement de faire dialoguer le mythe et le conte, mais permet surtout de comprendre que leur apparente opposition formelle recèle des fonctions complémentaires et cycliques. En effet, là où le mythe rappelle le respect dû aux dieux, garants de l'ordre du monde, à travers les châtiments des impies et des présomptueux qui, dans la tradition de l'Ancien Testament, s'étendent à la descendance « jusqu'à la septième génération », le conte exalte la potentialité humaine à travers l'audace. Avec le mythe, le héros « récolte ce qu'il a semé » et se trouve pris dans un engrenage de contraintes où « s'il n'y met pas le doigt, c'est la main », auquel il ne peut donc se soustraire, celui-ci ayant à charge d'éprouver la piété et la force d'âme du héros jusqu'à le pousser au sacrifice ultime. Dans le conte au contraire, le héros est actif et vole au-devant des épreuves, selon l'adage « aide-toi et le ciel t'aidera », épreuves à même de révéler sa grandeur d'âme, c'est-à-dire ses qualités de cœur, car « aux innocents les mains pleines. » Le mythe respire la crainte, celle que l'homme de l'Ancien Testament doit marquer à Dieu pour lui exprimer son respect, découvrant des dangers si grands que seuls des hommes nés de dieux peuvent les affronter. Le conte est au contraire à dimension humaine, et c'est souvent le dernier né, le simple, l'enfant qui triomphe de ses dangers parce qu'il est prêt à aider son prochain, comme dans le Nouveau Testament. Si le mythe est un déséquilibre continu, il ne l'est qu'à l'initiative des dieux, et le héros doit mériter son repos pour que ceux-ci desserrent leur étau et le laissent aller, à condition d'avoir montré son équanimité, sa capacité à endurer les coups du sort à même de lui permettre d'accomplir son destin hors du commun, sans entamer la piété nécessaire à sa purification et à la contemplation du divin, accomplissant ainsi l'apothéose en même temps que sa condition d'homme[1138]. Le mythe c'est Dieu fait homme, alors que le conte c'est l'homme fait dieu. En effet, le conte met l'homme au centre en le rendant pleinement responsable de ses actes, lui offrant l'opportunité de se créer un destin en faisant ce qui est juste, et non en obéissant à un schéma prédéfini pour lui. Alors que dans le mythe l'homme est le jouet des dieux, dans le conte l'homme est seul maître de son jeu. Mais que l'on ne se trompe pas, si le héros du mythe est un surhomme, celui du conte est le plus faible, c'est-à-dire le plus humain. Si le mythe et le conte ont *in fine* la même fonction, puisque ce sont tous deux des *exempla*, s'ils empruntent tous deux le même chemin, c'est d'un pas contraire. En effet, le mythe a une valeur religieuse qui relie l'homme aux dieux, alors que le conte est profane puisqu'il l'affranchit de leur gouverne en le rendant seul responsable de ses actions. En dessinant les cycles du mythe et du conte, qui se répètent et se superposent sans

[1136] Homère, 1965 [-IXe siècle av. J.C.], *L'odyssée*, Paris, Garnier-Flammarion, Chant V, v.1-272, pp. 77-83.

[1137] Sachant qu'Odyssée signifie simplement Ulysse en grec (*Odysseus*), on peut dire qu'Ulysse incarne par excellence le mythe du retour, précisément parce quecelui-ci est sans cesse ajourné : « *Heureux qui comme Ulysse, a fait un beau voyage /… / Et puis est retourné, plein d'usage et raison, / Vivre entre ses parents le reste de son âge !* » (Joachim Du Bellay, 2013 [1558], « Heureux qui comme Ulysse *», Les regrets*, Paris, Flammarion).

[1138] Ce sont les racines du tragique où le romantisme puise pour qualifier la condition humaine, chez Alfred de Vigny : « *Gémir, pleurer, prier est également lâche. / Fais énergiquement ta longue et lourde tâche / Dans la voie où le Sort a voulu t'appeler, / Puis après, comme moi, souffre et meurs sans parler* » (Vigny A., 1864 [1843], « La mort du loup », *Les destinées*, Paris, Michel Lévy, p. 101) comme Victor Hugo : « *L'homme subit le joug sans connaître les causes. / Tout ce qu'il voit est court, inutile et fuyant. / Vous faites revenir toujours la solitude / Autour de tous ses pas. / Vous n'avez pas voulu qu'il eût la certitude / Ni la joie ici-bas ! / Dès qu'il possède un bien, le sort le lui retire. / Rien ne lui fut donné, dans ses rapides jours, / Pour qu'il s'en puisse faire une demeure, et dire : / C'est ici ma maison, mon champ et mes amours !* » (Hugo V., 1868 [1856], « A Villequier », *Les contemplations*, t. 2, livre IV, poème XV, Paris, Hachette, p. 49).

jamais être identiques ou uniformes, la ludologie permet de décoder ces deux formes de discours dans leur mouvement[1139], c'est-à-dire dans les émotions qu'elles sont à même de nous procurer. Ce qui nous autorise à présent à faire le pari d'éclairer d'un jour nouveau les modèles psychologiques liés à la culture, comme celui des émotions et du plaisir, à partir du modèle ludologique du jeu.

4. Récursivité potentielle des modèles du plaisir

Noter que les modèles du conte comme du mythe sont non seulement complémentaires mais aussi récursifs, dans leurs parties comme leur logique, est une chose, mais encore faut-il comprendre pourquoi. Lorsque Roger Caillois cherche à cerner la réalité des rubriques qu'il vient d'établir, il finit par les désigner comme des « tentations cardinales »[1140], ce qui n'est autre que des motivations, pendant humain de ce qu'il appelait auparavant « ressort du jeu » en désignant le ludique. La motivation à jouer n'est pas différente des principales motivations humaines, puisque le fait que le jeu amuse, et donc procure du plaisir, est la satisfaction d'un besoin. L'un des apports d'une ludologie, entreprise du point de vue plaisir et dans une perspective potentielle, est de pouvoir articuler les théories et les principaux modèles existants appartenant aux domaines connexes de la narration, du jeu, de la motivation et des émotions, et de leur apporter par leur dialogue et leur interaction, au-delà des critiques dont chacun a pu être l'objet pris individuellement, un éclairage nouveau à même de contribuer à leur légitimation comme à leur affinage.

a. le modèle des motivations d'Abraham Maslow

Le modèle d'Abraham Maslow, que nous avons détaillé à la figure 31[1141], entre en résonance avec le modèle ludique de Roger Caillois puisque celui-ci décrit bien un processus, et ce, même si la gradation de la pyramide de Maslow compte cinq motivations contre quatre pour le modèle de Roger Caillois. En effet, le premier niveau du modèle motivationnel d'Abrahma Maslow concerne les besoins physiologiques qui sont une nécessité physiologique avant d'être une motivation, relevant de l'homéostasie, c'est-à-dire du besoin du corps de maintenir *« un état constant, normal, du flux sanguin* »[1142] ce qui se traduit par des sensations (appétit, soif, douleur, satiété…) plus que des émotions. Le besoin de sécurité regroupe le besoin de *« stabilité, libération de la peur, de l'anxiété et du chaos, besoin d'une structure, de l'ordre, de la loi et de limites* »[1143], soit tout ce qui s'oppose à l'incertitude du hasard, qui par

[1139] V. Propp, au contraire semble ne pas être conscient des contenus archétypiques de la structure du conte, comprenant cette structure comme une trame contraignante pour le conteur : « *Les moments fondamentaux et frappants de notre schéma, très simple en fait, jouent du point de vue psychologique aussi un certain rôle de pivot. Dès lors, les contes nouveaux ne sont jamais que des combinaisons ou des modifications de contes anciens. Cela semble dire que lorsqu'il s'applique au conte, le peuple ne fait pas œuvre d'art. Ce n'est pas tout à fait exact. On peut délimiter avec précision les domaines où le conteur populaire n'invente jamais, et ceux où il fait acte de création avec une plus ou moins grande liberté.* » (Propp V., 1965 [1928], *Op. cit.*, pp. 138-139). Mais Vladimir Propp ne se rend semble-t-il pas compte que s'il lui a fallu, en tant que spécialiste, tant d'efforts pour mettre au jour la structure sous-jacente du conte, c'est parce que celle-ci est inconsciente pour le conteur, qui ne peut faire autrement que de la respecter, puisque sans elle l'action dramatique ne saurait prendre consistance. Or, l'adjectif « dramatique » insiste sur le mouvement contenu précisément dans cette action, qui révèle sa valeur complexe dont l'humain est le moteur.

[1140] Caillois R., 1955, *Op. cit.*, p. 88. Voir note 1070.

[1141] Voir chapitre I.D.6 *Du plaisir à l'action* de la présente étude, particulièrement la figure 36 et ses explications.

[1142] Voir Maslow A., 2008 [1954], *Devenir le meilleur de soi-même : besoins fondamentaux, motivation et personnalité*, Paris, Eyrolles, p. 57.

[1143] *Ibid.*, p. 61.

définition est imprévisible, chaotique, déconcertant, angoissant... Le besoin de sécurité et les besoins physiologiques définissent les motivations primaires de l'individu, c'est-à-dire le *but* premier de son existence. Le besoin d'appartenance se traduit par la motivation à rechercher la relation, à travers le respect, la confiance, l'affection et l'amour, ainsi que la compétence à les obtenir. Ce qui est sans doute la plus forte pression qu'impose la société à l'individu puisque celle-ci ne peut se maintenir que tant que le lien entre ses membres est fort. En effet, l'individu doit se conformer au modèle social de la famille et plus encore à « *nos profondes tendances animales à nous grouper, à nous attrouper, à nous agréger, à appartenir* »[1144], afin d'apporter ainsi sa contribution à la perpétuation de l'espèce et du groupe social. Le besoin d'appartenance est également le *moyen* privilégié d'accomplir l'ensemble des besoins d'un individu, ce qui correspond à la motivation et à la compétence du schéma canonique d'Algirdas Greimas, ainsi qu'au simulacre (la conformation sociale) du modèle de Roger Caillois. Le besoin d'estime implique « *le désir de puissance, de performance (…) et d'indépendance et de liberté* »[1145] dont les tendances ambivalentes sont néanmoins contenues dans la troisième *tentation* de Roger Caillois : la compétition. Le besoin d'estime passe par l'*opposition* de l'individu et de la société et le dépassement de cette opposition. Enfin, le besoin d'accomplissement « *renvoie au désir de réalisation de soi, c'est-à-dire la tendance de l'individu à devenir actualisé dans ce qu'il est, (…) de devenir tout ce que l'on est capable d'être* »[1146], la sensation kaléidoscopique de l'expansion de soi : le vertige du moi selon Roger Caillois. Ce besoin qui couronne les autres est la *conséquence* de la satisfaction des précédents. La hiérarchie d'Abraham Maslow souligne le caractère processuel de la motivation humaine puisque la satisfaction des besoins physiologiques entraîne le souci de sa conservation [besoin de sécurité] qui conduit à rechercher la protection de ses semblables [besoin d'appartenance], qui nous apportent leur confiance et leur compréhension [besoin d'estime de soi] mais aussi leur jugement [besoin d'estime des autres], nous poussant à nous dépasser [besoin d'accomplissement].

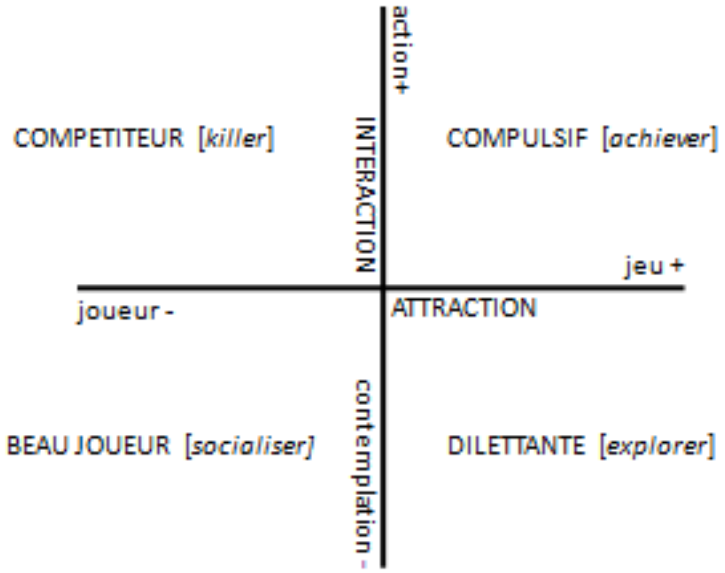
b. <u>le modèle des profils de joueurs de Richard Bartle</u>

Le rapprochement des classifications de Roger Caillois et d'Abraham Maslow permet d'asseoir la validité de la première tout en mettant l'accent sur la traduction culturelle de nos instincts animaux qu'effectue la seconde. En effet, le modèle d'A. Maslow consacre l'homme en tant qu'animal social qui recherche pour moitié la satisfaction de besoins personnels (1. besoins physiologiques, 5. besoin d'accomplissement et 4. besoin d'estime de soi) et pour une autre moitié la satisfaction de besoins sociaux (2. besoin de sécurité, 3. besoin d'appartenance, 4. besoin d'estime des autres, ce 4e besoin étant mixte). Ceci souligne que tout modèle de motivation, d'émotion ou de plaisir repose sur la satisfaction du moi autant que sur l'image de cette satisfaction que nous renvoient nos semblables. Or les modèles du jeu, qui en font le dédoublement du moi en tant qu'acteur et spectateur de lui-même, proposent logiquement une classification analogue. C'est le cas du désormais classique modèle de Bartle[1147], du nom du *game designer* et théoricien de jeux multijoueurs Richard Bartle, spécialiste d'intelligence artificielle, qui s'est intéressé à classer les profils de joueurs dans les jeux en ligne selon quatre façons de jouer : « *Ces approches peuvent résulter de*

[1144] Maslow A., 2008 [1954], *Op. cit.*, p. 64.
[1145] *Ibid.*, p. 65.
[1146] *Ibid.*, p. 66.
[1147] Bien que souvent critiqué, ce modèle est sans doute le plus utilisé par les *game designers* pour analyser le comportement des joueurs, et demeure donc le plus connu, même auprès des universitaire, et il a été intégré dans le compendium de référence de théorie du *game design* : Salen K., Zimmerman E., 2006, *The Game Design Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 754-787.

l'interrelation des deux axes de la façon de jouer : action ou relation, en direction de l'univers ou des joueurs. Un compte-rendu des dynamiques des populations de joueurs est fait selon ces axes, avec une attention particulière sur la façon de promouvoir l'équité ou l'équilibre. Cette analyse offre aussi une explication sur la désignation des jeux massivement multijoueurs comme ''sociaux [JdR]'' ou ''compétitifs [PvP]'' »[1148]. On peut ainsi ordonner une typologie de quatre profils de joueurs suivant ces deux axes que sont l'interaction et l'attraction, selon le modèle suivant :

Figure 61. Modèle des profils de joueurs d'après Richard Bartle



Les deux axes que sont l'interaction et l'attraction définissent peu ou prou l'acte de jeu comme une motivation appliquée au jeu, et les joueurs selon qu'ils sont actifs ou contemplatifs. Cette approche définit bien une façon de jouer (*playing style*) conforme aux motivations du joueur. Le modèle de Richard Bartle, issu de l'observation des jeux massivement multijoueurs (*MUD*[1149]), oppose l'univers de jeu (*world*) aux joueurs. Toutefois, dans un jeu en ligne, les premiers contribuent au second, alors que c'est bien le jeu qui est en concurrence avec les joueurs puisque chacun d'eux cherche à le déséquilibrer en sa faveur. D'autre part, opposer l'action et la relation (*interaction*) revient à oublier que la relation est une action. Nous avons donc fait le choix d'opposer l'action à la contemplation, les deux composantes de l'acte de jeu. Les deux axes du modèle de Richard Bartle définissent ainsi un repère où la concurrence entre la contemplation et l'action définit le degré d'interaction d'un joueur avec ses partenaires ou avec le jeu, puisque ces deux possibilités entrent en concurrence, suivant que l'on cherche à jouer seul ou en équipe. On obtient ainsi un modèle plus généralisable que celui que Richard Bartle appliquait aux seuls MUD, puisque les profils de joueurs ainsi définis peuvent s'appliquer à n'importe quel type de jeu, qu'il soit connecté, informatique, collectif

[1148] Bartle R., 1996, « Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs », http://mud.co.uk/richard/hcds.htm, résumé : « *These approaches may arise from the inter-relationship of two dimensions of playing style: action versus interaction, and world-oriented versus player-oriented. An account of the dynamics of player populations is given in terms of these dimensions, with particular attention to how to promote balance or equilibrium. This analysis also offers an explanation for the labelling of MUDs as being either "social" or "gamelike".* »

[1149] Multi-User Dungeon : « donjon multijoueur », ancêtre des MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing Games*) : « Jeux de rôles connectés massivement multijoueurs ». La dénomination de « *dungeon* » désigne le lieu de prédilection des aventuriers dans les jeux de rôle médiévaux-fantastiques sur table, repaire de monstres et de trésors légendaires ou de princesses en détresse. Le succès des jeux de rôle dans les années 1980 a conduit les jeux vidéo à leur emprunter à la fois leur terminologie et leur système de jeu.

ou rien de tout cela. A noter que, parce qu'un joueur ne peut être uniquement contemplatif ou actif, uniquement en interaction avec le jeu ou ses partenaires, il définit, à tout moment d'une partie, un *locus* (aire). Celui-ci est un quadrilatère dont chacun des sommets se trouve dans un quartier différent du modèle de Bartle, définissant un pourcentage dans chacun des profils pour un joueur donné. Un joueur n'est en effet que très rarement un seul profil à la fois, et peut être, par exemple, à 15% dilettante, à 30% beau-joueur, à 35% compétiteur et à 20% compulsif.

Les quatre profils de joueurs adaptés de ceux de Richard Bartle sont les suivants :

- Le dilettante [*explorer ; casual gamer*] : c'est un joueur qui est dans la contemplation de son propre jeu, explorant ses possibilités non pour le plaisir de leur catalogage (ce qui est un trait du joueur compulsif) mais pour celui de leur découverte. Le dilettante est par essence un joueur occasionnel qui joue pour le plaisir personnel de la découverte : « *Les explorateurs souhaitent que le jeu les surprenne. C'est le sentiment d'émerveillement dont ils ont soif.* »[1150] Le dilettante s'oppose au joueur compulsif qui veut tout explorer, au compétiteur qui veut être le premier à le faire, et au beau joueur qui explore ses relations plus qu'il ne joue. Le dilettante se laisse porter par sa motivation, papillonnant à travers la recherche incessante d'un *But* nouveau. On peut le désigner comme un *casual gamer* (joueur occasionel).

- Le beau-joueur [*socialiser* ; *social gamer*] : est beau-joueur celui qui place l'interaction ludique avant la victoire, sachant se montrer *fair-play*. Le beau-joueur voit ainsi dans le jeu une occasion de tisser des relations ou de les apprécier sous un jour nouveau puisque sa contemplation est tournée vers ses partenaires plutôt que vers le jeu lui-même, qui n'est qu'un support de sa relation aux autres : « *Les médiateurs sont intéressés par l'interaction avec les autres joueurs. Cela revient généralement à bavarder (…), à rencontrer des gens et à apprendre à les connaître, [ce qui] est bien plus gratifiant que de les mener à la baguette comme du bétail. L'univers du jeu n'est qu'un cadre ; c'est ce qui le rend si attrayant.* »[1151] Le beau-joueur explore la relation plutôt que le jeu [dilettante], coopère plutôt que l'inverse [compétiteur] et s'investit dans la relation plutôt que dans le jeu [joueur compulsif]. Le beau-joueur entrevoit le jeu comme un *Moyen* plutôt qu'une fin en soi. Il peut parfois être désigné comme un *social gamer* (joueur de jeux sociaux).

- Le compétiteur [*killer* ; *pro gamer*] : un joueur, acteur de son jeu, qui impose son action à ses partenaires, contribue à dynamiser le jeu mais se pose en compétiteur des autres puisque celui-ci tente de donner au jeu une physionomie qui lui soit favorable et, par conséquence, défavorable aux autres joueurs : « *Les compétiteurs sont intéressés par interagir avec des personnes. Normalement, c'est sans le consentement de ces autres joueurs, mais les compétiteurs ne s'en soucient pas ; ils veulent seulement démontrer leur supériorité sur des partenaires.* »[1152] Ils sont en permanence dans le défi et donc dans l'*Opposition*. Le compétiteur veut aussi explorer [dilettante] mais pour être le premier ou aller le plus loin, interagir [beau-joueur] mais pour commander ou vaincre, achever le jeu mais pour le réussir ou gagner le plus de points possible [joueur compulsif]. Le compétiteur est à la recherche de la performance et de l'efficacité, profil privilégié du *pro gamer* (joueur professionnel).

[1150] Bartle R., 1996, *Op. cit.* : « *Explorers are interested in having the game surprise them. It's the sense of wonder (…) that they crave for.* »

[1151] Bartle R., 1996, *Op. cit.* : « *Socialisers are interested in INTERACTING with other PLAYERS. This usually means talking, (…) finding out about people and getting to know them [which] is far more worthy than treating them as fodder to be bossed around. The game world is just a setting; it's the characters that make it so compelling.* »

[1152] *Ibid.* : « *Killers are interested in doing things to people. Normally, this is not with the consent of these "other players", but killers don't care; they wish only to demonstrate their superiority over fellow humans.* »

- Le joueur compulsif [*achiever* ; *hardcore gamer*] : pour le joueur invétéré, le jeu est suite d'opportunités permettant d'assouvir son plaisir de jouer, donc peu importe le jeu pourvu qu'il ait l'ivresse. La finalité de l'action compte moins que l'action de jouer elle-même. Le jeu prime pour lui sur l'intérêt porté aux autres joueurs, lui faisant privilégier l'action sur la contemplation : « *Les joueurs acharnés sont intéressés par interagir avec le jeu. La finalité du jeu est de le maîtriser et de lui faire faire ce que voulez qu'il fasse.* »[1153] Le joueur compulsif est un joueur acharné (*hardcore gamer*) dont le jeu contient en lui-même sa propre finalité, sa propre *Conséquence*, jouant de ce fait sans se soucier des conséquences externes éventuelles. Il s'oppose en cela au joueur occasionnel (*casual gamer*) qu'est le dilettante pour qui le jeu n'est pas tout, au beau-joueur qui subordonne son jeu à la relation qu'elle lui procure, ou encore au compétiteur pour lequel le jeu n'est que le moyen d'affirmer sa suprématie sur les autres joueurs.

Ces différents profils sont présents en chaque joueur à un degré plus ou moins élevé, mais également en fonction du moment de la partie. Au début de son expérience, voire de n'importe quelle partie, un joueur se comporte en *dilettante*, *explorant* ses possibilités en jouant au *hasard*, là où son intuition et son envie le guident. Mais la connaissance du jeu aidant, le joueur s'attache au rituel du jeu, à ses compagnons de jeu, voire à la communauté de joueurs (guilde dans un jeu en ligne, club de bridge) avec laquelle il *socialise* et à laquelle il cherche à appartenir, se conformant à leurs rituels et à leurs usages, il se montre *beau joueur* tout en améliorant sa compétence de joueur. L'expérience aidant, le joueur progresse dans la maîtrise du jeu et la hiérarchie des joueurs, améliorant son sentiment d'appartenance tout en aiguisant son esprit de *compétition* qui lui permet de mériter l'estime des autres joueurs par sa performance au jeu. Enfin, sa longue expérience du jeu sanctionne le joueur comme l'une des références du jeu dont il connaît désormais exhaustivement chaque stratégie. Il en retire accomplissement et vertige au risque de se montrer acharné et *compulsif* dans sa pratique, le conduisant à jouer encore et encore de nouvelles parties, ou à trouver un autre jeu pour recommencer un nouveau cycle.

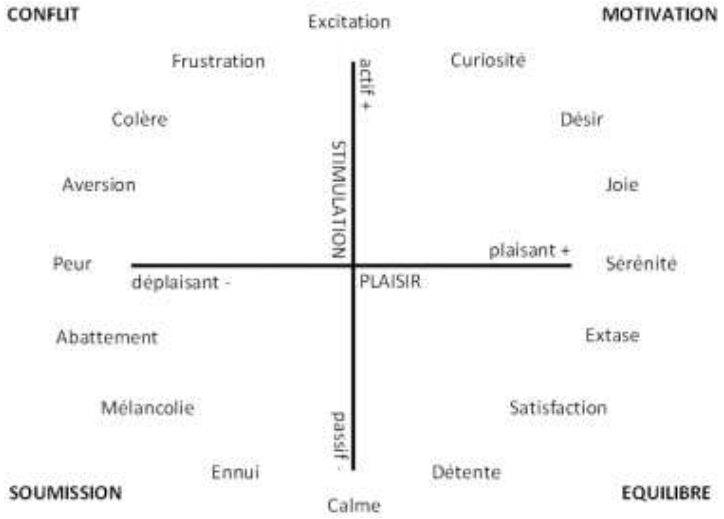
c. <u>modèle circomplexe des émotions de J. Russell</u>

Les différents modèles que nous avons reliés au modèle ludologique du jeu décrivent tous le processus par excellence, celui qui initie l'action complexe, l'alimente, la déploie et la relance. Il est possible d'expliquer l'analogie des fonctions narratives et ludiques, des modèles du jeu et des motivations en nous intéressant aux modèles des émotions et du plaisir. Car, comme nous allons le voir de façon récursive, non seulement ces modèles éclairent le processus ludique mais sont éclairés par notre modèle ludologique du jeu. En effet, le modèle ludologique établit des rapprochements entre différents modèles psychologiques et les explique à partir de l'expression culturelle de la psychologie, plutôt que l'inverse. Ainsi, le modèle circomplexe des émotions de James Russell[1154] exprime, dans un repère, les principales émotions de façon graduelle et circulaire tout en définissant quatre secteurs à savoir la soumission, la motivation, le conflit et l'équilibre :

[1153] *Ibid.* : « *Achievers are interested in doing things to the game. (…) The point of playing is to master the game, and make it do what you want it to do.* »

[1154] Voir le point *I.D.4 Comment le plaisir vient au jeu* de la présente étude et la répétition de la figure 40/62 ci-après.

Figure 62. Modèle circomplexe des émotions (d'après James Russell)



Il apparaît à présent que le but d'une action ludique repose sur la capacité du joueur à se soumettre à l'enjeu et au risque (incertitude) que sa recherche entraîne. Qu'acquérir les moyens de l'emporter suppose *motivation* et compétence qui résultent pour le joueur de l'adhésion au simulacre de l'illusion ludique, de se laisser prendre au jeu qu'il sait pourtant n'être qu'un jeu (cette mécanique d'auto-illusionnement que nous avons appelée le *miracle ludique*[1155]). Une fois la suspension de l'incrédulité[1156] opérée, le joueur peut entrer en compétition et s'absorber dans le *conflit* ludique comme si sa vie en dépendait, l'opposition étant la condition *sine qua non* pour se dépasser. Car ce n'est qu'en atteignant au vertige de l'expansion de son moi que le joueur aura l'impression d'avoir rempli son devoir et son temps, avec pour conséquence d'avoir fait l'expérience de l'accomplissement qui est source d'*équilibre*.

Ainsi, non seulement le modèle ludologique permet d'apprécier l'ensemble des motivations humaines que décrit le modèle circomplexe des émotions de James Russell, mais il permet en outre de comprendre la nature processuelle de nos émotions. En effet, s'il est possible de passer graduellement d'une émotion voisine à l'autre. Le parcours psychique de l'action, du jeu et du récit est discursif, expliquant le passage d'une polarité à une autre par l'alternance du caractère prégnant et volatil de ces types d'émotions. En effet, les émotions de la soumission et de la motivation sont durables (prégnantes) alors que celle du conflit et de l'équilibre sont éphémères (volatiles) puisqu'elles ne peuvent être supportées longtemps par le psychisme : le conflit pour les dangers auxquels il expose, l'équilibre pour l'immobilisme qu'il peut entraîner. De ce fait, les émotions volatiles conduisent naturellement à un glissement régressif (antihoraire) vers les émotions prégnantes les plus proches : le conflit se dénoue quand le parti le plus faible se soumet alors que l'équilibre s'estompe quand un désir plus fort se substitue à la satisfaction obtenue, motivant la recherche d'un équilibre plus satisfaisant. Ces vases communiquant entre typologies d'émotions induisent un mouvement qui est celui de l'activité. La recherche du plaisir initie, alimente, déploie et relance sans cesse de nouvelles émotions, réalisant les différentes potentialités du discours ludique. Ce discours commence par une soumission à une contrainte externe (hasard) qui propose à l'homme un but, celui-ci démontre dans un premier temps la motivation nécessaire en l'acceptant, afin, dans un deuxième temps, d'accomplir les tâches indispensables (simulacre) à sa réalisation

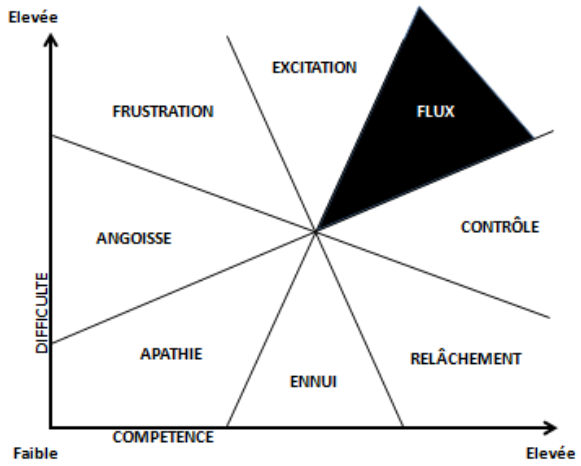
[1155] Voir par exemple le point *2. Comment questionner le jeu ?* de l'introduction générale ou le sous-chapitre *II.B.1 Le jeu en mouvement* de la présente étude.
[1156] Voir note 268.

afin d'acquérir les moyens et la compétence nécessaires à la résolution de son opposition, obstacle avec lequel il entre en conflit (ou en compétition) pour en récolter les fruits ou conséquences nécessaires à l'accomplissement de son moi (vertige), autrement dit à son équilibre psychique. Le voyage du héros est un voyage intérieur à travers la palette des émotions qui, parce qu'elle permet de les parcourir toutes, est susceptible de captiver chacun de nous.

d. <u>diagramme de flux de M. Csikszentmihalyi</u>

Récursivement, l'importance culturelle des discours narratifs (littérature, cinéma, peinture, photographie, bande dessinée…) et ludiques (jeux, comédie, poésie, architecture…) traduit cette nécessité biologique pour l'homme de se projeter potentiellement dans l'avenir en investissant le présent, c'est-à-dire en le jouant : en devenant partie prenante (acteur) de son environnement et le censeur (spectateur) de ses actes. Cette approche ludologique est à même d'apporter un éclairage sur la distinction entre plaisir et bonheur, thème central de l'œuvre de Mihalyi Czikszentmihalyi, tout en contribuant à améliorer son modèle du flux. En effet, pour le psychologue américain : « *La qualité de l'expérience vécue est fonction de la relation entre défis et capacités. L'expérience optimale, ou flux, se produit lorsque les deux variables sont au niveau maximal. Plus que le bonheur, ce sont des moments d'intense implication dans l'expérience vécue qui améliorent la qualité de vie. Pendant une expérience-flux le bonheur n'existe pas, car pour le ressentir il faut se concentrer sur son état intérieur, et cela distrairait de la tâche entreprise.* » [1157]

Figure 63. Diagramme de flux d'après Csikszentmihalyi, Massimi & Carli



Or l'état de flux correspond presque parfaitement au secteur de la motivation dans le modèle circomplexe des émotions de James Russell, aux travaux duquel Mihaly Csikszentmihalyi ne se réfère pourtant jamais. C'est d'autant plus étonnant que son modèle a évolué plusieurs fois par tâtonnements empiriques : « *La présentation en a été plusieurs fois modifiée au cours des années, car les données empiriques nous obligeaient à réviser nos hypothèses initiales. La plus récente révision a par exemple consisté à renverser les places respectives de ''relâchement'' et ''d'ennui''. Je croyais au départ que des tâches dénuées de difficulté pour des gens très doués engendreraient l'ennui. Or, plusieurs études (…) montrent que les gens se sentent plutôt détendus dans ce genre de situation, alors que l'ennui est*

[1157] Csikszentmihalyi M., 2005 [1997], *Mieux vivre en maîtrisant votre énergie psychique [Finding flow]*, Paris, Pocket, pp. 47-48.

provoqué par le couple tâche facile/aptitudes faibles. »[1158] et aurait donc tiré avantage à emprunter aux travaux antérieurs de son homologue américain du Boston College. De même, nous pouvons souligner que le diagramme de flux repose sur le croisement de la difficulté et de la compétence qui ne sont pas sans rappeler les critères centraux, de compétence et de performance, du schéma narratif canonique d'Algirdas Greimas et plus encore les quatre courbes de progression[1159] en usage dans le jeu vidéo. Ainsi, au modèle ludologique du *But* correspondent l'apathie et l'ennui du diagramme du flux ainsi que la courbe d'apprentissage, au *Moyen* correspondent l'excitation et le flux ainsi que la courbe de rythme, à l'*Opposition* correspondent l'angoisse et la frustration ainsi que la courbe de difficulté, et à la Conséquence correspondent le contrôle et le relâchement ainsi que la courbe de récompense. Le bonheur, qui correspond à la sérénité dans le modèle circomplexe des émotions est donc la récompense d'une vie remplie et accomplie par l'expérience de la potentialité.

Ainsi le modèle ludologique du jeu nous permet de rapprocher le modèle des émotions de James Russell de celui du flux de Mihaly Csikszentmihalyi, approche neurologique pour le premier et statistique pour le second, ce qui met en évidence la place insuffisante accordée par le modèle de M. Csikzentmihalyi à la frustration (*Anxiety*[1160]). Mais plus encore, le modèle ludologique permet de comprendre le flux sous l'angle de la motivation, c'est-à-dire d'un mouvement qui porte en avant et qu'Abraham Maslow désigne comme « l'accomplissement ». L'expérience-flux est en quelque sorte un pléonasme puisque celle-ci porte vers la potentialité, cette expérience de l'expérience que réalise le ludique et que Mihaly Csikszentmihalyi appelle « expérience optimale ». Celui-ci note justement sa nature d'activité-flux : « *Il est facile d'entrer dans le flux en jouant à des jeux comme les échecs, le tennis ou le poker parce qu'ils ont un but et des règles qui permettent de savoir quoi faire, et comment procéder. (…) les activités qui provoquent le flux peuvent être qualifiées d'activités-flux parce qu'elles permettent à l'expérience optimale de se produire. Contrairement aux habitudes, ces activités favorisent la concentration sur des objectifs à la fois clairs et compatibles. Autre caractéristique de ces activités-flux : elles produisent une rétroaction immédiate. Vous savez tout de suite si votre action est juste. Après chaque coup, dans une partie, vous pouvez dire si votre position s'est améliorée ou non.* »[1161]

[1158] *Ibid.*, cité en note du chapitre 2, pp. 190-191. La traduction du passage a été légèrement précisée pour être conforme à la terminologie retenue pour le modèle.

[1159] Bien que leur appellation puisse varier, les professionnels se réfèrent à des courbes qui pour la plupart ne sont jamais représentées en tant que courbes mais indiquent qu'il s'agit d'un facteur qui doit évoluer avec le jeu. Ces courbes sont inspirées de la psychologie comportementales et du développement, voir par exemple : Vanderberghe J., 2013 [2012], « Mapping the Lessons of Psychology to Game Design », *Gamasutra*, www.gamasutra.com/view/news/200142/Mapping_the_lessons_of_psychology_to_game_design.php. ainsi que la courbe d'action dramatique de la scénarisation dramatique : Kerbrat J.-Y., 2005, *Manuel d'écriture des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, p. 76. Pour la courbe d'apprentissage voir par exemple : Gee J. P., 2004, « Learning by Design: Games as Learning Machines », *Gamasutra*, www.gamasutra.com/view/feature/130469/learning_by_design_games_as_.php. Pour la courbe de rythme/variété voir par exemple le mémoire de Chen J., 2006, *Le flow dans les jeux*, MFA Thesis, http://jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final_FRENCH.pdf, et plus particulièrement le chapitre « designer le flow dans le jeux », pp. 10 *et sq*. Pour la courbe de difficulté, voir par exemple Guardiola E., 2000, *Ecrire pour le jeu : techniques scénaristiques du jeu informatique et vidéo*, Paris, Dixit, pp. 139 *et sq*. Enfin, pour la courbe de récompense voir par exemple Pilchmair M., 2011, « Opinion : Risk and Reward Deluxe », *Gamasutra*, www.gamasutra.com/view/news/127618/Opinion_Risk_And_Reward_Deluxe.php. Les professionnels du jeu vidéo s'inspirent désormais directement des travaux de Mihaly Csikszentmihalyi et de son diagramme de flux, comme le mémoire de Jenova Chen ou, par exemple : McEntee C., 2012, « Rational Design: The Core of Rayman Origins », *Gamasutra*, www.gamasutra.com/view/feature/167214/rational_design_the_core_of_.php?page=1, pp. 1-8.

[1160] Voir note 615.

[1161] Csikszentmihalyi M., 2005 [1997], *Op. cit.*, pp. 44-45.

***

L'approche ludologique est créatrice de sens car elle établit un lien syntaxique, qui est celui de la pensée et du langage entre la culture (modèles narratifs et ludiques) et le psychisme (représentations des émotions et des motivations), à même de produire d'autres liens, comme autant d'alternatives, qui unissent le mythe et le conte, la motivation et l'émotion, le plaisir et le bonheur, justifiant non plus seulement de façon traditionnelle la culture par la psychologie mais aussi – de façon à la fois récapitulative, rétroactive, ambivalente et récursive – le psychisme par la culture. Les différents modèles font ainsi écho les uns aux autres, éclairant les différentes étapes de la partie ou de la narration, comme on peut s'en rendre compte dans le tableau synoptique suivant qui réunit sous la bannière du modèle ludologique du jeu tous les modèles précédemment utilisés :

Figure 64. Récapitulatif des modèles applicables à l'action ludique

Modèle ludologique	But	Moyen	Opposition	Conséquence
Schéma narratif canonique de Greimas	manipulation	compétence	performance	sanction
Voyage du héros de Campbell	départ	initiation	[apothéose]	retour
Ressorts du jeu de Caillois	hasard	simulacre	compétition	vertige
Pyramide des motivations de Maslow	besoin physiologique / sécurité	appartenance	estime	accomplissement
Modèle circomplexe des émotions de Russell	soumission	motivation	conflit	équilibre
Diagramme de flux de Csikszentmihalyi	apathie / ennui	excitation / flux	frustration / angoisse	contrôle / relâchement
Courbes de progression du jeu vidéo	apprentissage	rythme / variété	difficulté	récompense

La malléabilité de l'approche ludologique et sa capacité à penser la fonction plutôt que la forme, l'action plutôt que l'objet, le discours plutôt que le sujet, la cohérence plutôt que la vérité, est à même d'enrichir les sciences humaines par sa capacité à créer un lien potentiel entre les connaissances pour les faire dialoguer, accomplissant la louange que Roger Caillois adressait à Johann Huizinga : « y rassembl[ant] et y *interprét[ant] les services rendus à la culture par l'un des instincts élémentaires de l'homme et celui qui semble de tous le plus impropre à rien fonder de durable et de précieux : le jeu.* »[1162]

[1162] Caillois R., 1946, *Op. cit.*, p. 66 ou Caillois R., 1950 [1939], *L'homme et le sacré*, 2é éd., Paris, Gallimard, p. 208.

Figure 65. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 11/15

III.B - Le jeu du jeu

> « *Je dis que c'est un* jeu*. Cela veut dire que les mêmes* choses observables*, la partie observable de l'affaire, peut être vue,* dessinée*, décomposée et recomposée de* m *façons – qu'adopter l'une d'entr'elles, c'est* convenir d'un jeu *et raisonner sur cette ''préparation'' verbale et logique – c'est le jouer. (…) En somme, Règle :* toute production mentale exige des éléments conservatifs distincts et mobiles *– (…) et* des règles de substitution et de combinaison *qui permettent le* jeu *suivi, et le contrôlent, définissent la valeur des résultats. Mettre en évidence cette organisation est essentiel pour se faire une idée nette du domaine (…)* et surtout *pour concevoir tout le possible qui est offusqué (…) par ce qui est habituel et tenu pour solution unique. On ne revient jamais assez sur les premiers moments d'une entreprise de la connaissance.* »
>
> Paul Valéry, *Cahiers*[1163]

Il nous faut précisément revenir sur l'origine de l'entreprise de connaissance du ludique. Le jeu est la part qui perdure d'une partie à l'autre, quand bien même celle-ci se décline à travers son déroulement toujours différent et qui, ce faisant, enrichit et étend les potentialités du ludique. Nous reconnaissons le même jeu à travers la variété de ses parties et le ludique à travers la variété des jeux, aussi divers soient-ils. Ce ludique, en tant que discours du jeu, nous pouvons le reconnaître puisque, à la fois, il n'appartient à aucun jeu tout en étant commun à tous. Le ludique est ainsi ce qui demeure dans l'esprit du joueur quand il a tout oublié des règles d'un jeu, ces situations marquantes qui sont rarement celles d'un jeu en particulier mais d'une situation ludique qui exprime la quintessence du jeu[1164] : résumant à la fois le jeu et l'homme en confrontant ce dernier à des choix déterminants, les dilemmes ludiques, à même de libérer son « potentiel offusqué » au moyen de la potentialité ludique. L'approche sémiotique que nous proposons tente de révéler l'ambivalence du jeu à travers le joueur qu'il suscite en filigrane à travers son organisation (ses règles) et son processus (ses parties) qui, en retour, lui dictent sa forme : l'enjeu motive le joueur mais s'impose au jeu comme condition de son existence, c'est-à-dire de la participation du joueur, sous une forme qui soit à même de la motiver. Ainsi, en définitive, c'est toujours le joueur qui conditionne le jeu et en constitue la finalité, puisque les règles n'ont de sens que par rapport à ses actions, alors même que seules ses actions sont susceptibles de donner une existence à la règle en la réalisant.

Ce que nous cherchons ainsi à décoder est l'imaginaire du jeu en tant que discours de ses valeurs et donc de ses fonctions, sous une forme proche du programme que Jean-Jacques Boutaud proposait d'appliquer à l'imaginaire de la table. Nous reproduisons donc son texte où nous nous sommes permis de remplacer les allusions à la table, à la commensalité, aux mangeurs et à l'alimentation par leur équivalent ludique (entre crochets) : « *Le contexte symbolique et le cadre spatio-temporel dictent, d'une certaine manière, l'attitude à adopter, la conduite à tenir, même si, en dernière instance, le [jou]eur agit comme il l'entend, avec les risques encourus, sous l'œil des parents puis sous le regard des autres en société. Comme on le voit, cette préfiguration de la situation est dépendante tantôt du cadre qui enchante ou paralyse (…), tantôt de l'interaction qui se prépare (…). Au-delà de cette phase si importante de préfiguration, qui inhibe ou galvanise le [jou]eur, l'échange [ludique] suppose une mise en forme effective des relations entre [joueurs]. D'abord la mise en place effective du sujet dans*

[1163] Valéry P., 1974, « Histoire-Politique », *Cahiers*, t. II, Paris, Gallimard, p. 1532.

[1164] En effet, dramatique signifie propre au théâtre (dans une perspective tragique), ainsi ludique est propre au jeu (mais le plus souvent dans une perspective plaisante).

un cadre approprié ou non pour une activité [ludique]. A ce deuxième niveau, les acteurs meublent le dispositif ainsi préfiguré par un agencement particulier des positions et des relations. Ils prennent place, s'apprêtent à composer selon des proximités et des distances, des hiérarchies et des rôles diversement distribués. Cette mise en place, des objets et des acteurs, à l'intérieur d'un cadre [ludique] spécifique, actualise un type d'échange ou de pratique, selon un modèle qui se voudra, précisément, formel ou non, souple ou contraignant. A ce stade, la [partie] ou le cercle [de jeu] exige un minimum de conformation aux règles d'usage et du genre. C'est le dispositif de la scène [ludique] qui crée des relations à la fois immanentes de la situation (impossible de ne pas se comporter) et contingentes au cadre (il faut s'y adapter). (…) La forme de communication, ainsi prescrite par la situation, doit être adoptée et respectée par les [partenaires], comme un contrat de base entre tous ceux que [le jeu] réunit. (…) Résumons-nous. Tout dispositif [ludique] préfigure un cadre d'action ou un type de comportement attendu chez le [jou]eur. Comme rituel social, [la partie] correspond à une forme stabilisée, ce qui ne veut pas dire figée ou réifiée par l'usage, la tradition, la norme. Toutes les autres formes d'[interaction] se situent par rapport au modèle canonique. »[1165]

La seule différence, en comparaison avec ce canon méthodologique, est que notre projet d'étude tient davantage de la ludologie que de l'ethnométhodologie, car le ludique s'observe moins qu'il ne se suscite. Il s'agit en effet d'opérer depuis la forme stabilisée de la partie et des règles que nous transmet l'imaginaire collectif et notre pratique à travers le lieu commun, où chacun est à même de reconnaître le jeu : les étapes de la partie et les composantes les plus courantes nécessaires à toute règle. En les examinant à la lumière du modèle ludologique du jeu, il devient possible de déchiffrer les formes instables du ludique, ces jeux ou parties particulières, non plus en tant que déviations du modèle mais au contraire comme son enrichissement potentiel. L'examen d'une partie modèle, au sens où celle-ci décrit une partie à la fois idéale et idéelle, doit nous permettre d'extraire les principales fonctions ludiques. Pour ce faire, nous les avons découpées en quatre temps que sont la préparation de la partie, son développement, son paroxysme et son dénouement qui correspondent au processus discursif du jeu qui naît d'un équilibre, déploie sa potentialité, générant des tensions qui se dénouent significativement en ce qu'elles font sens. Les différents moments du jeu, vécus comme autant d'épreuves, apparaissent alors comme l'expression de la propension humaine au ludique, de même que le schéma canonique du jeu traduit la seule façon pour l'homme d'exprimer la diégétique de l'action. Les premiers moments de l'entreprise ludique résident donc dans le questionnement de l'évidence de l'acte de jeu, ces conduites courantes du joueur que celui-ci croit librement adopter et qui font pourtant partie de la rhétorique du ludique, puisque c'est la posture même de joueur qui les lui rend nécessaires[1166].

Tout devient ainsi potentiellement une source de questionnement et, par là, d'enrichissement ludologique de notre étude. D'autant que c'est la potentialité du ludique qui est l'objet de notre étude, et si, par exemple, chaque partie ne présente pas forcément un cas de triche, on sera prêt à admettre que toute partie peut en être le théâtre. A cette fin, nous nous appuyons sur des exemples de jeux[1167] qui exploitent ces potentialités en tant que mécaniques (boucles de *gameplay*), voire comme dilemme central du jeu[1168], ce qui est une

[1165] Boutaud J.-J, 2005, *Le sens gourmand de la commensalité - du goût - des aliments*, Paris, Jean-Paul Rocher, pp. 16-18.

[1166] Comme le conteur dont Vladimir Propp croit qu'il reproduit un schéma alors qu'il ne fait que se conformer à des fonctions sans lequelles un récit ne pourrait être reçu comme tel. Voir note 1139.

[1167] Pour plus de détails sur ce corpus, voir l'*Annexe 1. Eléments d'analyse de deux corpus* de la présentre étude.

[1168] Voir le chapitre *II.D Le dilemme ludique* de la présente étude.

preuve supplémentaire qu'elles participent de la quintessence du jeu. Le jeu présente des alternatives qui excitent chez l'homme le besoin de les dénouer en réalisant celle de son choix, explorant la potentialité du ludique afin de réaliser son propre potentiel, puisque le second fait écho au premier. Le discours du jeu qu'est le ludique excite le désir de l'homme en lui donnant les moyens de le réaliser, associant de manière unique la motivation à participer avec la récompense des efforts que cette activité nécessite, dans une boucle qui s'auto-entretient tout en démontrant l'intarissable potentialité du ludique, que chaque partie vient enrichir sans jamais l'épuiser. Il n'y a donc pas lieu d'opposer potentialité du jeu et potentiel de l'homme puisqu'ils sont interdépendants. L'équilibre de l'alternative (1) est ainsi le gage de la motivation (gradation) qu'elle suscite comme sa capacité à s'auto-entretenir (durée) est à même de permettre l'expérience de la potentialité (2) ; les deux termes de l'alternative, ce qui est réalisé et ce qui demeure potentiel, provoquent une tension que la décision doit trancher (3), cette tension venant en opposition tout en ouvrant aussi une brèche que peut exploiter le joueur pour dénouer l'alternative et jouir du spectacle de sa réussite (4). Si cette rhétorique est bien celle du jeu, puisqu'aucune partie ne peut y échapper, elle est tout autant celle du joueur qui joue précisément pour la réaliser et ainsi la faire sienne. La fonction ludique ne saurait donc dissocier le jeu du joueur qui l'anime, c'est-à-dire, littéralement, qui lui donne son âme. Toute partie est ainsi l'une des configurations potentielles du potentiel ludique du jeu qui, en tant que discours, se redéfinit à chaque partie en fonction de ses locuteurs, au gré des jeux et des joueurs.

1. D'entrée de jeu : la partie sous conditions

L'expression démontre qu'en matière de jeu, il n'y a pas de préambule, puisque l'équilibre (a) conditionne la participation à la partie et que les conditions du jeu tiennent déjà du jeu puisqu'elles sont réunies avant même que la partie ne commence. Un certain nombre de jeux commencent donc par une phase préparatoire (b) qui fait partie intégrante du jeu comme étape d'appropriation, alors même que l'enjeu récapitule dans son appellation comme dans sa fonction l'ensemble des contraintes, et donc des difficultés, qui pèsent sur les joueurs (c) pour l'emporter comme pour jouer.

a. <u>l'important est de participer</u>

Ce qui rend un jeu si attractif est que chacun y a sa chance puisqu'un joueur, tout en se mesurant à autrui, progresse en améliorant sa compétence ludique. En effet, on assimile couramment au jeu n'importe quel concours ou compétition (loterie, compétition sportive, concours artistique…) qui suppose une équité des chances. En proposant une situation de départ équilibrée, le jeu autorise chaque participant à croire à l'enjeu et ainsi à risquer la défaite pour concourir pour la victoire. L'équilibre est ainsi la condition même de la potentialité puisque l'indécision qui lui est inhérente est garante de chances équitables pour tous. Cet équilibre, que consacre la situation initiale de la partie, se retrouve dans l'ensemble des règles qui régulent le cours du jeu autant que dans la position de chaque participant vis-à-vis de l'enjeu. La majorité des jeux propose une égalité stricte comme le *Monopoly* (Charles Darrow, Parker Brothers 1935) où chacun des joueurs commence avec autant de billets que ses adversaires (par exemple 150 000 francs ou 1 500 euros au *Monopoly*) ou un nombre de pièces équivalent et une position symétrique (les échecs). Cependant, l'équité peut remplacer l'égalité, que ce soit parce que les joueurs se partagent le matériel du jeu de façon aléatoire, comme aux cartes où, si chaque joueur en reçoit le même nombre, celles-ci composent des mains toutes différentes, ou encore dans les jeux vidéo de course où l'un des joueurs dispose

de la pole position[1169] alors que ses adversaires sont plus ou moins bien placés derrière lui (cette place étant attribuée aléatoirement ou suite à un tour de chauffe). L'équité peut également être supposée, comme dans les sports collectifs où chaque compétiteur suit les mêmes règles mais ne peut être exactement de même force (ex. : le tennis). Enfin certains jeux ne donnent que les moyens de l'équité en proposant de tirer au hasard les ressources dont chaque joueur dispose, comme dans un jeu de rôle où les joueurs déterminent les caractéristiques de leur avatar aux dés, par exemple dans *Donjons et dragons* (Gary Gigax & Dave Arneson, TSR 1974), générant des personnages avec des chances différentes de survie. Lorsque le déséquilibre est patent, le jeu peut imposer de choisir aléatoirement les positions de départ, comme dans les wargames où la situation historique l'emporte souvent sur l'équité, la Russie de *Diplomacy* (Allan B. Callhamer, Parker Brothers 1959) étant ainsi logiquement plus favorisée que l'Autriche-Hongrie sur l'échiquier européen en 1901. Si l'équité est impossible, un joueur peut consentir à un handicap, comme c'est souvent le cas aux échecs où le joueur qui se sait plus fort peut jouer avec moins de pièces, en aveugle ou, dans le cadre d'un club, bénéficier d'un temps de réflexion inférieur à celui de son adversaire.

L'inégalité peut être la condition de l'équité, comme au tarot à cinq joueurs où les annonces déterminent la difficulté mais aussi le nombre de points maximal possible (et donc la potentialité du jeu) que le joueur annonce durant la phase d'enchères en fonction des cartes obtenues lors de la distribution, permettant au joueur le mieux disant soit de « prendre » l'écart de trois cartes appelé chien, soit de « garder » cet écart s'il est sûr de lui, soit de « garder sans le chien » s'il estime pouvoir gagner sans l'écart, ou encore de « garder contre le chien » s'il imagine pouvoir obtenir la majorité des points sans bénéficier de la valeur de l'écart. En outre, celui qui fait l'annonce n'appelle pas directement un joueur comme partenaire mais un roi, qui peut être dans le chien, lui faisant courir le risque d'affronter seul les quatre autres joueurs et de ne plus pouvoir compter que sur lui-même. L'inégalité des alliances sert ici à compenser l'inégalité des cartes qui constituent la main de chaque joueur. Le schéma d'un seul joueur contre tous les autres se retrouve avec *Scotland Yard* (Werner Schlegel, Dorothy Garrels, Fritz Ifland, Manfred Burggraf, Werner Scheerer & Wolf Hoerman, Ravensburger 1983), l'agent secret Mister X devant échapper aux limiers de la célèbre police londonienne, sauf que le fugitif dispose à lui seul de moyens équivalents à ses adversaires. Ce n'est pas sans rappeler le principe des *Murder parties (*ex. : *Une soirée de meurtre*, série d'énigmes policières à jouer parues chez Spear en 1995) où les enquêteurs, sur le modèle du *Train de l'Orient Express* d'Agatha Christie, doivent découvrir qui d'entre eux est le meurtrier, alors que le joueur qui incarne ce dernier doit au contraire brouiller les pistes afin de l'emporter une fois l'heure fatidique arrivée. La configuration du « seul contre tous » se retrouve enfin dans une tradition héritée des jeux de rôle dans *HeroQuest* (Stephen Baker, Games workshop 1989) où les aventuriers doivent nettoyer le donjon de Morcar, alors que ce dernier doit empêcher leur progression grâce à ses hordes de monstres.

Mais l'équité tient également à la méthode retenue pour choisir le premier joueur, le fait de commencer étant rarement neutre – « avoir le trait » est un avantage aux échecs, un inconvénient à *Cartagena* (Leo Colovini, Winning moves 2000), course où l'on se sert de ses adversaires pour avancer plus vite – le premier joueur est souvent déterminé au hasard,

[1169] Position de tête : parce que la piste de course n'est pas assez large, tous les concurrents ne pouvant s'aligner sur la ligne de départ. Le résultat du tour de chauffe a donc fonction de donner l'ordre de départ de la course, en fonction de leur classement à ce tour d'essai, le meilleur temps démarrant en première ligne, puis le second temps prenant place derrière lui, etc.

comme au *Monopoly*[1170]. Dans ce cas, chacun des joueurs a ainsi la même chance de commencer, à moins que cet avantage ne soit attribué au joueur le plus jeune pour compenser son inexpérience supposée, comme c'est le cas dans *Terra*[1171] (Bruno Faidutti, Days of Wonder 2003). Si chaque joueur ne peut jouer davantage que son adversaire, puisque chacun n'a droit qu'à un seul tour, ce n'est pas le cas dans la réalité d'un sport collectif ou d'un jeu vidéo en temps réel où la performance individuelle des joueurs leur permet de déborder l'adversaire. L'ordinateur qui ne peut être débordé, puisque c'est lui qui gère le déroulement du jeu, ne se prive pas en revanche de jouer plus rapidement que ne peut le faire un être humain afin de compenser ses facultés stratégiques inférieures[1172] comme dans le jeu vidéo *Civilization* (Microprose 1991) où le joueur doit bâtir une civilisation à même d'envoyer un vaisseau dans l'espace et de garantir ainsi son expansion dans tout le système solaire. Si les jeux vidéo multijoueurs et les sports collectifs exaltent particulièrement la compétition, c'est précisément parce que la libéralisation du temps incite à la performance, c'est-à-dire à l'optimisation du temps par le nombre (quantité) et l'efficacité (qualité) des actions qu'il est possible d'effectuer en un minimum de temps. L'*e-sport*, c'est-à-dire la professionnalisation de la pratique des jeux vidéo, repose essentiellement sur cette faculté à enchaîner très rapidement les actions les plus efficaces en coordination avec son équipe, comme dans les sports traditionnels. L'équité du jeu permet alors, par contraste, de mesurer d'autant mieux l'iniquité du résultat, puisque le degré de réussite d'un joueur est le reflet de sa performance au cours de la partie, donc de sa compétence ludique propre.

b. <u>s'approprier le jeu</u>

Le joueur qui accepte de participer à un jeu se retrouve de fait en train de jouer, puisque l'acceptation de jouer est performative et produit le « cercle magique » en deçà duquel la réalité est suspendue au profit des règles qui prévalent dans l'univers ludique. Dans un jeu de rôle ou dans un jeu vidéo, définir ou personnaliser son avatar est un processus qui favorise l'identification du joueur à son personnage, favorisant l'immersion dans la partie. Mais la fonction de cette phase de préparation est aussi de permettre l'apprentissage des règles de façon ludique, puisque la motivation immédiate est d'en tirer parti pour optimiser les attributs de son personnage et améliorer ses chances. En effet, quand un joueur prépare son équipe à *Bloodbowl* (Jervis Johnson, Games Workshop 1987) en répartissant des points pour acheter ses footballeurs et les équiper, il est obligé de se plonger dans les règles afin de bâtir une équipe cohérente et performante ; de même que la consultation des améliorations potentielles que le joueur pourra apporter à son équipe, si celle-ci sort victorieuse de la rencontre sportive, le motive dans la poursuite de l'enjeu qui motive à son tour cette appropriation. L'un des passages obligés de l'étape préparatoire d'une partie est le choix des équipes. Entre amis, deux joueurs sont désignés par les autres ou déterminés au hasard pour choisir à tour de rôle leurs coéquipiers, ce qui permet d'équilibrer la partie à partir ce que chacun sait des partenaires potentiels.[1173] Dans un jeu persistant comme *World of Warcraft* (Blizzard 2004), le recrutement des membres d'une équipe peut même se faire au début de

[1170] Voir les règles du Monopoly sur : http://www.monopolypedia.fr/regles/Regle.php : « *Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite* ».

[1171] Voir la règle sur le site de l'éditeur Days of Wonder : http://static.daysofwonder.com/fr/img/tr_rules.pdf, p. 8 : « *Le plus jeune joueur commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.* »

[1172] A l'exception de Deep Blue, l'ordinateur d'IBM qui a battu le champion du monde d'échecs Garry Kasparov en 1996, il est reste encore rare que l'intelligence artificielle de l'ordinateur puisse rivaliser en matière de stratégie avec celle d'un bon joueur.

[1173] Ce système a été repris pour la finale des différentes saisons de l'émission de concours de cuisine *Top chef* (M6 2010), chaque candidat ayant vu les autres concourir et sachant désormais de quoi chacun est capable, ses atouts et ses points faibles, sa capacité à travailler en équipe, voire ses relations avec chacun.

chaque session (ou *instance*) d'exploration d'un donjon qui nécessite un nombre minimal de joueurs. Rares sont les jeux qui ne réclament pas un minimum d'implication avant le premier tour, que ce soit pour classer les cartes dans sa main, optimiser aux *Aventuriers du rail* (Alan R. Moon, Days of Wonder 2004) son parcours à travers la carte des Etats-Unis en fonction de ses objectifs secrets, ou permettre simplement au joueur qui doit faire deviner le code au *Mastermind* (Mordecai Meirowitz, Hasbro 1962) de choisir la combinaison de couleurs la plus difficile, selon lui, pour son adversaire. Et quand bien même les joueurs n'ont presque rien à préparer avant de pouvoir jouer, l'apprentissage des règles constitutives, c'est-à-dire le minimum de règles sans lequel il n'est pas possible de jouer, conditionne l'accès aux potentialités du jeu qui naissent des contraintes posées par ses règles. Même dans un jeu vidéo où les règles sont inductives, c'est-à-dire induites par le déroulement même de la partie, le joueur ne peut faire l'économie d'apprendre comment manipuler le jeu : le lancement du logiciel, les contrôleurs de jeu que sont le clavier, la souris ou la manette de jeu, les options et la lecture de l'interface graphique, le système éventuel de sauvegarde…

Cette phase de préparation peut faire pleinement partie du jeu, car les joueurs sont déjà identifiés comme tels et leurs actes sont déjà de jeu. Avant même un combat de sumo, dont l'affrontement dure en moyenne moins de trente secondes, les différents rituels qui s'ouvrent avec le *shiko*, où chaque lutteur ébranle le *dohyo* en frappant le sol avec la jambe après l'avoir soulevée presque verticalement, suivi du *kiyome no shio,* le jet de sel haut et généreux qui purifie son lanceur, favorisent la concentration du lutteur pour le *shikiri*, le fameux échange de regards avant le départ, essentiel pour intimider l'adversaire et prendre l'ascendant dans le combat à venir. En effet, l'essentiel du combat se joue au *taichi-ai*, lorsque chacun des *rikishi*, les lutteurs, s'élance vers l'autre dans un choc frontal – l'*atari* – qui oriente déjà l'issue de la lutte. Certain *sumotori* (lutteurs de sumo) sont ainsi réputés pour leur regard insoutenable, comme l'était le lutteur hawaïen Akebono (1988-2001). L'essentiel d'une partie peut se dérouler lors de cette phase préparatoire au jeu, puisque assembler des *Lego®* (Ole Kirk Christiansen, The lego group 1949) ou disposer des *Playmobil®* (1974), c'est non seulement déjà jouer, mais cette première étape constitue la pierre angulaire de toute partie. L'étape préparatoire peut même être si longue que la partie elle-même n'est plus que le corollaire de cette phase. L'échange de cartes à collectionner dans *Magic : L'assemblée* (Richard Garfield, Wizards of the Coast 1993), principe repris des billes, s'ajoute la nécessaire élaboration par le joueur de son jeu de cartes (ou *deck*), obligeant à connaître le plus possible de cartes pour imaginer des combinaisons inattendues entre elles, de partir en quête des cartes qui lui manquent pour constituer, à partir d'échanges avec d'autres joueurs, le talon rêvé qui permettra de tester enfin les combinaisons de cartes retenues et y apporter éventuellement des améliorations, qui génèreront à leur tour de nouveaux échanges, et ainsi de suite. Les parties de jeu, qui se jouent d'autant plus rapidement que les combinaisons retenues le sont en raison de la rapidité avec laquelle elles permettent de l'emporter, sont presque ravalées au rang d'une simple confirmation de la créativité du joueur. D'autres jeux font de l'étape préparatoire une partie à part entière qui participe du plaisir global, ainsi *Barcode Battler* (Epoch 1991) est un jeu électronique qui permet d'améliorer les performances de son héros, embarqué dans une suite d'affrontements à partir de codes barres. La recherche du code barre ultime, découpé sur un produit de consommation quelconque, est une quête au moins aussi plaisante que d'apprécier le résultat des affrontements sur lequel le joueur n'a presque pas de prise[1174]. Le jeu avant le jeu est donc non seulement du jeu, mais il peut en

[1174] Pour plus de détails sur le fonctionnement de cette console / jeu électronique, voir par exemple : http://www.lamemoiredupad.net/28-barcode-battler-ii.php.

outre constituer la raison d'être de la partie, simple validation de la première étape qui récapitule alors toutes les autres.

Même la mise en place du jeu peut être jouée, comme dans *Samurai* (Reiner Knizia, Hans im Glück 1998) où les joueurs répartissent les objectifs dans les villes à conquérir en fonction de leur stratégie, une fois qu'ils ont pris connaissance des pions dont leur main est composée[1175]. De même, l'apprentissage des règles peut constituer la première étape de la partie, ce qui permet au joueur de se les approprier en situation réelle, et d'avoir une meilleure compréhension du déroulement de la partie : on fait alors une manche ou un « tour blanc » ou « pour rien », qui n'a pas de conséquence sur le résultat final de la partie. C'est plus ou moins ce principe qui est utilisé dans les jeux vidéo en ligne en phase de conception afin de permettre aux joueurs de tester le jeu, permettant ainsi de l'améliorer avant sa commercialisation en échange du plaisir de jouer gratuitement en avant première. C'est l'occasion unique pour un joueur d'influer directement sur le paramétrage ou *level design* du jeu, comme ce fut le cas pour l'élaboration d'*Everquest* (Sony 1999)[1176], l'un des premiers jeux massivement multijoueurs[1177]. Cet apprentissage du jeu peut constituer à la fois le jeu lui-même et sa conception, dans le cas d'un jouet ou d'un jeu bac-à-sable[1178] comme dans *The Incredible Machine* (Sierra 1992) où le joueur doit concevoir une machine de Rube Goldberg, c'est-à-dire des réactions en chaîne à partir de fonctions simples (dynamite, gant de boxe, canon, engrenage…) pour accéder au tableau suivant. Cet apprentissage des règles constitue un aspect essentiel des jeux vidéo où les joueurs découvrent les règles au fur et à mesure, d'autant que celles-ci peuvent être modifiées en cours de partie, altérant les différents paramètres du jeu en les redéfinissant : objectif, moyens à disposition, obstacles à lever et récompenses à en espérer, comme c'est le cas dans *Maze of Galious* (Konami 1987) où, Popolon, l'avatar du joueur, peut acquérir en s'équipant la possibilité de frapper à distance, de sauvegarder la partie, de revenir d'entre les morts, de sauter des étapes fastidieuses du jeu en se téléportant, voire simplement de pouvoir l'emporter sur Galious, le méchant éponyme du jeu qui a enlevé Pampers, le fils du héros. Dans cette perspective, la progression de l'avatar passe par le dépassement des règles perçues comme des contraintes que son joueur, par homothétie, doit dépasser en se les appropriant au point de pouvoir les soumettre à sa stratégie et de mettre le monde du jeu, hostile, à sa botte. L'appropriation n'est plus ainsi seulement la condition de la réussite, elle fait, de l'avatar comme du joueur, le héros à même de modifier les lois ludiques du monde[1179]. L'apprentissage est ainsi fondamental dans ce processus d'appropriation, puisque une expérience ludique dont le joueur ne retire plus d'expérience – parce qu'elle ne participe plus à l'expansion de son potentiel – n'en est plus une ; elle n'amuse plus car elle a perdu ce qui en fait son essence : le ludique.

[1175] Voir la règle du jeu : « *On procède ainsi : le plus jeune joueur commence. Il choisit une figurine et la place dans la ville de son choix. Dans le sens horaire, les autres joueurs font de même, choisissent une figurine et la placent sur la même ville ou une différente. Quand toutes les villes sont complétées, on procède de la même manière pour les villages. ATTENTION, dans une ville les 2 figurines doivent être différentes. Cette restriction s'applique aussi lorsque l'on fait un échange de figurines durant le jeu. Quand toutes les figurines sont placées, le jeu commence avec le plus jeune joueur.* »

[1176] Sans doute l'une des plus longues bêtas de l'histoire du jeu vidéo puisque le jeu a été commercialisé seulement le 16 mars 1999 alors que la bêta a été ouverte dès janvier 1998. Voir : http://www.gamerswithjobs.com/node/106569.

[1177] Le premier jeu massivement multijoueur, au sens moderne du terme, est *Ultima Online* (Electronic Arts 1997), lancé le 30 septembre 1997, mais il n'est pas encore en 3D (seulement en « 3D » isométrique) comme *Everquest*. Voir Ichbiah D., 2004 [1998], *La saga des jeux vidéo : de Pong à Lara Croft*, Paris, Vuibert Éd, pp. 260-261.

[1178] C'est-à-dire un jeu qui ne dirige pas la joueur mais le laisse élaborer sa partie à partie des éléments ludiques mis à sa disposition. On qualifie également ce genre d'émergent, parce qu'il suscite la créativité du joueur.

[1179] C'est également ce que souligne Mathieu Triclot. Voir note 772.

c. choisir son enjeu

Une partie de jeu est une convention entre les joueurs où chacun s'engage volontairement à poursuivre un enjeu qui détermine donc l'acceptation de la partie. Or choisir son enjeu permet d'adapter la difficulté à chacun des joueurs. On peut, à la belote, faire varier à la hausse comme à la baisse le nombre de points à atteindre. De même, à *Diplomacy* (Alan B. Calhamer 1959 puis Parker Brothers), il est possible d'adapter l'année de fin de partie en fonction du temps dont dispose chacun ou du style de jeu souhaité, plus agressif ou plus défensif. Dans *Team Fortress classic* (Valve 1999) ou *Overwatch* (Blizzard 2015), le choix du personnage influe sur son rôle dans l'équipe et, par là, sur ses objectifs de jeu : l'éclaireur se déplace très rapidement pour voler les drapeaux pendant que l'infirmier soutient ses partenaires ou que le soldat engage le combat grâce à sa puissance de feu importante… L'enjeu peut également être différent entre les protagonistes, comme à *Spacehulk* (Richard Halliwell, Games Workshop 1989) où le joueur qui dirige des marines de l'espace doit atteindre un objectif alors que celui qui dirige les tyranides (*genestealers*), extraterrestres inspirés de ceux dessinés par Hans Ruedi Giger pour *Alien*, doit l'empêcher d'y parvenir. Dans *Magic : l'assemblée*, le jeu de cartes à collectionner, on peut sélectionner les cartes qui seront utilisées pour la partie, selon leur format : type 1 (*vintage*) : toutes les cartes sont permises mais les cartes interdites dans les autres formats sont limitées à un seul exemplaire) ; type 1.5 (*legacy*) : toutes les cartes sont permises sauf celles qui sont officiellement interdites par l'éditeur ; type 2 (*standard*) : seules les dernières cartes disponibles dans le commerce sont autorisées ; type 3 (*limited*) : chaque joueur doit préparer son jeu et jouer avec des recharges de cartes neuves (donc réparties aléatoirement) qui sont descellées juste avant la partie[1180]. En choisissant leur format, les joueurs déterminent le corpus de règles à respecter et, avec elles, leurs chances de victoire en fonction des cartes et des compétences qu'ils détiennent. C'est l'équivalent au tennis du choix de la surface (gazon, dur, terre battue, *indoor*) et du nombre de sets gagnants (2 ou 3) ou du nombre de joueurs (simple ou double), qui permettent à chacun des joueurs de juger du style de jeu (service volée, jeu de fond de court…) à adopter. Si l'enjeu est au cœur du jeu, c'est qu'il conditionne la victoire : tout le déroulement de la partie ne fait que tendre vers lui alors même que les règles suggèrent les stratégies pour l'emporter.

Cependant, si la participation signifie l'acceptation de la partie, le choix de l'enjeu permet son appropriation, puisque le joueur marque par ce choix qu'il croit en ses chances de l'emporter et qu'il s'engage à aller jusqu'au bout de la partie. C'est significatif dans les exemples du tarot à cinq ou de la belote que nous avons déjà évoqués, le joueur annonce l'enjeu qu'il se croit en mesure de remporter et, par là, le défi qu'il s'apprête à relever. C'est dans cette optique que les sports ont mis en place des classements et des divisions qui permettent à un joueur d'affronter un adversaire, donc de choisir un enjeu, de son niveau tout en préservant l'égalité des chances de chacun des participants : les couleurs de ceintures au judo, le système Elo aux échecs[1181], les divisions au football (poussins, benjamins, minimes ; national, ligue 2, ligue 1…) permettent de jauger de la force d'un joueur ou d'une équipe avant même de l'affronter. De même, dans un jeu de rôle en ligne, un joueur doit choisir une quête qui correspond au niveau de son personnage, sans quoi il serait battu avant même de l'entreprendre, et réciproquement, à *World of Warcraft* (Blizzard 2004), les quêtes inférieures de plus de cinq niveaux à celui du joueur ne peuvent plus être validées. Au contraire, dans le cas d'enjeux secrets propres à chacun des participants, chaque joueur peut tenter de

[1180] Voir : https://fr.wikipedia.org/wiki/Magic_:_l%27assembl%C3%A9e#Formats_de_tournoi.
[1181] Voir l'entrée 7. *G comme génie* dans le chapitre I.C *Abécédaire ludique* de la présente étude.

s'approprier son enjeu sans craindre que ses adversaires n'interfèrent immédiatement, comme dans *Risk* (Albert Lamorisse[1182], Miro Company 1959) où les objectifs[1183] ne sont dévoilés qu'une fois qu'un joueur a pu remplir le sien. Un joueur peut ainsi bluffer sur son enjeu, même si, dans tous les cas, un joueur est tenu d'en poursuivre un, au risque de rendre la partie injouable : en effet, au poker où les joueurs ne connaissent que leur main, et plus encore dans les jeux à enchères cachées, comme à *Morgenland* (Richard Breese, Hans im Glück 2000), où chacun enchérit face cachée au moyen de pions numérotés de 0 à 9 pour avoir le droit de réaliser les actions du tour, un joueur qui jouerait au hasard ne permettrait pas à ses partenaires d'élaborer une stratégie à partir de la sienne, réduisant le jeu au chaos. Les joueurs ont donc l'obligation ludique de poursuivre l'enjeu puisque leur stratégie doit pouvoir être intégrée par celle de ses partenaires, l'interaction ludique se situant à leur l'intersection.

Toutefois, l'enjeu ne se limite pas forcément à l'emporter : on peut jouer pour améliorer simplement son classement ou son expérience. Lorsqu'un joueur prend part à une course, il peut savoir qu'il est incapable de gagner mais, parce que la course propose un classement, la perspective de faire mieux que lors de la précédente course où qu'un autre coureur peut suffire à le convaincre de jouer. L'enjeu peut même être découpé en une suite graduelles d'enjeux : ne pas être le dernier → faire mieux qu'à la partie précédente → battre tel joueur → remporter la partie. Ces enjeux peuvent être programmatiques, donc décidés en début de partie, ou évoluer au cours du jeu suivant le degré de chacun et les perspectives que celles-ci ouvrent au joueur considéré. L'enjeu peut également être divisé en objectifs qui n'ont pas de rapport direct avec le score final, comme dans le jeu de tuiles (= dominos) de *La guerre des moutons* (Philippe des Pallières, Asmodée 2002) où, avant de pouvoir empêcher l'expansion de l'enclos à moutons de ses adversaires, il convient d'identifier la couleur du troupeau de chacun d'eux. Cependant, si cet objectif facilite le gain de la partie, il ne le conditionne pas. Dans *Team Fortress Classic* (Valve 1999), une équipe peut faire le maximum de victimes sans pour autant emporter la partie, puisque cela n'a pas forcément d'impact sur l'accomplissement des objectifs géographiques (attaquer ou défendre une position, capturer les drapeaux du camp adverse, escorter un convoi…). Quant au jeu de cartes *Il était une fois* (Richard Lambert, Andrew Rilstone & James Wallis, Atlas Games 1993), vouloir gagner à tout prix en posant ses cartes mots anéantit la partie, puisque ce jeu de cartes est avant tout prétexte à raconter une belle histoire. Dans une perspective complexe, l'enjeu ne saurait se limiter à la première étape du jeu, puisqu'il influe sur chacune des actions de la partie. Par exemple, dans *Super Mario Bros* (Nintendo 1985), il est presque toujours possible d'emprunter un chemin moins risqué parmi toutes les plates-formes présentes à l'écran au prix d'une réduction de ses perspectives de gains. L'enjeu est donc à la hauteur du risque encouru à chaque instant de la partie, le joueur ayant toujours soin de préserver sa faculté à jouer tout en veillant à ne pas se laisser distancer par des adversaires plus audacieux. Cet équilibre entre risque et chance, qu'incarne l'enjeu, découle ainsi directement de l'équité générale du système ludique à même de garantir la poursuite de la partie.

[1182] On notera, à titre anecdotique, que le titre originel de *Risk*, *La conquête du monde*, véhicule un message assez différent de l'autre grand œuvre de son auteur, également le réalisateur, co-scénariste et producteur du film *Crin-Blanc* (1953), récompensé l'année de sa sortie par le prix Jean Vigo et la palme d'or du court métrage.

[1183] *« [Le joueur désigné comme arbitre] donne au hasard et face cachée une carte objectif à chacun (c'est cet objectif que chaque participant tient secret, mais doit atteindre pour gagner)* ». Voir la règle en ligne sur : http://jeuxstrategie.free.fr/Risk_complet.php.

2. Les dés sont jetés[1184] : le développement des potentialités

L'appropriation des équilibres du jeu comme de son enjeu conditionne le développement de la compétence ludique, stratégie du joueur. En effet, l'apprentissage des contraintes que sont les règles du jeu est le fondement de la créativité du joueur et du développement de son potentiel à travers l'exploration des potentialités du jeu. Pour ce faire, les joueurs cherchent à mettre tous les atouts de leur côté en développant les alternatives qui s'offrent à eux ainsi que leur compétence ludique (a), ils doivent alors entretenir ces potentialités en jouant de leur avantage – ce qui minimise en retour leurs contraintes – ainsi qu'en jouant de la réciprocité des actions de chacun (b), ou tenter de rétablir leurs chances en s'alliant lorsqu'ils ne peuvent plus s'en sortir seuls, afin de contrebalancer la moindre qualité de leur jeu par la supériorité numérique (c).

a. se créer des occasions

Alors que l'équité conditionne la participation, c'est parce que le joueur croit en ses chances (à ses potentialités) autant qu'à sa capacité à l'emporter (en son potentiel) qu'il est prêt à se dépasser pour s'attribuer l'enjeu. Un joueur n'accepte donc de jouer que s'il a des chances aux moins équivalentes aux autres joueurs, tout en acceptant de risquer davantage qu'il pense avoir des chances supérieures de l'emporter : parce qu'il se sait de meilleure force (potentiel supérieur), ou favorisé par le destin (potentialités supérieures). Ainsi, au jeu de cartes des *Cités perdues* (Reiner Knizia, Kosmos 1998), le joueur peut parier, en fonction de sa main et de la pioche face visible sur la réussite de ses missions archéologiques à condition que celles-ci n'aient pas encore débuté, afin d'obtenir plus de points au moment du décompte[1185]. Le fait de jouer, donc d'agir, non seulement perturbe l'équilibre de la partie dans un sens favorable au joueur (pouvoir voir sans être vu dans un jeu de tir en vue subjective [*FPS*[1186]], avancer dans une course, explorer et prendre ainsi connaissance de la carte dans un jeu de stratégie…) mais lui procure un avantage qui devient une ressource pour avancer vers l'enjeu (se créer des occasions de tir dans un *FPS*, ne plus avoir à parcourir le chemin déjà parcouru dans une course, pouvoir tirer parti du terrain dans un jeu de stratégie…). Cet accroissement de compétence ludique par l'expérience du jeu, des alternatives et donc des possibilités par la production d'actions à valeur ajoutée est le fondement de la stratégie ludique. Le contrôle du centre de l'échiquier, sur lequel repose la plupart des stratégies échiquéennes, permet aux pièces d'améliorer leurs possibilités de déplacement et donc de prise. Que l'on considère un jeu au tour par tour[1187] ou en simultané comme un jeu vidéo, c'est l'action qui crée l'opportunité. Au tennis, on cherche soit à réaliser des points gagnants (*ace*, service gagnant, *passing*, *lob, amortie*…) en envoyant la balle hors de portée de l'adversaire, soit à acculer l'autre joueur à la faute en l'empêchant de se placer correctement et d'être en position de mener le jeu. Ainsi, soit le joueur est en position de l'emporter directement (coup gagnant) soit le joueur tente de se créer des opportunités de placer un coup gagnant sans permettre à l'adversaire d'en faire autant. Aux dames, alors qu'il n'est possible que de déplacer une pièce

[1184] *Alea jacta est* : généralement traduit le sort en jeté, signifie exactement « les dés sont jetés ». Phrase prêtée à César par plusieurs auteurs (Suétone, Plutarque et Appien) qu'il aurait prononcée après avoir franchi le Rubicon le 10 janvier 49 av. J.C., puisqu'en tant que commandant des armées il lui était interdit, sous peine de mort, d'approcher Rome à la tête d'une armée. Son acte marquait donc un coup d'état.

[1185] *« Une carte de pari ne peut être posée qu'au début d'une rangée. Il est permis de poser plusieurs cartes de pari dans une rangée. (…) Si une, deux ou trois cartes de pari ont été posées au début d'une rangée, le résultat est multiplié par 2, 3 ou 4.* » Voir la règle du jeu sur http://maludo.chez.com/regles/CITPE.pdf.

[1186] Acronyme anglais pour *First Person Shooter* : « jeu de tir à la première personne »

[1187] Jeu ou chaque joueur ne peut jouer que lorsque vient son tour, comme à la belote, aux échecs et dans la plupart des jeux de société.

par tour, celle-ci peut faire autant de prises que possible à partir du moment où le saut d'une pièce adverse peut-être suivi directement d'un autre par le même pion. Jouer mieux ou plus vite revient ainsi au même : déborder l'adversaire comme si on jouait plusieurs tours d'affilée (optimisation) ou comme si on se dédoublait (alliance), ce qui revient *in fine* à progresser plus vite vers l'enjeu et donc la victoire.

Cette création de ressource, c'est-à-dire d'un avantage qui ne peut être directement utilisé, peut être littérale, comme à *Warcraft III* (Blizzard 2002), jeu de stratégie en temps réel où les joueurs doivent collecter du minerai et du bois avant de pouvoir construire toutes sortes de bâtiments, ou à *Big shot* (Alex Randolph, Ravensburger 2001), jeu des société de placement de pions pour prendre le contrôle de Chicago, où le droit de jouer fait l'objet d'enchères qui met les joueurs en concurrence, seul le joueur ayant remporté l'enchère ayant le droit de jouer ce tour[1188]. Aux dominos, au contraire, l'accroissement des ressources passe par la pioche qui éloigne irrémédiablement de l'enjeu, puisque le premier joueur qui pose tous ses dominos – à raison d'un seul par tour – gagne. Cependant, la pioche de dominos offre davantage de possibilités de pose ce qui permet de bloquer ses adversaires et de reprendre l'avantage. La possibilité de mieux lire le jeu que ses adversaires permet aussi de prévoir leurs possibilités de pose ainsi que le cours du jeu, ce qu'il est d'autant plus facile à faire pour un joueur qu'il dispose, grâce à une main plus importante, de plus d'informations que ses adversaires, qu'il peut ainsi recouper avec celles données par les dominos sur la table alors même que le nombre total de dominos est limité à 28. Inversement, à *Cartagena* (Leo Colovini, Winning Moves 2000), jeu de société où les pirates font la course pour parvenir à s'échapper de la forteresse de Carthagène, un joueur ne peut avancer l'un de ses pirates qu'en posant une carte, alors même qu'il ne peut tirer de carte qu'en reculant l'un de ses pirates[1189]. La ressource est donc clairement le prix à payer pour progresser vers l'enjeu et, inversement, la possibilité pour les joueurs les plus mal engagés de pouvoir rattraper leur retard grâce à leur supplément de ressources. Au poker, un joueur qui abandonne tôt dans le tour perd toute chance de remporter le tapis, mais perd aussi tout risque d'avoir à financer le gain de l'un de ses adversaires, et conserve ainsi ses jetons pour pouvoir miser plus avant au tour suivant. Comme nous l'avons vu à la fin de la deuxième partie de la présente étude[1190], l'action de ressource (énaction) est une action d'entretien intransitive (elle ne fait pas progrsi esser vers l'enjeu) et indirecte (elle est indépendante des adversaires), elle peut en revanche bénéficier de l'effet de levier des interactions avec les autres joueurs selon le principe de réciprocité.

b. <u>profiter des interactions</u>

Toute règle définissant un équilibre, c'est-à-dire à la fois un avantage et un inconvénient, contribue à la fois à déséquilibrer et à rééquilibrer le système ludique. Cette instabilité des règles instille un mouvement dont les joueurs sont à même de tirer parti, c'est-à-dire de jouer,

[1188] « *2) Enchères et répartition des pions : Les offres ont lieu dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche du meneur. Il fait une offre d'un montant de son choix ou passe. À tour de rôle, les joueurs suivants ont la possibilité, soit de surenchérir, soit de passer. Un joueur qui a passé n'a plus le droit de participer aux enchères durant ce tour. Si un joueur ne peut plus surenchérir, il doit, soit passer, soit emprunter (voir "Emprunt"]. Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un. Ce dernier verse alors le montant de son offre à la banque, prend les 4 pions et les répartit, un par un, dans le (ou les) quartier(s) de son choix.* » Voir la règle sur http://jeuxstrategieter.free.fr/Big_shot_complet.php.

[1189] « *Jouez une carte face visible sur le pot des écarts, choisissez un de vos pirates (soit un qui se trouve déjà dans le souterrain soit un qui doit encore y entrer) et avancez-le jusqu'à la prochaine case libre marquée du signe de la carte que vous avez jouée (libre voulant dire non occupée par un autre pirate).* » Voir la règle du jeu sur : http://www.ludism.fr/regles_files/fr/CARTAGENA.pdf.

[1190] Voir la figure *55. Les 4 formes de l'action ludique* du point *II.D.4 Un choix sans solution* de la présente étude.

alors même que ce mouvement de balancier empêche un joueur trop bien parti de creuser l'écart avec ses concurrents et de mettre ainsi fin prématurément à la partie. Elle permet en outre aux joueurs les moins bien positionnés d'interagir avec les joueurs les mieux placés en utilisant cette ambivalence des règles pour tirer parti de la contrepartie d'un atout dont l'un des adversaires vient d'user. Dans la plupart des jeux, l'utilisation d'une ressource prive le joueur de son usage ultérieur. Plus encore, l'utilisation du valet d'atout à la belote ne permet plus au joueur qui le possédait de faire planer la menace de son utilisation, voire passe le relais au joueur – potentiellement dans l'équipe adverse – qui détient le neuf d'atout, seconde carte la plus forte du jeu. L'ordre décroissant particulier des atouts : V-9-A-10-R-D-8-7 en contradiction avec l'ordre normal des cartes A-R-D-V-10-9-8-7, permet en outre d'équilibrer les chances puisque c'est le premier des joueurs à prendre la carte du talon qui choisit la couleur à l'atout, lui permettant d'améliorer la valeur de cartes intermédiaires comme un valet, un neuf et un dix d'une même couleur en désignant leur couleur comme atout. C'est un principe équivalent sur lequel repose le temps de rechargement (*cooldown*) d'une arme dans un jeu vidéo en temps réel comme *Overwatch* (Blizzard 2015), empêchant le joueur qui vient d'utiliser son coup spécial de pouvoir l'utiliser immédiatement à nouveau, l'incitant donc à en faire usage avec parcimonie pour ne pas se trouver démuni face au prochain danger. Ce principe de réciprocité permet également à tout avantage d'avoir sa faille à même d'être exploitée : un joueur qui possède plusieurs frontières communes avec des adversaires différents dans le jeu de société de stratégie *Diplomacy* (Alan B. Calhamer 1959 puis Parker Brothers), est aussi un joueur qui peut plus facilement être attaqué par ses rivaux. Au go, le joueur qui encercle les pions de l'autre peut, tant qu'il ne les a pas capturés, les voir encercler et capturer ses propres pions. De même, toute situation ludique défavorable peut avoir son avantage, comme piocher au jeu des sept familles (Jaques of london 1851) suite à une demande de carte non satisfaite, pioche qui permet éventuellement d'obtenir la carte demandée et de continuer son tour malgré tout, ou d'offrir de nouvelles possibilités de requête puisqu'il n'est possible de réclamer une carte à ses adversaires que si l'on possède soit même l'une des cartes de la famille demandée. Le propre du jeu est donc que chaque action induit une contrepartie.

Plus encore, le jeu lui-même peut intégrer des mécaniques spécifiques qui permettent de profiter de l'action des autres joueurs. La problématique d'un jeu de course est précisément que l'avancée d'un joueur n'est que peu tributaire de celle de ses adversaires puisque leur interaction se résume à n'influencer que le classement. Pourtant, certains jeux de course ont mis au point des mécaniques qui préservent les chances de chacun. Dans le jeu de l'oie, l'effet particulier des cases spéciales peut permettre d'avancer plus vite ou inversement de retarder le joueur le mieux parti, rendant imprévisible l'issue de la partie. Au jeu des petits chevaux, le joueur qui obtient un six au dé rejoue autant de fois que le six sort, et la forme circulaire du plateau de jeu lui permet d'éliminer le cheval adverse qui aurait un tour d'avance simplement en tombant sur sa case. Le pas le plus important vers le rétablissement des chances à été cependant été franchi par le jeu de société, fondateur de l'école allemande[1191], *Le lièvre et la tortue* (David Parlett, Intellect Games 1973) où un joueur

[1191] L'école allemande de jeux de société privilégie les mécaniques, le plus souvent de nature mathématique, sur le thème qui peut changer au gré des rééditions (ex. : le jeu de société *Ave Caesar* de Wolfgang Riedesser est une course de chars dans la Rome antique éditée en 1989, rééditée en 1993 chez ASS en course automobile sous le nom d'*Ausgebremst*). L'école allemande est l'inverse de l'école américaine dont les wargames résument la philosophie : un thème fort avec, pour toute mécanique, des lancés de dés et des tables de résolution. Cela n'empêche nullement le premier jeu de société sans dé d'être américain, puisqu'il s'agit de Diplomacy (1959) et le premier jeu de l'école allemande d'être en fait anglais, puisqu'il s'agit du lièvre et de la tortue de David Parlett (1973). Voir note 572.

doit payer des cartes carottes pour déplacer son lièvre en fonction de son rang dans la course au terrier : plus ce joueur est loin dans la course, moins son trajet lui coûte cher[1192], respectant, à la fois le principe de la fable et celui de la réciprocité entre les joueurs les mieux et les moins bien placés pour s'adjuger l'enjeu. Ce principe novateur a été poussé plus loin encore par la course des pirates de *Cartagena* (Leo Colovini, Winning Moves 2000) où un joueur peut faire avancer l'un de ses pirates sur le plateau de jeu jusqu'au prochain symbole libre identique à celui figurant sur la carte qu'il vient de jouer. Or, dans cette course, si trois pirates occupent ce symbole entre la position initiale du pion et celui de la case libre, avec une seule carte le joueur est autorisé à avancer son pion comme s'il avait joué quatre cartes du même symbole. Ainsi les derniers pions sont à même d'avancer le plus vite, au détriment des premiers. Ce principe du dernier qui devient premier est utilisé avec bonheur dans le jeu de société *Big Shot* (Alex Randolph, Ravensburger 2001) où, dans ce jeu de placement ayant pour thème la promotion immobilière, lorsqu'un quartier est sous l'influence égale de deux joueurs (= chacun a disposé sur ce quartier le même nombre de pions), le contrôle du quartier est attribué à l'*outsider*, c'est-à-dire au troisième joueur le mieux placé[1193]. Dans *Kuhhandel* (Rüdiger Koltze, Ravensburger 1996), jeu de cartes de marchandage qui oblige un joueur à miser le même animal qu'il convoite chez son adversaire, puis à effectuer une enchère cachée en opposition avec ce joueur : chacun ramasse l'enchère de l'autre mais seul celui qui a fait la meilleure offre emporte l'animal de son adversaire[1194], permettant au joueur qui a perdu le marchandage de compenser en partie son retard grâce au surcroît de finances dont il dispose désormais.

La réciprocité peut n'intervenir que dans la dernière phase, afin d'encourager les joueurs à se battre jusqu'au bout. De façon plus classique, le jeu de plateau d'enquête *Cluedo* (Anthony Ernest Pratt & Elva Pratt, Miro Company 1949) autorise un joueur ne disposant pas d'autant d'éléments que les autres, à recouper les questions des joueurs les mieux partis pour permettre de lancer une accusation alors qu'il ne dispose pas de l'ensemble des indices factuels pour le faire[1195]. Ce même principe a été repris pour le jeu vidéo *Croisière pour un cadavre* (Delphine Software 1991) avec, de même, la possibilité de se tromper. Le désormais classique *Time's up!* (Peter Sarrett, R&R games 1999) réussit, pour atténuer la discrimination inhérente à un jeu de questions, à proposer une seconde manche où le fait de rebattre les cartes de la première manche en donnant à deviner le plus rapidement possible les mots qui l'ont déjà été, met en commun le savoir qui, au départ, n'appartenait qu'à une partie des

---

[1192] « *Chaque joueur choisit de combien de cases il veut avancer, mais il doit posséder assez de carottes pour payer le chemin effectué. Le prix de la distance parcourue est indiqué sur la tablette de course et le joueur doit payer après chaque coup en déposant le nombre correspondant de "cartes carottes" sur le tas "réserve" au milieu du plan de jeu. La tablette de course indique qu'il faut bien plus de carottes pour une distance parcourue en un seul coup que pour la même distance effectuée en 2 ou 3 coups.* » Voir la règle du jeu sur : http://regle.jeuxsoc.fr/lievr_rg.pdf.

[1193] « *Acquisition des quartiers : il ne peut y avoir au maximum que 7 pions par quartier. Au 7e pion placé dans un quartier, le joueur qui possède le plus de pions acquiert ce quartier. Si plusieurs joueurs sont à égalité (lors d'une répartition 3/3/1 ou 2/2/2/1) ils se neutralisent et le joueur à qui appartient l'unique pion acquiert le quartier.* » Voir la règle du jeu sur : http://jeuxstrategieter.free.fr/Big_shot_complet.php.

[1194] « *[Le joueur dont c'est le tour peut] proposer un marchandage à un joueur, afin de compléter une de ses familles. Cela revient à lui proposer, face cachée, un certain nombre de ses cartes "argent", contre l'un des animaux en sa possession. Le joueur à qui l'on propose le marchandage peut accepter et prendre les cartes en échange de son animal, ou il peut faire une contre-proposition financière, toujours face cachée. C'est finalement le joueur qui aura fait la plus forte proposition qui emportera l'animal de son adversaire.* » Voir le résumé de règle du jeu sur http://bdml.free.fr/fiche_jeu.php?id=185.

[1195] « *L'enquêteur qui croît connaître les trois cartes de l'énigme, en inscrit les noms sur une feuille de papier. Il compare ensuite secrètement son accusation avec le contenu de l'étui. (…) Chaque enquêteur ne peut faire qu'une seule accusation. Qu'il la fasse donc à bon escient !* » Voir la règle du jeu sur http://regle.jeuxsoc.fr/clue__rg.pdf.

joueurs, faisant appel à la mémoire et aux qualités de mime plutôt qu'à la culture. A défaut de pouvoir aider un joueur moins bien parti, un classement final, que ce soit celui d'une course ou d'un jeu vidéo où le tableau des scores mesure la performance, comme à *Guitar Hero* (Activision 2005), permet d'inciter le joueur à poursuivre la partie qu'il ne peut plus remporter simplement parce qu'il a encore la possibilité de s'améliorer. D'autres jeux proposent dès le départ, aux joueurs qui ont le moins de chance de l'emporter, de faire moins de points, afin de compenser une répartition des moyens moins équitable. C'est le cas au tarot à cinq où le choix d'un joueur de « garder contre le chien » tout en appelant son roi[1196] l'oblige à réaliser alors la majorité des points seul contre quatre, les autres joueurs n'ayant alors pour l'emporter qu'à comptabiliser chacun moins d'un huitième des points. Des dispositions peuvent également être prises pour qu'un joueur en difficulté puisse se relancer : c'est le cas au poker où un joueur qui fait tapis (qui mise donc tout ce qu'il possède) sans pouvoir suivre pour autant, est autorisé à remporter le pot commun à hauteur de ce qu'il a misé. Ainsi, jusqu'à la fin de la partie, l'interaction entre les joueurs peut permettre à chacun d'eux d'entretenir ses potentialités ou, pour le moins, leur potentiel afin de pouvoir poursuivre la partie.

c. <u>rétablir ses chances</u>

Il arrive cependant qu'un joueur ne soit plus en position de prétendre au titre parce qu'il ne peut plus, seul, rétablir ses potentialités. Dans un jeu à deux, cette situation entraîne immédiatement la fin de la partie, que ce soit automatiquement, comme à la boxe ou le K.O. d'un combattant entraîne la victoire de l'autre, ou par abandon, comme aux échecs, lorsqu'un des deux opposants couche son roi. Cependant, que les joueurs soient plus nombreux et la situation se complique. En effet, l'élimination d'un joueur n'empêche pas la partie de se poursuivre entre ses partenaires. Par exemple, à la pétanque, faute de boules, un joueur ne peut plus jouer jusqu'à la manche suivante. Dans un jeu de cartes comme *Service compris !* (David B. Bromley, Asmodée 1998), dès qu'un joueur s'est fait dévorer tous ses personnages par l'ogre, il est éliminé[1197]. C'est également le cas dans le jeu vidéo de tir en vue subjective par équipe *Counter strike* où un joueur dont l'avatar a été abattu ne peut rejouer avant que son équipe ait perdu ou gagné. La situation inverse est cependant plus fréquente, et ce sont les premiers à l'emporter qui attendent les autres, comme au jeu de cartes du pouilleux où le perdant est le dernier à ne pouvoir poser de paire, puisqu'il détient le valet de pique (appelé pouilleux ou mistigri ou vieux garçon) qui est la seule carte à ne pouvoir être appariée[1198]. Mais les jeux à élimination directe sont minoritaires, et un joueur qui n'est plus en position de l'emporter peut encore s'allier. Après seulement quelques tours ou temps de jeu, les joueurs ne sont plus dans la position initiale d'égalité vis-à-vis de l'enjeu. Ainsi, dans une partie à trois joueurs, un joueur peut comptabiliser 10 points, un autre 7 points et le dernier 3 points. Naturellement les deux joueurs les moins bien placés auront tendance à s'allier pour tenter de rattraper le joueur le mieux parti. Ainsi le deuxième et le troisième joueur vont totaliser 10 points, ce qui représente peu ou prou leur compétence ludique à ce moment donné de la partie, soit l'équivalent à deux de celle du joueur le mieux placé. Toutefois, à la différence de lui, le fait qu'ils coordonnent leurs actions leur permet de jouer deux fois quand le joueur unique ne peut jouer qu'à son tour ou, dans un jeu vidéo, de se garantir l'un l'autre des attaques du troisième alors que le premier joueur ne peut compter que sur lui-même. L'alliance permet donc non seulement de rétablir l'équilibre initial de la partie, mais en outre

[1196] Voir le point *III.B.1.*a L'important est de participer sur l'explicitation de la terminologie du tarot.

[1197] « *Un joueur est éliminé dès que tous ses personnages sont dévorés (à la poubelle).* » voir les règles du jeu en ligne sur : http://jeuxstrategie.free.fr/Service_compris_complet.php.

[1198] Le pouilleux ou mistigri est le valet de pique. Pour empêcher l'appariement par couleur, il suffit donc retirer le valet de trèfle en début de partie.

aux joueurs alliés de compenser leur retard. En se soutenant, les joueurs alliés contribuent à prolonger la partie alors que, sans leur alliance, le joueur le mieux parti aurait tendance à creuser l'écart. En effet, celui-ci bénéficie à la fois de la position la plus avantageuse et de la meilleure stratégie, ce qui décuple ses potentialités. Le sens d'une alliance ludique est donc de compenser par la « quantité » de joueurs qui la composent la « qualité » de la compétence ludique du meilleur joueur.

Bien sûr, toute alliance, même implicite, a pour but de ralentir le joueur le mieux parti, d'autant que l'enjeu commun appelle des actions communes, selon l'adage que l'adversaire d'un adversaire est un partenaire. Dans le jeu de société *Manhattan*[1199] (Andreas Seyfarth, Hans im Glück 1994), qui demande de construire un maximum d'immeubles dans les grandes capitales du monde, les joueurs ont la possibilité, à chaque tour, de construire un nouveau bâtiment sur un terrain vierge, sans dommage direct pour les autres joueurs (action à somme non nulle), ou de surélever l'immeuble d'un adversaire pour s'en emparer (action à somme nulle)[1200]. Or si plusieurs joueurs coiffent l'un des immeubles du premier joueur, sa position ne peut que se dégrader puisqu'il ne peut jouer qu'une seule fois quand vient son tour. Ainsi, de manière tacite et non concertée, les joueurs peuvent unir leurs actions pour ralentir le joueur dominateur, occupé généralement à maintenir l'écart avec son *challenger* (le joueur le mieux placé après lui) qui, en canalisant ses efforts contre lui, ouvre des opportunités d'interaction sans contrepartie à ses partenaires moins bien placés. A l'inverse, certains jeux incluent des règles d'alliance spécifiques comme c'est le cas pour le jeu de société de stratégie *Diplomacy* (Alan B. Calhamer 1959 puis Parker Brothers), qui permet à l'armée ou à la flotte d'un joueur de soutenir ou de convoyer l'armée d'un allié qui attaque un joueur tiers[1201]. Que l'alliance soit explicite ou implicite, celle-ci prend naturellement fin quand les joueurs ont rétabli l'équilibre puisqu'un joueur ne peut gagner que seul, aux dépens des autres.

Les règles d'un jeu peuvent même contraindre les joueurs à s'allier et ainsi à partager les gains entre eux, comme c'est le cas du jeu de société *L'or des dragons* (Bruno Faidutti, Jeux Descartes 2001) où tout joueur participant à la capture d'un dragon a droit à une part de son trésor, quelle que soit l'importance de sa participation[1202]. Pire, aux dames, jeu à deux joueurs, il est possible d'utiliser la position des pions de l'adversaire pour maximiser ses prises aux dépens de ce dernier. C'est également le cas dans le jeu de société de course *Cartagena* (Leo Colovini, Winning Moves 2000) où la position des pirates adverses sert de tremplin au déplacement de ses propres pions à condition qu'ils soient positionnés sur le même type de case que la case d'arrivée[1203]. De façon plus courante, les jeux obligent à des collaborations ponctuelles dont chaque joueur tire profit. Dans le jeu de cartes à collectionner *Magic :*

[1199] *Manhattan* a remporté le *Spiel des Jahres*, jeu de l'année en Allemagne, en 1994. Ce prix est l'équivalent de l'oscar en matière de jeu de société.

[1200] « *Comment construire ? : chaque tour appartient toujours au joueur qui en possède l'élément supérieur. chacun peut sans aucune limite mettre l'élément de son choix sur une de ses propres tours ou sur un terrain libre correspondant au marquage de la carte choisie. Un joueur peut égaiement construire sur la tour d'un adversaire, sous réserve de la condition suivante : après avoir posé son élément, le joueur doit posséder dans la tour au moins le même nombre d'étages que le propriétaire précédent (celui qui possédait l'élément supérieur), quelle que soit la position de ces étages dans la tour.* » Voir la règle du jeu en ligne sur http://regle.jeuxsoc.fr/manha_rg.pdf .

[1201] « *X) Le soutien : 5) Il n'est pas possible, de refuser un soutien.* » Voir les règles du jeu en ligne sur : http://jeuxstrategie.free.fr/Diplomatie_complet.php .

[1202] « *Le partage du trésor : - Si le dragon a été tué par des aventuriers appartenant à l'équipe de plusieurs joueurs, le sablier est retourné. Dès que le sablier est retourné, les joueurs dont des aventuriers ont participé à l'attaque du dragon tué doivent commencer à négocier le partage. - S'ils parviennent à un accord avant l'épuisement du sablier, le trésor est partagé comme convenu, et chaque joueur met sa part du trésor derrière son écran.* » Voir la règle du jeu sur : http://jeuxstrategie.free.fr/Lor_des_dragons_complet.php.

[1203] Voir note 1189.

l'assemblée (Richard Garfield, Wizards of the Coast 1993), les joueurs sont contraints d'échanger leurs cartes pour construire leur talon de cartes, de même que dans le jeu vidéo *Pokemon* (Nintendo 1996) qui encourage les échanges de monstres afin de pouvoir compléter leur collection et les faire progresser plus rapidement. Dans les jeux en équipe comme le jeu vidéo de combat *Left 4 Dead* (Valve 2008), où une équipe incarne les chasseurs de zombie et l'autre les morts-vivants, à fortiori dans les jeux collaboratifs comme le jeu de plateau *Pandémie* (Matt Leacock, Z-Man Games 2008), où tous les joueurs luttent ensemble pour éteindre le foyer d'une maladie avant qu'elle ne devienne une pandémie, les alliances sont imposées aux joueurs qui jouent alors contre le jeu[1204], comme dans un jeu vidéo en solitaire. A la belote ou à la pétanque, la détermination des équipes se fait avant le début de la partie alors qu'au tarot à cinq il n'est possible de s'allier qu'avec le roi qui a été appelé, sans pouvoir préjuger par avance du joueur qui le détient. Dans les jeux en ligne multijoueurs comme *World of Warcraft* (Blizzard 2004), il est impossible de commencer à parcourir un donjon sans faire appel à d'autres joueurs. Les alliances ajoutent donc au jeu une géométrie variable qui permet de compenser par la coordination un déficit de compétence ludique ou un mauvais départ, faisant émerger de cette collaboration entre joueurs à la fois un nouvel équilibre et des défis supplémentaires, autrement dit de nouvelles potentialités.

3. Jouer avec le feu : la tension ludique

L'ambivalence entre équilibre et potentialité fait naître la tension ludique qui se matérialise plus particulièrement à l'étape critique de la partie précédant son dénouement. Cette tension est constitutive de toute partie puisque chaque élément du système ludique est à la fois équilibré et instable, offrant alternatives et potentialités aux joueurs pour déséquilibrer le système qu'ils concourent pourtant à entretenir. Cette tension est palpable à travers la prise de risque qui est à la fois ce que peut perdre et remporter le joueur par son action (a), à travers l'ambivalence de la position de joueur et de spectateur qui commande le fair-play : de se battre pour l'enjeu tout en reconnaissant que ce n'est qu'un jeu (b) et, enfin, à travers la tension entre l'injonction à respecter les règles et la captation qu'engendre le ludique, fascination qui pousse à se prendre au jeu en oubliant que c'en est un, entraînant parfois des comportements transgressifs comme la tricherie (c).

a. courir le risque

L'exemple par excellence du jeu avec prise de risque est la roulette russe[1205] où la défaite signifie la mort. Le simple fait de risquer sa vie sur un seul coup, à fortiori dans un jeu, est envisagé alors comme un acte de courage et de sang froid. Cette tension entre un risque éliminatoire, reproduit à chaque tour, et la poursuite de la partie est utilisée de façon moins

[1204] « *Pandémie est un jeu de coopération. Vous et vos compagnons êtes membres d'une équipe de contrôle des maladies, travaillant ensemble à la recherche des remèdes et prévenant les nouveaux foyers d'infection. Chacun de vous va assumer un rôle unique dans l'équipe, avec des capacités spéciales qui vont augmenter les chances de réussite de l'équipe si utilisées judicieusement. L'objectif est de sauver l'humanité en découvrant les remèdes contre quatre maladies mortelles (Bleu, Jaune, Noir et Rouge) qui risquent d'envahir la planète.* » Voir la règle du jeu sur http://regle.jeuxsoc.fr/pand2_rg.pdf.

[1205] En dépit de la célébrité de ce jeu, on pourrait penser que son existence relève de la fiction puisqu'il apparaît pour la première fois dans la nouvelle *Russian Roulette* en 1937 de Georges Surdrez puis dans plusieurs films de cinéma dans des scènes marquantes (*Voyage au bout de l'enfer* 1978, *Arizona dream* en 1993, *La haine* en 1995…) qui l'ont rendu célèbre. Pourtant, plusieurs cas de morts lui sont imputées (voir http://fr.wikipedia.org/wiki/Roulette_russe#Exemples_c.C3.A9l.C3.A8bres), et elle reste pratiquée de manière sporadique.

extrême pour rendre un jeu trépidant. Dans un jeu traditionnel comme la tour de Babel, on enlève un à un les Kapla® qui constituent la tour jusqu'à ce qu'elle s'effondre sur elle-même, le joueur fautif perdant la partie. Le jeu vidéo *Tetris* (Mirrorsoft 1987) a parfaitement utilisé ce principe en poussant, par un système de score exponentiel, à prendre le risque à tout moment de perdre la partie pour tenter de réaliser le maximum de lignes d'un coup. En effet, « faire tetris » (soit 1200 points) oblige à réaliser 4 lignes d'un coup sachant qu'une pièce de *Tetris* compte au maximum quatre carrés, une performance équivalente à celle de réaliser 4 fois 3 lignes (soit 300 points), 12 fois 2 lignes (soit 100 points) et 30 fois 1 ligne (soit 40 points)[1206]. Mais plus on réalise de lignes, plus il faut différer l'élimination des lignes de briques, alors même que le puits au centre de l'écran ne cesse de se remplir réduisant du même coup le champ d'action du joueur qui se retrouve rapidement à l'étroit pour manipuler ses pièces. Cependant, la perspective de réaliser en un seul coup l'équivalent en points d'un nombre de lignes égal à une fois et demie la surface de l'aire de jeu est une incitation très forte à prendre ce risque. *Tetris* est donc un jeu où, du moins dans sa version originale, il n'est possible que de perdre, puisqu'on ne joue jamais que contre soi-même, c'est-à-dire contre sa faculté à faire le plus de points possible, obligeant donc à se dépasser. Certains jeux, où l'on achète le droit de parier, ne jouent que sur la prise de risque comme le loto. Et plus encore au jeu de cartes du blackjack où le joueur parie contre la banque du casino en retournant des cartes jusqu'à se rapprocher de 21 points, mais perd sa mise s'il dépasse ce montant. Au poker, la prise de risque est renforcée par l'obligation d'égaler la dernière mise pour rester positionné dans l'attribution du pot, si le joueur suit, sachant que n'importe quel joueur peut relancer en incrémentant la première mise, obligeant les joueurs à miser tant que l'un d'entre eux relance ou tant que tous les joueurs n'ont pas misé l'intégralité de leur tapis. Dans le jeu des sept familles (Jaques of london 1851), bien qu'il n'y ait pas de mise, le joueur qui appelle une carte donne la possibilité au joueur qui possède au moins une carte de la même famille d'appeler à son tour les cartes qui viennent d'être appelées, tant que personne n'a complété cette famille et ne l'a déposée sur la table. Ainsi, il est possible au moyen de la sixième et dernière carte d'une famille de récupérer l'intégralité de la famille en appelant les quatre cartes que le joueur précédent vient d'appeler, plus celle qu'il a utilisée pour faire cet appel, et ce, grâce à la seule carte qui lui manquait, donnant par là un rare atout au dernier joueur du tour à parler. Il n'est en effet pas possible d'appeler des cartes sans donner l'information que l'on possède au moins une carte de la famille demandée, et ainsi d'ouvrir, à la moindre erreur, la possibilité pour les adversaires de bénéficier de son action. Le risque ne se mesure donc pas seulement à ce qui a été perdu, mais à ce qui reste encore à perdre, la tension entre gain et perte se poursuivant donc tout au long de la partie. La perte ultime étant celle qui ne permet plus de l'emporter, voire de continuer à jouer (bien que ces deux aspects soient souvent confondus).

La prise de risque interagit en outre avec le contexte de la partie. En fonction de sa place dans le jeu, un joueur ne bénéficie par forcément des mêmes opportunités ou, inversement, le premier joueur à miser au poker n'a pas les mêmes contraintes que celui qui doit suivre après deux ou trois relances, et il peut encore « parler », c'est-à-dire suivre sans miser puisque personne ne l'a encore fait. Inversement, la prise de risque ne concorde pas forcément avec la position des joueurs dans la partie, un joueur qui n'est plus en situation de gagner pouvant encore jouer le classement et continuer à prendre des risques, alors qu'un joueur qui est déjà premier au classement peut limiter les risques puisqu'il n'a plus besoin d'en prendre pour l'emporter. Enfin, un joueur qui est en position de perdre peut très bien « jouer le tout pour le tout » ou « quitte ou double » et prendre un risque démesuré précisément parce qu'il n'a plus rien à perdre. Il n'y a pas de contradiction dans ces attitudes puisque le risque d'une

[1206] Voir le wiki de *Tetris* : http://tetris.wikia.com/wiki/Scoring.

situation ludique se mesure non seulement par l'évaluation de la perte ou du gain potentiels, mais aussi par les chances ou le risque qu'ils surviennent. Au loto, le gain est incommensurablement plus important (plusieurs millions d'euros) que la perte consentie de 2 €, mais sa probabilité est en revanche de 100%[1207] contre près d'une chance sur dix-neuf millions[1208] de décrocher le gros lot. Plus la fin de la partie approche, plus les points sont déterminants puisqu'ils conditionnent l'ensemble des efforts consentis jusqu'alors, la tension atteignant son paroxysme juste avant le dénouement. Parce que le dernier point est celui qui fait basculer la partie en l'adjugeant, le tennis donne le nom de jeu décisif au dernier jeu d'une manche où les joueurs sont à égalité, et exige deux points d'écarts minimum pour valider un jeu[1209], un set et un match, y compris en cas de *tie break*[1210]. Cette exigence d'un écart significatif permet de compenser le fait que tout se joue dans les derniers points des jeux, des sets et d'un match, ce « *money time* »[1211] des journalistes sportifs. En effet, le degré de réussite d'un jeu ou d'un set n'influe pas sur le résultat du match autrement qu'en étant gagné ou perdu, permettant à un joueur de remporter un match en ayant gagné moins de jeux que son adversaire[1212]. Dès lors, la tension est préservée jusqu'à la fin puisque ce qui compte est le nombre de sets remportés et non la façon dont ils l'ont été[1213]. Les parties de jeu en temps limité, comme au football qui se joue en deux mi-temps de quarante-cinq minutes chacune, permettent de « jouer la montre » et de tenir compte de la fin du temps règlementaire pour jouer défensif et conserver son avance au score ou tenter de marquer coûte que coûte quand une équipe est en retard au score. Le *flipper* offre une correspondance spatiale à la tension de fin de partie, en positionnant les *kickers* aux rebonds traitres et les couloirs qui redirigent la bille vers la sortie à côté des multiplicateurs de points comme les *bumpers*, les rampes et les trous. Enfin, les classements des joueurs peuvent préserver cette tension, comme au sumo où, dans la plus haute division professionnelle (*makuuchi*), la difficulté d'être promu y*okozuna* (champion suprême), en gagnant deux *basho* (tournois) d'affilée, est compensée par la possibilité de conserver son rang d'*ozeki* (grand champion) en cas d'une majorité de défaites dans un tournoi (mais pas deux). Le *yokozuna*, qui ne peut plus progresser dans la hiérarchie puisqu'il occupe le premier rang, ne peut davantage être rétrogradé. Cette protection est à double tranchant, puisqu'en obligeant les premiers rangs à la performance, le déshonneur qu'entraînent deux défaites consécutives acculent le *yokozuna*, comme souvent l'*ozeki* qui perd son rang, à prendre leur retraite prématurément. La tension du jeu résulte donc autant de l'ambivalence du système ludique, qui impose de gagner alors que l'équilibre sur lequel il repose y fait obstacle, que celle de la partie qui dispense à chaque joueur les moyens pour l'emporter tout en n'admettant qu'un seul gagnant.

[1207] Car, qu'on gagne ou qu'on perde, la mise n'est pas remboursée, à la différence du poker ou gagner signifie reprendre sa mise en plus de celles des autres joueurs.

[1208] Il s'agit de la version du loto de la Française des jeux en vigueur depuis le 6 octobre 2008, qui est de trouver cinq bons numéros sur quarante-neuf avec le bon numéro chance sur dix, soit une chance sur 19 068 840 (mais 16,7% des combinaisons possibles sont toute de même gagnantes, contre 83,3% de risque de ne rien gagner, soit une chance sur six d'avoir un gain, sachant que 60% de l'ensemble des mises sont reversés aux joueurs. L'ancienne version du loto en vigueur depuis 1976 offrait exactement une chance sur 13 983 816 de trouver les six bons numéros sur quarante-neuf possibles.

[1209] Lorsque les deux adversaires sont à 40-40, le joueur soit obtenir l'avantage avant de pouvoir prétendre au jeu.

[1210] Le joueur qui emporte le *tie break* (jeu décisif) est le premier à atteindre 7 points avec un mainimum de deux points d'écarts. Sur le circuit professionnel, c'est le cas de tous les tournois du Grand Chelem (L'open d'Australie, Rolland Garros et Wimbledon) sauf de l'US Open.

[1211] L'expression « *money time* » peut se traduire par « le moment où tout se joue ».

[1212] Voir note 1016.

[1213] L'absence de jeu décisif (*tie break*) au cinquième set a entraîné en 2010 à Wimbledon le match le plus long de l'histoire entre Nicolas Mahut et John Isner, soit 11h05mn de jeu pour un gain de 70 à 68 jeux dans le dernier set.

b. savoir être beau joueur

Dans cette course à l'enjeu et aux moyens de l'emporter, qui implique le joueur en le prenant au jeu, celui-ci ne saurait oublier qu'il joue, au risque que seule la tension l'emporte sans permettre son dénouement. Le mauvais joueur est celui qui, ne pouvant gagner, prive les autres de la résolution de la partie, par exemple en secouant le plateau du *Scrabble* (Alfred Mosher Butts, Hasbro 1931) pour empêcher ses partenaires de faire le décompte des points[1214] ou, dans une version plus récente, en quittant une session de donjon (*instance*) en cours à *World of Warcraft* (Blizzard 2004), contraignant le groupe de joueurs à recommencer l'épreuve depuis le début. Par opposition, le beau joueur est celui qui, alors qu'il n'y est pas obligé, assouplit les règles imposées afin de permettre au joueur adverse de s'en sortir : par exemple en permettant à l'adversaire qui pose sa pièce un peu rapidement puis entrevoit dans l'intervalle un meilleur coup de la reprendre, préservant l'équilibre de la partie tout en lui permettant de se poursuivre sans se dénouer. Mais la frontière peut être plus floue. Un joueur qui « ne joue pas le jeu » peut rendre la partie injouable à ses adversaires ou simplement inintéressante, ce qui est un crime comparable. Ainsi, un joueur qui ne regarde pas ses cartes au poker ou place ses mises au hasard dans un jeu à enchères cachées empêche purement et simplement les autres joueurs de bluffer, mécanique fondamentale du jeu, ce qui est désigné généralement sous le nom d'anti-jeu[1215]. C'est le cas du jeu de cartes *Corruption* (Bruno Faidutti, Descartes éditeur 1999) où le fait de miser sur des marchés se fait, pour partie, face cachée, ne permettant pas de savoir si une carte est un coup fourré (un juge pour annuler le marché, un journaliste pour dénoncer une enchère, un tueur pour éliminer l'un des précédents) sans valeur monétaire ou s'il s'agit d'une enchère sonnante et trébuchante[1216]. La nécessité de prendre en compte la psychologie de l'adversaire est alors un élément essentiel de la difficulté et, par là, du plaisir ludique à y parvenir. De même, un joueur qui ne poursuit pas l'enjeu et ne cherche pas à gagner, ôte à ses adversaires le plaisir de le battre, puisqu'il lève toute ambiguïté sur l'issue de la partie et donc tout mérite, à ses adversaires, de l'avoir vaincu.

A l'inverse, que des joueurs les mieux placés dans une partie s'allient contre les plus faibles et l'équilibre du jeu est faussé, empêchant ces derniers, avant même la fin de la partie, de pouvoir prétendre à l'enjeu. Cette pratique anticoncurrentielle est assimilable à de l'antijeu, c'est-à-dire qu'elle empêche le jeu en faussant l'équilibre et donc la convention ludique, puisque elle ôte les chances légitimes de chacun de pouvoir concourir pour l'enjeu. Le *fair-play* est ainsi l'engagement d'un joueur à respecter l'esprit du jeu, qui est celui d'une lutte équilibrée où chacun à sa chance, alors que les règles lui donnent, ponctuellement, le pouvoir de ne pas le faire. Le fair-play peut être encouragé à la marge par le système ludique,

[1214] Cet épisode, qui peut rappeler à tout un chacun des souvenirs, est décrit dans le sketch éponyme de Pierre Palmade, *Le Scrabble* : « *Je sens que je vais envoyer tout balader. D'ailleurs je vais le faire maintenant : regardez vos mots ! [il mime le fait de secouer le plateau imaginaire et renverse la table] Ah ! il est joli le Scrabble ! Bonne fin de dimanche à tous, papa va à la pêche !* ».

[1215] L'anti-jeu se distingue de la mauvaise volonté du mauvais joueur par celle de torpiller le jeu et de le rendre injouable ou désagréable à ses partenaires. L'anti-jeu se différencie également de la triche en ce qu'il reste autorisé par les règles, mais par défaut, puisqu'il empêche la réussite du joueur qui a recours, ce que les règles ont jugé une punition suffisante et n'ont pas pris la peine d'interdire. L'anti-jeu est donc contreproductif pour tous les joueurs. Un bon exemple d'anti-jeu est le fait de rouler en sens inverse dans un jeu vidéo de course sur circuit afin de causer un accident. Le mauvais joueur est éliminé, mais il a causé en même temps l'élimination du joueur avec lequel il est entré en collision.

[1216] Voir la règle du jeu sur http://jeuxstrategie.free.fr/Corruption_complet.php : « *Les cartes placées sur les marchés sont posées verticalement (…). A la première manche, la première carte de chaque joueur est jouée face visible, et les cinq suivantes cachée. A la deuxième manche, les deux premières cartes de chaque joueur sont jouées faces visibles, ainsi de suite.* »

lorsqu'un joueur qui n'est plus en position de gagner peut contribuer à départager les joueurs les mieux placés. Cette position de « *king maker* » (celui qui adoube le gagnant), courante dans les jeux à plus de deux joueurs, invite les adversaires à respecter les chances de chacun pour éviter de s'aliéner un joueur mal parti en lui ôtant toute chance de s'en sortir, au risque que celui-ci ne se venge en entraînant avec lui dans sa chute le joueur fautif. De façon générale, sera donc considéré comme « franc jeu », voire simplement ludique, toute action qu'un joueur effectue dans son intérêt en vue de remporter l'enjeu, ou d'améliorer son classement. Au contraire, est perçu comme peu *fair-play* les attitudes qui ne relèvent pas de la poursuite de l'enjeu sans pour autant permettre un rééquilibrage de la partie. Parce que le *fair-play* tient du libre arbitre, rares sont les jeux qui contraignent les joueurs à en user, comme le fait pourtant le jeu de cartes *Terra* (Bruno Faidutti, Days of Wonder 2003) en opposant à un unique gagnant la perspective de perdre tous ensemble en laissant les crises s'accumuler et mettre en danger la survie de la terre[1217]. Toute la subtilité du jeu est donc d'arriver pour un joueur à convaincre ses partenaires de le laisser gagner, alors que les autres font de même. Le *fair-play* est une attitude ludique d'autant plus nécessaire que l'on joue pour son plaisir, généralement entre amis, et que le jeu ne fait que consacrer le partage du plaisir et de l'affection, l'opposition ludique étant un dérivatif qui fait de partenaires de jeu des adversaires durant la partie pour mieux les réconcilier autour de la table une fois celle-ci terminée. La tension ludique concourt d'autant mieux à ressouder le groupe de joueurs qu'il a traversé cet orage avec la distance nécessaire.

c. <u>tricher pour continuer à jouer</u>

Ce *fair-play* supposé par la convention ludique, qui invite à ne pas oublier qu'on joue et que l'on se donne en spectacle à ses partenaires de jeu, impose inversement dans l'esprit du joueur l'idée que chacun a droit au plaisir de jouer, qui est ce pourquoi il a accepté de participer. Le fait d'être privé de la possibilité de l'emporter peut donc mettre fin au plaisir du joueur concerné. Parce qu'il se sent floué par ses partenaires, celui-ci peut ne plus se sentir tenu par la convention ludique qui lui impose de respecter les règles explicites, puisque ses adversaires ne respectent pas les règles tacites de comportement. Le problème est que la tromperie conséquentielle à la triche sort du cadre du jeu puisqu'elle n'en respecte pas les règles et qu'elle est interprétée comme une tromperie d'autant plus grave qu'elle est commise envers des partenaires de jeu qui sont souvent amis de surcroît. Il existe toutefois différentes sortes de triche qui ne sont pas infligées ni ressenties de la même façon. Le fait même de prendre des libertés avec les règles est le fondement de la créativité et de l'astuce, qui, pour un cadre explicite donné, permet de mettre au point des solutions inattendues. Au contraire, ces solutions peuvent souligner une lacune des règles, comme le fait d'augmenter les impôts à *Sim City* (Maxis 1989) à 100% des revenus la veille de leur paiement le 1er janvier de chaque année de jeu, afin d'obtenir le maximum de subsides pour gérer la ville, et de les baisser à nouveau à 0% le lendemain, le jeu vidéo calculant la satisfaction des citoyens de la ville sur la totalité de l'année. Il ne s'agit pas exactement d'une tricherie puisque cette astuce est réalisée en respectant les limites posées par le logiciel, mais elle n'en respecte pas l'esprit puisqu'il n'est pas logique de prélever l'intégralité des revenus des habitants d'une ville et de récolter une satisfaction maximale de leur part. Non pas que cela ne soit pas réaliste, mais parce que l'équilibre entre le bénéfice d'une règle et sa contrepartie n'existe plus. De même,

[1217] Ce jeu, *serious games* avant la lettre, est une commande réalisée pour l'UNESCO et le forum des cultures de Barcelone en 2004 et repose sur le paradoxe de Mancur Olson qui explique l'échec de l'action collective par l'intérêt pour l'individu de ne pas s'impliquer à titre individuel, puisqu'il bénéficie de l'action collective sans avoir à payer pour elle. Cependant, si on fait de l'action collective la somme des actions individuelles, celle-ci n'a, selon cette logique, aucune chance d'aboutir.

le fait d'utiliser des *cheat codes* (codes de triche) généralement mis en place par l'équipe de développement pour pouvoir tester tout à loisir le jeu avant sa comercialisation – comme le code d'invincibilité *dnkroz* dans *Duke Nukem 3D* (Apogee 1996) – permettent accessoirement aux joueurs de doser la difficulté qui leur convient tout en apportant de la variété au jeu. En effet, dans le mode de jeu le plus difficile (*Damn I'm* good) de *Duke Nukem 3D*, il est impossible d'activer les codes pour tricher. Le fait d'utiliser des soluces (abréviation de solution, scénaristiques ou tactiques) publiées dans les magazines de jeux pour résoudre les jeux vidéo où l'on se trouve bloqué, est presque aussi ancien que les jeux vidéo. Elles encouragent les joueurs à regarder la solution dès qu'ils se trouvent bloqués, au risque de diminuer le plaisir de jouer dont une grande part réside dans le fait d'avoir surmonté les obstacles par soi-même. De même qu'acheter pour jouer à *World of Warcraft* (Blizzard 2004) un avatar expérimenté ou de l'or du jeu sur un site d'enchères, plutôt que d'entraîner soi-même son personnage ou de passer du temps à récolter l'or nécessaire à sa progression dans le jeu, est souvent regardé par les autres joueurs (ainsi que par les conditions d'utilisation de l'éditeur du jeu[1218]) comme de la triche. Les premiers « livres dont vous êtes le héros » opposaient dans le déroulement de l'aventure les « mauvais choix », généralement sanctionnés par la mort du personnage, à la poursuite de l'histoire récompensant le « bon choix ». Plutôt que de recommencer au début et de repasser par toutes les étapes que le lecteur connaît déjà, le joueur gardait généralement son doigt pour marquer la page du précédent paragraphe qui l'avait conduit à échoué et choisir ainsi une autre alternative, exactement comme une sauvegarde dans un jeu vidéo, dont le principe était regardé au départ comme un avantage qu'il fallait limiter à une seule sauvegarde[1219], soit peu ou prou de la triche. La série de livres-jeux *Sorcellerie !* (Steve Jackson, Penguin books 1983-1985) offrait dans son dernier volume la possibilité de remonter dans le temps de l'aventure, comme le joueur avait l'habitude de le faire de lui-même pour tester des parcours alternatifs[1220]. La triche est ainsi utilisée en dernier recours pour prolonger l'expérience de jeu, compenser un déficit de compétence ludique, ou plus simplement varier les plaisirs en jouant à l'apprenti-sorcier, c'est-à-dire en altérant les paramètres et l'équilibre qui ont présidé à la conception du jeu, au risque de contrarier le plaisir de jouer.

La triche peut toutefois être prévue afin, précisément, de préserver la tension entre le jeu et les compétences ludiques des joueurs. Dans le jeu vidéo, c'est une pratique courante pour compenser la faiblesse de l'intelligence artificielle du jeu, le système ludique s'autorisant l'impossible voire l'interdit. Par exemple dans *Street fighter II* (Capcom 1991), la console permet à l'adversaire joué par le système d'enchaîner les prises à un rythme impossible à un être humain afin de compenser les possibilités tactiques déficientes du programme de jeu, d'autant que le joueur ne peut réaliser ses coups qu'en effectuant des suites de manipulations complexes du contrôleur (manette de jeu). Ce principe a été porté à son paroxysme par *Super Mario Kart* (Nintendo 1992) où le jeu vidéo, pour conserver à la course sa tension permanente, téléporte s'il est besoin un concurrent joué par le système ludique juste avant la ligne d'arrivée pour souffler la première place au joueur qui fait la course en tête et qui n'y prend pas garde.

[1218] Conditions d'utilisation de *World of Warcraft* sur http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/legal/wow_tou.html (dernière mise à jour 23 novembre 2012) : « *III. Restrictions à votre utilisation de* World of Warcraft *2. Vous acceptez de ne pas : (5) acheter ou vendre pour de l'argent « ''réel'' ou échanger de l'or, des armes, des armures, ou tout autre objet virtuel pouvant être utilisé dans* World of Warcraft *en dehors de la plateforme* World of Warcraft ; »

[1219] L'un des tous premiers jeux à user de ce principe était *Maniac Mansion* (Lucasfilm games 1987) qui ne disposait que d'une seule possibilité de sauvegarde. Le premier jeu à utiliser la sauvegarde est *Maze of galious*, (Konami 1987), mais c'était sous forme de code dont la longueur de quarante-cinq caractères, additionnée à l'obligation de posséder un objet magique pour se rendre chez une déesse particulière pour sauvegarder, était contraignant.

[1220] Voir Steve Jackson, 1985, *La couronne des rois*, paragraphe 438.

D'autre part, la tricherie peut être non seulement explicite, mais encouragée chez le joueur. Dans le jeu de plateau de stratégie *Diplomacy* (Allan B. Callhamer, Parker Brothers 1959), puisqu'une armée ne peut progresser que si l'armée qui occupe le pays convoité est contrainte de reculer[1221], le carte de l'Europe devient rapidement trop exiguë pour les forces en présence, rendant impossible de l'emporter sans trahir ses alliances et donc la parole donnée à la phase de diplomatie[1222]. Au poker menteur, le joueur peut même être obligé de mentir puisqu'il doit dans tous les cas surenchérir à l'annonce précédente, ce qui peut être le cas si celle-ci est élevée. Le premier jeu à permettre explicitement de tricher est le *Cluedo* (Anthony Ernest Pratt & Elva Pratt, Miro Company 1949) qui autorise à ne pas donner de carte information lorsqu'un adversaire émet une hypothèse, mais au risque que, si celui-ci s'en aperçoit, le joueur fautif soit exclu de la partie[1223]. Dans *Maka bana* (François Haffner, Tilsit 2003) le jeu de société où il faut construire des paillottes sur une île paradisiaque, un joueur peut truquer ses projets, c'est-à-dire tricher en créant des paquets qui ne possèdent pas le nombre de cartes requis, avec le risque, là encore, d'être dénoncé[1224]. Enfin dans *Mito* (Emely & Lukas Brand, Drei Magier Spiele 2011), variation autour du *Uno* (Merle Robbins, Mattel 1971)[1225], la triche est un moyen comme un autre – pour ne pas écrire « privilégié » – de gagner[1226]. Mais c'est sans doute le flipper qui a le mieux canalisé la possibilité de tricher en autorisant le joueur à donner des coups dans le flipper pour favoriser le rebond et une trajectoire particulière de la bille, mais dont dont le recours abusif entraînait le « *tilt* », c'est-à-dire le blocage des *flippers* (les leviers qui servent à renvoyer la bille dans les *bumpers*), seul moyen de jouer, et donc la perte immédiate de la partie, punissant le joueur qui était tenté de compenser par la force physique le manque d'adresse ludique. La triche a donc un rapport ambivalent avec le jeu, puisqu'elle est la marque que le joueur se prend au jeu, au point d'inverser les priorités entre la réalité et la fiction, tout en présentant une frontière floue avec la ruse, en tant qu'extension de la potentialité de celle-ci. En effet, l'habileté que requiert le fait de tricher sans se faire prendre renforce la tension du jeu[1227], donc l'excitation qu'il engendre, et l'aura de joueur du tricheur. Ainsi le marquis de Dangeau est resté l'un des plus

[1221] « *A) Principes fondamentaux : il ne peut y avoir qu'une seule unité par région sur la carte de l'Europe.* » Voir la règle du jeu en ligne sur : http://jeuxstrategie.free.fr/Diplomatie_complet.php.

[1222] *Ibid.* : « *Les règles n'obligent aucun joueur à honorer ses engagements, à respecter une alliance ou à assumer les obligations nées d'un accord. Savoir à qui se fier constitue une part essentielle du jeu.* »

[1223] « *Faux témoins : il arrive qu'un joueur, volontairement ou non, cache à l'enquêteur une carte pouvant démentir une ''hypothèse''. S'il est découvert, il n'a plus le droit d'enquêter son tour venu ; il ne reste en jeu qu'aux fins d'interrogatoires, pour démentir les ''hypothèses'' des autres.* » Voir la règle du jeu en ligne sur : http://regle.jeuxsoc.fr/clue__rg.pdf.

[1224] « *Dès qu'il le souhaite, n'importe quel joueur peut dénoncer un de ses concurrents, s'il pense que son projet est filou, c'est-à-dire qu'il comporte moins ou plus de 3 cartes. Pour que la dénonciation soit valable, le dénonciateur doit désigner un projet qui lui semble plus filou que le sien ! En clair, un joueur qui a préparé un projet normal (3 cartes) peut dénoncer n'importe quel projet filou ; mais un joueur qui a préparé un projet filou de 2 ou 4 cartes ne peut dénoncer qu'un joueur plus filou que lui, donc ayant préparé un projet de 1 ou 5 cartes.* » Voir la règle du jeu en ligne sur : http://www.makabana.fr/document/regle_makabana_mao.pdf.

[1225] Qui est lui-même inspiré du jeu de cartes classique appelé huit américain, au même titre que *Jungle Speed* (Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko, Asmodée 1991), autre succès populaire du jeu de société.

[1226] « *Triche Il est permis de faire disparaître astucieusement des cartes (Mito, Action ou Nombre, peu importe) en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus son épaule ou en les cachant dans ses manches, par exemple… Tout ce qui est amusant est permis !* » Voir la règle du jeu sur : http://regle.jeuxsoc.fr/mito__rg.pdf.

[1227] Comme en témoigne le tricheur de Giono J., 1951, *Les grands chemins,* p. 119 : « *Je me dis qu'il a trouvé mieux que le jeu : il triche. Il n'a jamais de sécurité, ses gains sont toujours incontestables. Il risque constamment sa mise et sa peau ; et la mise ne compte pas puisqu'il triche, qu'il en dispose à son gré, la donne à Pierre ou à Paul pour préparer un gros coup. Ce qui compte, c'est sa peau, c'est ce qu'il risque ; le gros coup ne sert qu'à risquer plus.* » Voir note 323.

grands joueur de cartes du XVIIIe siècle pour s'être rendu compte, à l'insu de ses partenaires, que la bassette n'était pas équilibrée[1228].

4. Pour la beauté du jeu : le spectacle ludique

Lorsque la partie se dénoue, la tension retombe et le joueur peut prendre la distance nécessaire avec l'action ludique, prenant conscience qu'il joue en s'observant jouer. Lorsque l'équilibre de la partie est rompu, au point qu'il n'est plus possible d'empêcher l'un des joueurs de l'emporter, un vainqueur ou un perdant apparaît (a). Il est alors possible de jouir de la réalité, donc de la certitude de ce qui a été accompli, permettant aux joueurs de prendre le recul nécessaire pour apprécier l'expérience à laquelle ils ont pris part. Sans ce retour à la conscience, il ne peut y avoir véritablement de jeu puisque celui-ci est tout autant la jouissance de la liberté de jouer que celle du spectacle de cette liberté. Toutefois, cette étape n'intervient pas seulement en fin de partie, récursivement voire rétrospectivement, mais également par rétroaction tout au long de la partie, chaque étape du jeu étant une partie de la partie ludique. (b) Enfin, on ne peut limiter cette étape à un simple bilan, une simple conséquence de la partie qui vient de se jouer, et cette phase peut non seulement être jouée mais elle est souvent le prélude à d'autres parties ou d'autres jeux (c).

a. <u>dénouer la tension</u>

La tension tend à se dénouer d'elle-même, qu'un joueur finisse par relâcher son effort, dans un sport collectif par exemple (tennis, judo, sumo…) ou son attention, comme dans un sport intellectuel (les échecs, le go, *Tetris*…) ou que, au contraire, la progression inéluctable mette fin à l'équilibre précaire qui empêchait la tension d'exploser. En effet, une partie de jeu prend fin soit quand le premier joueur a gagné (dominos, *Trivial Pursuit*), soit quand le dernier joueur a perdu (course, pouilleux…) ou, de manière simultanée, que ce soit parce que le temps règlementaire est atteint (football) ou que la victoire d'un joueur signifie la défaite de son adversaire (poker, tennis, go, échecs…). La fin de la partie peut n'être que la fin d'une manche, signifiant le recommencement automatique du jeu. Le fait qu'un jeu se joue en manches permet de rendre la part du hasard moins présente, comme aux cartes ou le partage d'un matériel unique entre les joueurs ne leur permet pas de partir avec la même main, ce qui peut potentiellement rendre le jeu déséquilibré. Comme le hasard s'équilibre avec le temps, le fait d'enchaîner les parties permet de lisser son action entre les joueurs. Le nombre de manches peut être fixe, comme au tennis de table[1229], ou varier en fonction du résultat comme au tennis où un match se joue en deux ou trois sets gagnants (soit entre deux et cinq manches) ou comme à la belote où une partie fixe un nombre minimal de points à atteindre, ce qui peut entraîner plus ou moins de manches suivant l'équilibre des équipes. La fin de la partie peut signifier l'échec de tous les joueurs, que ce soit parce que le joueur joue seul (le solitaire, une patience, un jeu vidéo…) ou contre lui-même (le flipper, *Tetris*…), cherchant à améliorer son score, ou encore que le jeu soit collaboratif comme à *Pandémie* (Matt Leacock, Z-Man Games 2008), les joueurs luttant alors contre le système ludique et le hasard. Le fait de mettre fin à la partie permet de départager les joueurs mais aussi d'apprécier la réussite de chacun, indépendamment du fait qu'ils aient gagné ou perdu. Ainsi, si certains jeux n'élisent qu'un gagnant, que ce soit parce que la partie ne compte que deux adversaires (les dames, le

[1228] Grussi O., 1985, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*, Paris, Hachette, p. 72 : « *Quand la bassette vint à la mode, il en conçut bientôt la fin par son algèbre naturelle.* » Voir note 425.

[1229] Depuis 2001, une partie de « ping pong » se déroule en trois ou quatre manches gagnantes de 11 points avec deux points d'écart, soit entre 3 et 7 manches. Les manches étaient auparavant de 21 points.

football…) ou que l'on joue par élimination comme au *Monopoly* (Charles Darrow, Parker Brothers 1935), ou encore que le système oppose un joueur à tous les autres (*Terra*, *HeroQuest*…), les jeux collectifs établissant généralement un classement entre les joueurs. La présence courante d'un tableau des scores dans les jeux vidéo, depuis le simulateur de sous-marin *Sea Wolf* (Atari 1976)[1230] s'est enrichie d'un décompte par niveau (aire de jeu) du pourcentage de leur exploration, comme dans *Resident Evil 4* (Capcom 2005), série qui a habitué ses joueurs aux fins alternatives. Le joueur qui met fin au jeu n'est toutefois pas forcément le gagnant, comme aux dominos où celui qui a le double blanc peut faire ex-aequo avec le premier joueur à avoir posé tous ses dominos, ou comme au *Cluedo* (Anthony Ernest Pratt & Elva Pratt, Miro Company 1949) où il est possible de se tromper en accusant le véritable assassin du docteur Lenoir et ainsi de perdre la partie[1231]. Dans tous les cas, que le gagnant soit désigné par l'acte qui met fin à la partie, comme dans le jeu vidéo de tir à la première personne *Counter Strike* (Sierra 1999) où les terroristes gagnent en faisant sauter la bombe, ou qu'il faille faire le décompte des points, comme dans les jeux de société *Samurai*[1232] (Reiner Knizia, Hans im Glück 1998) ou *L'or des Dragons*[1233] (Bruno Faidutti, Descartes 2001) en dévoilant les points accumulés sous forme de trésors ou de statuettes derrière le paravent de chacun des joueurs, le dénouement départage les joueurs en attribuant la victoire à l'un d'eux, ce qui répond bien à l'enjeu de leur participation.

Cependant, le dénouement peut donner lieu à une relecture différente de la partie, voire à sa relance en poussant à rejouer. En effet, dans le jeu de cartes de la reine de pique où il faut marquer le moins de points possible, comme dans le jeu de société *Viva il re !* (Stefano Luperto, Da Vinci 2003), où c'est le contraire, un joueur qui a respectivement marqué tous les points, soit 26 soit 0, en marque en fait 0 à la reine de pique, et 36 à *Viva il re !*. Le pire score devient ainsi le meilleur ou « chelem », faisant du perdant le gagnant, et inversement. Dans nombre de jeux vidéo d'aventure de LucasArts (en particulier *The Secret of Monkey Island* en 1990, *The Secret of Monkey Island 2* en 1991, *Day of the Tentacle* en 1993) l'impossibilité de perdre rend caduque l'intérêt de l'emporter, donnant la première place à l'expérience de jeu qui permet de profiter de l'humour omniprésent. La conséquence en est que le joueur a tendance à faire les choses les plus absurdes afin d'apprécier comment son personnage va s'en sortir, reculant le plus possible la résolution du verrou scénaristique qui, en amenant la scène suivante, empêchera désormais d'explorer l'humour caché dans la scène précédente. Par cette altération astucieuse des conditions de défaite et de victoire, le joueur se surprend ainsi à inverser les priorités en recherchant l'absurde, donc l'échec, plutôt que l'efficacité : il y a donc rétroaction des conditions de victoire sur l'expérience ludique. Aussi, même si le fait de gagner est une récompense suffisante en soi, certains jeux récompensent le joueur au-delà du simple mérite d'avoir réussi. Que ce soit dans un jeu d'argent, où la partie est intéressée pécunairement, ou dans un jeu vidéo d'arcade où l'on paie le droit de jouer, le jeu peut, comme le flipper le fait aléatoirement en fin de partie, offrir de prolonger la partie

---

[1230] Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones. p. 150 : « *Même dans les jeux à* high score*, un dispositif qui apparaît en 1976 avec* Sea Wolf *(Atari), gagner, avoir son score en haut de l'affiche, ce n'est jamais qu'avoir perdu un peu plus tard qu'un autre, avoir résisté un peu plus longtemps à la défaite inéluctable qu'impose le jeu.* »

[1231] « *Si son accusation est fausse, il remet les cartes dans l'étui qu'l retourne au point X. Comme celui qui a caché une carte, il reste en jeu pour démentir les ''hypothèses'' éventuelles mais ne peut plus ni se déplacer, ni interroger, ni accuser.* » Voir la règles du jeu en ligne sur : http://regle.jeuxsoc.fr/clue__rg.pdf.

[1232] « *Quand le jeu est terminé, tous les joueurs enlèvent leur écran et comptent le nombre de figurines de chaque type.* » Voir la règle du jeu sur http://www.ludism.fr/regles/?Titre=sam.

[1233] « *La partie se termine lorsqu'il n'y a plus le moindre trésor à partager, tous les dragons ayant été vaincus... Chacun révèle alors le contenu de son butin et compte ses points. Le vainqueur est celui ayant le total le plus élevé.* » Voir la règle du jeu sur http://jeuxstrategie.free.fr/Lor_des_dragons_complet.php.

gratuitement en fonction du degré de réussite. Quand il n'y a pas d'argent en jeu, les jeux vidéo savent offrir des niveaux bonus comme dans *Final Fight* (Capcom 1988) où, dans un imaginaire punk et second degré, lorsque les joueurs ont suffisamment corrigé les minions envoyés par les ravisseurs mafieux de la belle Jessica, la petite amie de l'un des héros et la fille de l'autre, ils sont récompensés par l'opportunité de démolir une voiture à la barre à mine afin de marquer des points supplémentaires. Dans un jeu de rôle traditionnel ou dans un MMORPG persistant comme *World of Warcraft* (Blizzard 2004), la progression d'un personnage joueur, qui est matérialisée par l'accroissement de son niveau, lui permet d'affronter de nouveaux dangers, ce qui se traduit par l'accès à de nouvelles zones du jeu qui lui étaient auparavant interdites. Enfin, le simple fait de finir un jeu permet d'accéder à la suite tout en bénéficiant des progrès et des objets collectés dans le jeu précédent, comme dans la série de livres-jeux *Loup solitaire* (Joe Dever, Sparrow Books 1984-1998), où un disciple de l'ordre Kaï, parce qu'il a été puni, échappe au massacre de son ordre[1234] dans la voie duquel il progresse au fur et à mesure de ses pérégrinations pour sauver son royaume et relancer son ordre. Le dénouement est ainsi moins un point final que l'ultime étape jouable de la partie dont elle peut inciter au recommencement.

b. <u>jouir de sa réussite</u>

Une fois l'effort surmonté pour s'attribuer l'enjeu, la victoire met immédiatement fin à la partie qui donnait sa valeur à l'enjeu, les billets du *Monopoly* redevenant du papier. Il est donc important que, malgré tout, le joueur puisse apprécier le fruit de ses efforts. L'esthétique du matériel de jeu dans le cas d'un jeu de société, des graphismes d'un jeu vidéo ou du stade où a lieu la compétition sportive sont des éléments importants de l'atmosphère et de l'immersion ludique, car ils contribuent à renforcer la thématique du jeu. Le jeu alterne phases d'action et de contemplation grâce au tour dans un jeu de société qui permet d'agir en fonction de celui de l'adversaire, par la coordination dans un sport collectif qui incite à observer ses partenaires ou son adversaire pour anticiper l'endroit où la balle va tomber, par l'exploration dans un jeu vidéo afin de comprendre le fonctionnement de l'univers dans lequel on se trouve et de pouvoir en tirer parti dans la phase d'action. En outre, quel que soit le jeu, celui-ci peut admettre des spectateurs qui peuvent eux-mêmes interagir en conseillant les joueurs ou en se mêlant à eux à la partie suivante, voire en rejoignant immédiatement la partie en cours dans un jeu vidéo en ligne[1235]. Certains jeux ont pour but explicite la contemplation[1236] de l'œuvre qu'a mis au point la partie, comme c'est le cas du puzzle qui permet d'apprécier l'image que le joueur a assemblée, du casse-tête qui permet d'ouvrir la boîte pour connaître

[1234] La prémisse n'est pas sans rappeler celui du roman de Guitry S., 1935, *Mémoires d'un tricheur*, Paris, Gallimard : « *Du jour au lendemain, un plat de champignons me laissa seul au monde. Seul, car j'avais volé huit sous dans le tiroir-caisse pour m'acheter des billes – et mon père en courroux s'était écrié : _Puisque tu as volé, tu seras privé de champignons !* » [p. 10] ... *Le jour de l'enterrement, derrière ces onze cercueils que je suivais, la tête basse et les yeux secs, je me demandais si le fait d'avoir été miraculeusement épargné ne me donnait pas l'air un peu d'avoir assassiné tout ce monde – cependant que, dans mon dos, on chuchotait : _Savez-vous pourquoi le petit n'est pas mort ?... Parce qu'il a volé !* » [pp. 17-18]

[1235] Les parties en ligne admettent des spectateurs lorsque la partie est déjà débuté et/ou pleine.

[1236] L'influence du spectacle sur les règles est commune à tous les sports collectifs : par exemple à travers la standardisation des surfaces de jeu et la durée du match en temps limité (généralement deux sets au tennis), ou bien encore la normalisation du matériel de jeu, en fonction de sa visibilité, par exemple la balle de tennis : *« En 1972, pour offrir une meilleure visibilité aux téléspectateurs, les diffuseurs et la Fédération internationale de tennis décident d'introduire dans le circuit des balles de feutre jaune. Mais pas n'importe quel jaune. Un jaune fluorescent appelé ''*optic yellow*'' déterminé par des recherches comme étant la couleur la plus visible à la TV. Depuis, tous les tournois utilisent ce standard.* » Voir Absalon J., 2014, « Pourquoi les balles de tennis sont jaunes », *Le figaro*, 25 mai, http://sport24.lefigaro.fr/le-scan-sport/le-saviez-vous/2014/05/25/27006-20140525ARTFIG00158-pourquoi-les-balles-de-tennis-sont-jaunes.php.

enfin le secret qu'elle renferme, du match de tennis dont les règles sont organisées pour le spectacle que la partie déroule, ou encore du jeu vidéo *The Settlers*[1237] (Blue Byte 1993) qui en ajoutant des personnages qui vaquent à leurs occupations a insufflé de la vie aux simulations de monde, le plaisir de regarder vivre le royaume que l'on a créé étant complémentaire de celui de jouer. Le spectacle peut constituer la motivation à jouer, comme au jeu de carte de strip poker où l'enjeu érotique supplante l'importance des règles qui lui servent de support et qui peuvent donc varier (le jeu de marelle et d'équilibre *Twister* a par exemple souvent été détourné à cette fin[1238], compte tenu de la promiscuité qu'il impose aux joueurs). Le *fair-play* que nous venons d'étudier peut également être entrevu comme la prise de conscience que l'enjeu de l'action se double d'un enjeu de contemplation de cette action, et qu'il ne suffit pas de gagner, encore faut-il le faire avec la manière. La propriété visuelle du jeu vidéo (du latin *uideo* : je vois) le rend particulièrement immersif car le joueur est le propre spectateur de son jeu. Cette dimension est d'autant plus importante que le joueur ne connaît pas toutes les règles puisque la plupart du temps celles-ci sont inductives, c'est-à-dire que le joueur étend, au fur et à mesure de l'exploration du jeu, les potentialités de son action qui devient un spectacle au même titre que l'action elle-même. Dans un jeu de combat comme *Soulcalibur* (Namco 1998), plus l'enchaînement de combinaisons est difficile pour le joueur, plus les effets qui marquent leur réussite sont visuellement démesurés attestant qu'ils sont stratégiquement décisifs, la débauche pyrotechnique étant l'indice, à l'écran, des dégâts infligés à l'adversaire. De même, dans *Tomb Raider* (Eidos interactive 1996), le salto arrière qu'effectue Lara Croft pour se hisser sur un surplomb, tout comme la place de la caméra à mi-cuisse, transforment le joueur en voyeur. Enfin dans *Super Meat Boy* (Team Meat 2010), il est possible pour le joueur victorieux de revoir la vidéo complète de sa partie, englobant de façon synchronique l'ensemble des échecs qui ont permis la réussite finale, qui semble ainsi littéralement émerger d'eux[1239]. Le spectacle est donc non seulement une façon pour l'activité fictive qu'est le jeu de récompenser ses joueurs, mais il est le complément essentiel de l'action ludique sans laquelle il n'y aurait pas co-création du jeu ni interaction entre les joueurs : le jeu est toujours une partition jouée à plusieurs mains.

Le spectacle peut cependant faire partie intégrante du jeu au point que c'est la dimension spectaculaire et spéculaire, à la fois parce qu'elle est esthétique et réflexive, qui est le véritable jeu des joueurs. Ainsi, au cadavre exquis[1240], le jeu inventé par les surréalistes, chaque joueur doit imaginer la potentialité du fragment de phrase qu'il inscrit afin de pouvoir participer à la dimension poétique ou humoristique de l'ensemble, quel qu'il soit. De même, dans le jeu vidéo *Sim City* (Maxis 1989) où il n'est possible ni de gagner ni de perdre, la récompense est de créer une ville harmonieuse. Lorsque le joueur arrive à un équilibre

[1237] « *Les rue de vos villes et de vos bâtiments regorgent de vie* » vante l'introduction de la version VI du jeu. Voir : http://thesettlers.fr.ubi.com/the-settlers-rise-of-an-empire/home.php.

[1238] Moye D., 2015, « Georgia Mother Accused Of ''Naked Twister Party'' With Teen Daughter, Sex With Minor », *Huffington Post*, 14 avril, http://www.huffingtonpost.com/2015/04/14/rachel-lynn-lehnardt-naked-twister_n_7066236.html.

[1239] Pour plus de détails sur cette fonctionnalité, voir Ammouche S., 2015, «Jouable, injouable : Super Meat Boy, le brouillon et l'épure. », *Interfaces numériques*, n°4/1, pp. 43-56.

[1240] Ce jeu « consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. » (Breton A., Eluard P., 1979 [1938], *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, Paris, José Corti, article « cadavre exquis »). Le nom vient d'une phrase sortie de la première expérience réalisée vers 1925 par André Breton, Marcel Duhamel, Jacques Prévert, Yves Tanguy : « *Le cadavre exquis boira le vin nouveau* ». Car il s'agit bien d'un jeu, André Breton déclarant : « *Bien que, par mesure de défense, parfois, cette activité ait été dite, par nous, « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement. Ce que nous avons pu y découvrir d'enrichissant sous le rapport de la connaissance n'est venu qu'ensuite.* » (Breton André, 1954, « L'un dans l'autre », *Médium : communication surréaliste*, nº 2, février, p. 17).

relativement stable et qu'il n'a plus rien à faire, il peut même invoquer Godzilla[1241] pour semer la destruction dans sa ville afin de créer, précisément, le spectacle, et s'activer ensuite à sa reconstruction. Dans les jeux de société *Pictionary* (Rob Angel, Parker 1985) et *Palazzo Paletti* (Bill Payne, Zoch 2001)[1242], jeu en bois où les joueurs doivent ériger un palais en prenant les colonnes du rez-de-chaussée pour dresser les étages supérieurs, la dimension esthétique du dessin ou de la construction participe à l'intérêt du jeu autant que la mécanique compétitive. Si la dimension esthétique importe, c'est qu'elle définit le style autant que la maîtrise ludique qui permet de l'emporter de façon spectaculaire, comme l'acte de jouer suffit à définir le joueur. Le grand joueur est donc celui qui l'emporte avec la manière, comme au sumo le *yokozuna* (champion suprême) doit gagner en principe avec seulement trois *kimarite* ou techniques de base (par *yorikiri* qui est un porté par saisie du *mawashi* ou ceinture du lutteur, par *oshidashi*, poussée du lutteur hors du dohyo ou cercle de combat et enfin par *uwatenage* qui est une projection) sur les 87 techniques homologuées. Cette économie de moyens rendant le lutteur prévisible, le mérite qu'il a à l'emporter n'en est que plus grand. Le spectacle peut ainsi devenir l'une des mécaniques du jeu comme dans les *murder parties* ou les jeux de rôle grandeur nature[1243] où la dimension théâtrale prend le pas sur le fait de gagner la partie. Mais cette dimension est loin d'être absente de jeux plus classiques, comme dans le jeu de société « coopétitif »[1244] *Terra* (Bruno Faidutti, Days of wonder 2004) où la manière de se comporter autant que le spectacle des actions des partenaires de jeu conditionne généralement la décision du joueur de mettre fin ou non à une crise. Le spectacle, enfin, peut primer sur le jeu tout entier en le récapitulant, c'est le cas du pari sportif qui ne prend son sens qu'intégré à un spectacle sportif, le spectateur se réappropriant la place de joueur non seulement en s'immergeant dans le spectacle, mais surtout en y participant à la mesure de son pari. Les parieurs n'ont alors rien à envier aux supporters et aux aficionados puisqu'ils vibrent doublement, à la fois comme spectateurs et comme joueurs, se rappropriant le jeu dont ils ne sont que les spectateurs en jouant leurs idoles. Dans un jeu vidéo, alors que le spectacle de la cinématique finale est une récompense esthétique pour la réussite du jeu, certains titres ne sont plus qu'une immense cinématique que le joueur autorise par son action à se poursuivre. Le genre du QTE (*Quick Time Event*[1245]), inauguré par *Dragon's Lair* (Cinematronics 1983), a produit sans doute les jeux vidéo les plus proches d'un film de cinéma, comme *Max Payne 3* (Rockstar 2012). La dimension spectaculaire est donc inhérente à tout jeu – y compris dans les puzzles de vitesse comme *Tetris* ou l'expression *Tetris transe* est relative à l'effet hypnotique que produit la chute des pièces à un rythme endiablé – au point de constituer non plus seulement l'argument, c'est-à-dire la motivation à participer au jeu, ni même son prolongement, en tant que récompense esthétique, mais la participation pleine et entière à sa mécanique.

c. <u>prolonger le jeu</u>

Non seulement la dernière étape d'une partie fait encore partie du jeu, mais même lorsque la partie est finie, le jeu peut se poursuivre. Certains jeux peuvent se concentrer dans l'exploration de cette phase ultime, comme le jeu de société *L'or des dragons* (Bruno Faidutti,

[1241] Monstre emblématique de la culture japonaise en tant que métaphore de la menace nucléaire, il a été créé par Tomoyuki Tanaka en 1954 pour les films de monstres dont les Japonais sont friands.

[1242] Il s'agit de la version géante de *Villa Paletti*, *Spiel des Jahres* 2002 (jeu de l'année en Allemagne, équivalent pour le monde du jeu de société des oscars du cinéma).

[1243] Un « grandeur nature » est un jeu de rôle en costume qui mélange théâtre, sport et jeu de rôle sur table.

[1244] Mot valise formé de la condensation des principes de coopération et compétition.

[1245] « Evénement Quick Time », du nom de la technologie d'Apple utilisée pour se faire succéder les séquences de film où le joueur ne fait guère plus que choisir son parcours parmi des parcours prédéfini, et où on lui demande d'effectuer des actions au moment opportun (appuyer sur une combinaison de boutons, viser juste, etc.)

Descartes 2001) qui se réduit peu ou prou à la dernière étape d'une partie de jeu de rôle médiéval-fantastique, lorsque a lieu entre les joueurs le partage des trésors découverts pendant l'aventure. Nombre de joueurs de *World of Warcraft* (Blizzard 2004) considèrent que le jeu ne commence véritablement qu'une fois que leur avatar a atteint le niveau maximal du jeu[1246], comme si le jeu tout entier n'était qu'un long entraînement à la maîtrise de leur personnage avant de pouvoir le faire se mesurer aux autres joueurs dans une arène, une fois que celui-ci a atteint sa puissance maximale. Une fois la partie de jeu de rôle achevée, le personnage continue à vivre et peut fonder une famille ou gérer son royaume comme dans *Pendragon* (Greg Stafford, Chaosium 1985) ou *Empires & dynasties* (Patrick Durand Peyrolles, PB productions 1986) où cette phase est aussi importante que les sessions de jeu. Quand le personnage du joueur meurt au cours d'une aventure, il peut alors se tourner vers l'un des membres de sa lignée qui hérite ainsi d'une partie de ses biens et de ses attributs. La partie peut également n'être que la phase préparatoire du véritable jeu comme dans les jeux de piste ou les joueurs doivent au préalable découvrir les indices avant de pouvoir se lancer véritablement dans la course au trésor, comme c'est le cas avec *Chasse au trésor 2001 : le masque de Nefer* (Cryo interactive 2000) où les joueurs pouvaient remporter de véritables trésors : un coffre rempli d'or, un diamant noir de 22 carats et un masque égyptien ancien pour une valeur totale estimée à un million de dollars[1247]. L'étape de fin de partie peut servir de base à la partie suivante, comme dans la belote où la fin d'une manche donne des points à chacune des équipes qui commencent la manche suivante avec une avance ou un retard, et qui a été poussé à son paroxysme dans les jeux de rôle où le personnage incarné par le joueur devient le lien entre toutes les aventures auxquelles il participe. Pour des raisons techniques, ce principe est plus rarement exploité dans les jeux vidéo qui le limitent le plus souvent aux sessions[1248], que ce soit au moyen de la sauvegarde, qui permet au joueur de reprendre la partie à l'endroit où il l'avait laissée, où en tant qu'indice du degré de réussite, comme dans *Lemmings 2 : the tribes* (Psygnosis 1993), où les lemmings sauvés par le joueur dans le tableau précédent représente l'équipe de lemmings dont il dispose pour le tableau suivant. Dans *Chaos engine* (Renegade 1993), à l'instar des jeux de rôle, le fait d'achever un niveau de jeu permet de dépenser l'or acquis pour améliorer son personnage ainsi que son équipement. Les jeux en ligne intègrent généralement des fonctions d'échange avancé, permettant d'échanger, par l'intermédiaire d'un hôtel des ventes virtuel, les objets magiques glanés en aventure comme à *Diablo 3*[1249] (Blizzard 2011) contre de l'or ou de l'argent véritable, une façon de « rentabiliser » son temps de jeu. Les joueurs peuvent également partager les vidéos de leurs parties appelées machinima[1250] ou, comme dans les jeux sociaux, battre le pavé des réseaux sociaux et demander aux amis de cliquer sur des liens afin de faire augmenter leurs ressources dans un jeu donné, et ainsi améliorer les moyens dont ils disposent dans la session

[1246] Voir le site de la principale guilde française (http://www.millenium.org/wow/accueil/guides/que-faire-au-niveau-max-level-maximum-100-ordalie-legendaire-donjons-pvp-fief-tresors-metier-118107) : « Warlords of Draenor [la dernière extension sortie pour ce jeu] *a été lancé il y a bientôt deux semaines, et de nombreux joueurs sont maintenant niveau 100 sur leur personnage, voire sur plusieurs. Pour beaucoup, c'est à ce moment-là que le jeu commence vraiment.* »

[1247] Même si la liquidation judiciaire de Cryo Interactive en 2002 ne lui a pas permis de remettre l'essentiel du prix. Voir http://kelpi.zabro.free.fr/Web/Archives/th2001-4.htm, lien consulté le 1er mai 2015.

[1248] C'est-à-dire chaque fois que le joueur se connecte au jeu, il retrouve son avatar dans l'état dans la situation dans laquelle il l'avait laissé.

[1249] Même si depuis le 18 mars 2014, l'éditeur Blizzard a fait machine arrière et à supprimé l'hôtel des ventes, sous le prétexte que pouvoir acheter ce qui était le but du jeu (la quête des objets magiques) faisait perdre au jeu son intérêt et donc ses joueurs : http://eu.battle.net/d3/fr/blog/10974978/informations-importantes-%C3%A0-propos-de-l%E2%80%99h%C3%B4tel-des-ventes-de-diablo-iii-17-09-2013.

[1250] Machinima est un mot valise inventé par Hugh Hancock en 1999, formé de la condensation des termes machine, cinéma et animation. Pour plus de détails voir : Auray N., Georges F., 2012, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo », *Réseaux* 5, n° 175, pp. 145-173.

suivante, comme à *Farmville* (Zynga 2009). Puisque, dans ce cas, jouer prend très peu de temps, le temps de jeu est essentiellement consacré hors jeu à procurer des ressources aux amis et à en solliciter de leur part. La prolongation du jeu repose en définitive sur la jouissance de ce qui a été accompli dans le jeu, consacrant la réussite du joueur et le projetant vers la partie suivante. Ainsi, de même que toute partie apporte un accomplissement au vainqueur, l'expérience ludique est à la fois la partie elle-même et ce qu'on en retire. Le temps après le jeu est donc encore du jeu.

***

Si la posture du joueur est dictée par ce que lui offre le jeu, en tant qu'acte et co-création avec ses partenaires, la décision de participer au jeu est première, et ce choix dépend de ce que le jeu peut offrir au joueur. Or quand bien même un joueur accepte simplement de jouer, par principe, la stratégie – cette marge de liberté qui relève autant des choix du joueur qu'elle les conditionne – est essentielle puisque c'est en fonction d'elle que les règles ont été élaborées, règles à laquelle seule l'attitude ludique donne un sens. La critique d'un jeu procédural est donc difficile à soutenir simplement parce que le jeu en tant qu'entité indépendante du joueur n'existe pas. Le jeu n'existe que par et pour le joueur, qu'au moment où le joueur accepte de jouer, où celui-ci valide l'existence du jeu autant que de ses règles, puisqu'il s'engage par sa participation à les respecter. Nous avons décrit une partie modèle puisque une partie est la seule existence possible du jeu. En revanche, il s'agit d'une partie idéale, la potentialité du jeu ne pouvant être réalisée autrement que de façon fragmentaire (d'où l'appellation exacte de partie) sans quoi cette représentation exhaustive l'épuiserait en la figeant. C'est le cas des jeux de Nim[1251] (morpion, jeu des allumettes…) qui sont des jeux finis et qui, en tant que tels, ne sont plus des jeux : leur potentialité, désormais circonscrite, n'est plus une potentialité. Le joueur doit toujours faire œuvre de création, sans quoi son expérience se réduirait à un simple exercice, un rituel, une routine : ce mouvement ou ces gestes que l'on effectue sans les habiter, cette petite route que l'on emprunte sans être présent à soi-même, sans se demander où elle mène ni lui donner un sens : une route qui sert au mouvement du corps mais que l'esprit a déserté. Notre partie rassemble au contraire les possibilités de cent parties, de cent jeux, mais dont il est cependant possible de suivre le cours car c'est toujours l'être humain qui lui donne son sens en la jouant, qui en est le trait d'union établissant sa continuité.

Notre joueur commence par accepter de participer au jeu qui, en tant que tel, lui donne sa chance qu'il accepte de courir. Cette acceptation est nécessaire au joueur pour s'approprier le jeu et être prêt à miser son temps, et parfois davantage, contre la simple promesse du plaisir de jouer, acceptant de poursuivre l'enjeu, quel qu'il soit. En échange des contraintes, le joueur vise les potentialités que celles-ci lui ouvrent, à savoir les occasions de choix et d'interactions qui lui permettent de développer son propre potentiel, c'est-à-dire d'améliorer ou de rétablir ses chances de remporter l'enjeu. Plus le joueur croit en son potentiel, plus il est prêt à risquer, et plus ses potentialités croissent, plus il est à même de se montrer beau joueur. A l'inverse, que ses adverses lui refusent de pouvoir croire en ses chances et le joueur devient susceptible de les rétablir en trichant. Car plus le joueur se prend au jeu, plus le jeu prend de l'importance, poussant la tension – donc le plaisir à la surmonter – à son paroxysme. La fin de la partie intervient donc pour dénouer cette tension quand l'un des partis ne peut que s'avouer vaincu,

[1251] Voir note 901.

tandis que le gagnant peut jouir de sa réussite en contemplant les conséquences de sa stratégie, reflet de sa compétence ludique. Parce que la victoire met fin à la partie au moment où celle-ci consacre le joueur, celui-ci est tenté de prolonger la partie par tous les moyens pour faire durer son plaisir et le spectacle de sa réussite. Ce schéma d'une partie possible de jeu n'est ni unique ni obligatoire, mais il est à la fois le résumé de l'état d'esprit d'un joueur au cours d'une partie et, réciproquement, des leviers ludiques exploités par les mécaniques des différents jeux que nous avons explorés, selon le principe qu'il n'y a pas de jeu sans complicité du joueur et de joueur sans possibilité de jouer ni de situation à jouer. En se répondant, les mécaniques et les attitudes successives du joueur créent le jeu, cet ensemble d'actions et de réactions qui constituent le fait de jouer, autrement dit l'acte et le plaisir de l'acte : le ludique.

Figure 66. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 12/15

> « *Jouer est une façon d'acheter de l'espoir à crédit. Nous sommes tous esclaves de l'administration qui délivre ces cartes de crédit. Pour nous rendre compte de la plénitude de notre esclavage, rappelons-nous seulement que chacun de nous doit son existence à la jonction hasardeuse de deux petits organismes féconds ; et que d'une disposition de chromosomes, gènes et hormones, apparemment due au hasard, dépendant de notre sexe, notre aspect et notre caractère. Nous vivons, c'est-à-dire que nous nous hâtons vers une mort, dont le mode et la date dépendent entièrement du hasard. Durant cette course à la tombe, nous ne cessons jamais de jouer, car nous ne pouvons connaître le résultat de chacune des nombreuses décisions que nous avons à prendre quotidiennement ; nous ne pouvons qu'espérer ''avoir fait pour le mieux''.* »
>
> Alan Wykes, *Le jeu*[1252]

Notre existence est tout entière régie par le hasard et le jeu est sans doute la seule opportunité que nous ayons d'en prendre, ponctuellement, à la fois la mesure et le contrôle. Car jouer est non seulement faire des choix soumis au hasard – sans quoi ils ne mériteraient pas leur nom – mais c'est aussi l'occasion unique de l'éprouver en tant que tel, en misant sur ses potentialités, puisque le choix implique de se projeter dans ses méandres afin de sonder les possibilités qu'il implique, avant de remonter le fleuve des alternatives pour ne retenir que le courant le plus porteur. En effet, le jeu permet non seulement de se faire une idée de l'incertain mais également d'en faire l'expérience, qui n'est pas l'expérience de sa résolution mais de sa richesse, la victoire ou la défaite n'ayant de signification qu'à l'échelle d'une partie, non du jeu. Parce que la nature fictive du jeu préserve le joueur des conséquences de ses choix tout en lui permettant d'en faire l'épreuve, le hasard ludique est une dimension qui ne se situe ni dans le temps ni dans l'espace mais à leur intersection. Nous aurions pu choisir un sujet quelconque et le traiter de façon ludologique en faisant ressortir sa complexité et son caractère créatif et, par là, sa capacité à enrichir les sciences humaines. Si nous avons retenu le hasard, c'est à la fois parce qu'il a une connexion forte avec le jeu, dont il est partie prenante, et parce qu'il est susceptible d'éclairer en retour notre approche fondée sur la potentialité.

Mais, surtout, c'est un sujet dont les mathématiques se sont emparées au point, semble-t-il, de l'avoir résolu : il n'y a pas de hasard, il n'y a que la nécessité de causes que nous ne percevons pas encore, le hasard étant confiné à l'abus de langage, au point que la science lui a substitué, pour un événement, le terme d'aléatoire (voire de pseudo-aléatoire[1253]) : « *lorsqu'on peut déterminer quelques indices sur ses chances de réalisation. Il tombe alors sous les lois du calcul des probabilités et peut être représenté selon un modèle probabiliste.* »[1254] Or, au quotidien, l'être humain se montre incapable de distinguer les causes qui dissoudraient le hasard[1255] en le résolvant, se limitant à évaluer les risques de ses actions avant

[1252] Wykes A., 1965 [1964], *Le jeu*, Paris, Tallandier, p. 8.

[1253] Delehaye J.-P., 2012, « L'impossible hasard », *Pour la science*, n°413, mars, pp. 84-87 : « *Une multitude de méthodes ont été imaginées et mises en œuvre en informatique pour engendrer rapidement des suites pseudo-aléatoires. (…) Il n'existe ainsi aucune méthode dont on puisse dire avec certitude qu'elle produit des suites aléatoires, et celles de la mécanique quantique ne font pas exception.* »

[1254] ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr, article « aléatoire ».

[1255] Cohen J., 1963, *Hasard, adresse et chance : la psychologie du pari et du jeu*, p. 33. : « *Rien n'est aussi étranger à l'esprit humain que l'idée de hasard.* »

d'entreprendre quoi que ce soit. Pourtant le hasard n'existe que pour l'homme, seul à même de se projeter dans l'avenir et de penser la potentialité de ses actions, c'est-à-dire leurs conséquences. Le langage de l'homme, et avec lui la pensée dont il rend compte, est même le seul à pouvoir concevoir l'au-delà et l'ailleurs, le passé et l'avenir, c'est-à-dire à pouvoir dissocier l'espace et le temps. Or, le propre de l'intelligence humaine réside probablement dans ce hiatus : un animal peut avoir l'angoisse ou la joie de l'avenir proche, reconnaître un visage perdu de vue, mais il est incapable de le penser parce qu'il ne peut se situer ni dans l'espace ni dans le temps[1256]. Inversement, le fait d'être confronté à un concept qui défie la pensée conduit l'être humain à considérer le hasard comme un brouillard qu'il convient de dissiper pour pouvoir penser au-delà de lui, au risque de confondre ce que cache le brouillard avec le brouillard lui-même. Le hasard n'est pourtant pas réductible à une probabilité parce qu'il est précisément ce qui empêche de la poser.

L'homme est incapable de penser le hasard en tant que tel puisque celui-ci est précisément ce qui échappe à son intelligence, à sa capacité à établir les liens entre les circonstances et les événements. La preuve en est que, lorsqu'il y parvient, l'homme ne considère plus désormais ce qui devait se produire comme un hasard. Alors, est-il possible de le comprendre comme on peut comprendre que le brouillard soit constitué d'une masse d'air humide qui se condense en nuée de gouttelettes au contact d'un sol plus froid ? Sans doute cette question ouvre une perspective complexe, c'est-à-dire une façon d'initier, à partir de l'incompréhension inhérente à un concept, la source, du moins le début de sa compréhension : « *L'homme à deux types de délire. L'un évidemment est très visible, c'est celui de l'incohérence absolue, des onomatopées, des mots prononcés au hasard. L'autre est beaucoup moins visible, il est celui de la cohérence absolue.* »[1257] Il nous appartient donc de déterminer pourquoi l'homme échoue à comprendre le hasard et comment la ludologie peut en proposer une approche qui complète son appropriation par les mathématiques. Pour ce faire, il nous faut d'abord comprendre comment l'homme a traité du hasard à travers son histoire et son vocabulaire (1) avant d'étudier les relations qui unissent le hasard au jeu (2). Il sera alors possible de déterminer en quoi l'attitude ludique et plus particulièrement l'expérience de jeu offre une position et un moyen privilégié à l'homme pour penser un concept qui résiste à la pensée (3) et ainsi montrer comment le traitement de la potentialité dans le jeu, à travers l'étude Louis Becq de Fouquières sur *Les jeux des anciens*, est à même de proposer une piste féconde d'interprétation en même temps qu'un fondement à la ludologie (4).

1. L'invention du hasard

On représente souvent l'homme de l'Antiquité comme un « fou »[1258] de Dieu qui croit que la moindre action dans le monde ne peut se faire sans que les dieux ne l'aient voulue, qui prie soit pour que son destin s'accomplisse, soit pour échapper à la fatalité[1259]. Le recours aux

[1256] Car l'animal ne peut conceptualiser, mais cela ne l'empêche pas en soi d'en ressentir les effets. Eugen Fink citait à ce propos dans Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de minuit, p. 58, les vers de Rainer Maria Rilke extraits de sa quatrième élégie de Duino : « *Fleurir et se flétrir ne sont pas séparés dans notre conscience. / Et quelque part des lions passent encore ignorants, / tant que dure leur splendeur, toute impuissance.* »

[1257] Morin E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, p. 97. Texte publié d'après *Culture, signes, critiques*, Presses universitaires du Québec, 1988, p. 65-87.

[1258] Voir la note suivante pour le possible lien étymologique entre folie et hasard.

[1259] Hecquet-Noti N., 2003, « Fortuna dans le monde latin : chance ou hasard ? » in Foehr-Janssens Y., Métry E., (éd.), *La fortune : thèmes, représentations, discours*, Genève, Droz, p. 24 : « *Si, comme disent les stoïciens, tout*

dieux devait préserver l'homme de la peur atavique du hasard, en le protégeant de ce qui échappe à sa compréhension et à son contrôle. Si « l'*ignorance des causes a forgé l'idée de hasard* »[1260], la main des dieux donnait une explication satisfaisante à ces choses contre lesquelles on ne peut rien puisqu'on ne sait ni ce qu'elles sont ni quand elles vont se produire. De l'animisme au monothéisme, toute religion est causale et a donc la mission fondamentale d'extirper l'inexplicable et l'imprévisible qui sont les deux visages du hasard. Il n'en demeure pas moins que la mythologie, comme les religions, ne disent qu'une seule chose : que l'homme est responsable de lui-même. La mythologie parce qu'elle ne fait que décrire un homme qui subit les conséquences de ses actes[1261], et les religions parce que la liberté de l'homme est celle de choisir entre le bien et le mal, Dieu n'ayant créé ni l'un ni l'autre. Pourtant, cet homme antique est celui qui prie la déesse Fortune, les Grecs représentant Tychè jouant à la balle, dont les hauts et les bas sont ceux de l'existence[1262], quant à la Fortuna latine elle est accompagnée d'une roue, parce qu'elle tourne comme ses faveurs[1263] ; les Romains la représentaient en outre les yeux bandés[1264], puisqu'elle semblait les distribuer à l'aveuglette. D'autre part, dès 500 avant J. C., les faces d'un dé sont appariées de façon à être équiprobables quelle que soit la façon de lancer le dé[1265], preuve que si le hasard n'existait pas officiellement, officieusement les anciens ne lui accordaient pas moins de crédit que nos contemporains. En effet, les Romains utilisaient le même vocable pour désigner le hasard et le dé : *alea*, qui est aussi, à l'origine, le jeu des tables[1266]. L'étymologie du mot, incertaine, pourrait venir du grec signifiant « fou », car est fou ce qui n'a pas de raison (= cause) de se produire, ce qui survient donc par hasard[1267].

---

*est fixé par les dieux selon la loi de la nécessité (*necessitas = anankè *des Grecs), il n'y a pas de hasard ; mais ce que les hommes appellent ainsi, c'est un événement dont la cause cachée leur échappe du fait de leur ignorance, comme il est dit dans les* academica *I,29* [dialogue de Cicéron]*.* »

[1260] *Les institutions divines*, Livre VI, chapitre IX, 1. Cité in Cohen J., 1963, *Hasard, adresse et chance : la psychologie du pari et du jeu*, p. 101. Voir note 506.

[1261] Voir sous chapitre I.A.2 *Le mythe du minotaure* de la présente étude.

[1262] Douaire A., 2005, *Contrechamps tragiques : contribution antillaise à la théorie du littéraire*, Paris, Presses de l'Université Paris Sorbonne, p. 49, en note : « *La Tychè, elle, est la Fortune, celle qui jongle, irresponsable, avec le sort des humains. (…) la Tychè est le sort hasardeux, jailli des caprices d'une balle divine.* »

[1263] Hecquet-Noti N., 2003, *Op. cit.*, pp. 23-24 : « *Son instabilité est suggérée par sa position en équilibre sur une roue ou un globe instable. Le premier, Claudien, un des ultimes représentants de la tradition poétique profane du IVe siècle après J.C., rend Fortuna active en lui faisant tourner elle-même sa roue, après l'avoir assimilée à Némésis, déesse de la vengeance et de la malveillance.* »

[1264] Lhôte J.-M., 2012, *Histoire du hasard en Occident*, Paris, Berg International, p. 46 : « *Tenant la corne d'abondance et le gouvernail qui pilote les vies, elle est souvent représentée aveugle.* »

[1265] Le dé amène un, deux, trois, quatre, cinq, six, ou mieux six et as, cinq et deux, trois et quatre. » Anonyme, 1863, *Anthologie grecque traduite sur le texte publié d'après le manuscrit palatin par Fr. Jacobs avec des notices bibliographiques et littéraires sur les poètes de l'anthologie*, Paris, Hachette, vol. II., p. 547, partie consacrée aux Enigmes, 8 (cf. note). « *Eustathe* [de Thessalonique] *d'ailleurs (p. 1289, 56) l'avait remarqué : ''Les dés, dit-il, doivent être numérotés de telle sorte que la somme des nombres placés sur les faces opposées soit égale à sept.''* » cité in Becq de Fouquières L., 1873, *Les jeux des anciens, leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion*, l'histoire, les arts et les mœurs, Paris, Didier & Cie, p. 310.

[1266] Il s'agit du backgammon (ou tric-trac). Ernout A., Meillet A., 1994 [1932], *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Paris, Klincksieck, p. 20, article « alea » : « *Sorte de jeu de dés (qui se joue avec des tali sur une tabula, cf. Plt., Cu. 355), jeu de hasard, et par image « hasard » (opposé à ratio, Varr., R. R. 1, 18, 8).* »

[1267] De façon curieuse Ernout A., Meillet A., 1994 [1932], *Ibid.*, indiquent à propos du terme *alea* (hasard) : « *Sans étymologie. Mot sans doute emprunté, dont la façon rappelle gāneum, gānea. Le rapprochement de ālucinor n'enseigne, en tout cas, rien, et l'hypothèse d'un emprunt au féminin de l'adj. hèléos, -è ''fou'' par un intermédiaire dorien *aleā n'a aucun appui dans le sens.* » Pourtant *alucinor* signifie divaguer (voir l'article p. 25), ce qui est peu ou prou « fou », folie qui est précisément une absence de rationalité (*ratio* : opposé à *alea* par Varron lui-même comme le notent les auteurs à cet article, voir note précédente), c'est-à-dire toute explication à la survenance d'un fait, qui relève donc du hasard.

Au Moyen Âge, les prêtres ne pouvaient pas jouer d'argent, non pas qu'il s'agît d'une occupation diabolique, ni même qu'ils fussent avantagés par Dieu, mais parce qu'ils n'étaient pas, à l'instar des femmes, propriétaires de leurs deniers et n'étaient donc pas en droit de les jouer[1268]. Si le jeu peut faire perdre un prêtre, c'est donc logiquement que ce hasard échappe à la volonté de Dieu. Dans le « jeu du hasart », où le terme désigne la fleur d'oranger qui orne la face du six ou du un[1269], jeu de dés rapporté probablement des croisades au XIIe siècle, ce sont encore les points du hasard (les plus faibles et les plus forts aux dés) qui font perdre le banquier[1270]. Au jeu de paume, contemporain du précédent, le hasard est un trou sur le fond du terrain où la balle qui vient s'y loger octroie le point à son lanceur. Positif ou négatif, le hasard est donc à la fois possibilité (une occasion) et potentialité (l'éventail des possibilités). Le dé, qui en est le symbole et la matérialisation puisqu'il semble échapper à la volonté divine, le maintient à équidistance de la prédestination et de la fatalité : « *Ce balancement entre + et - est parfaitement illustré en anglais* hap[1271] - Happen - Happy - Perhaps *[…], exemple frappant et parlant comme des divinités interrogées par nos ancêtres, car on interrogera le hasard lequel dira, parlera, déclarera le plus souvent par l'intermédiaire de pierres, de dés, lancés (jeu ?) ou par l'observation du vol des oiseaux, des lignes de la main, etc.* »[1272] A l'époque moderne ce sont les joueurs qui s'intéressent les premiers au hasard, qu'ils soient mathématiciens comme Girolamo Cardano, qui écrit son *Traité du jeu de hasard* vers 1564 (même si l'ouvrage ne paraît qu'un siècle plus tard en 1663)[1273] ou Galilée avec ses *Considérations sur les résultats des dés* en 1612[1274], ou seulement joueurs comme Antoine Gombaud (1607-1654), chevalier de Méré, qui en soumettant un problème de jeu à Blaise Pascal en 1654 lui permet de poser les bases des probabilités[1275], ou encore Philippe de Courcillon (1638-1720), marquis de Dangeau, qui fait appel en 1679 au mathématicien Joseph Sauveur (1653-1716) pour tirer parti de la bassette[1276]. Au début du XXe siècle, ce sont enfin des mathématiciens qui font avancer les recherches sur le jeu, comme l'Américain Charles Leonard Bouton qui s'intéresse aux algorithmes à même de résumer toutes les potentialités des jeux finis que sont les jeux de Nim[1277], ou John Von Neumann qui appelle jeu la réalisation d'une série de choix par anticipation, c'est-à-dire en environnement incertain[1278]. C'est donc

[1268] Mehl J.-M., 1990, *Les jeux au royaume de France : du XIIIe au début du XVIe siècle*, Paris, Fayard, p. 214 : « *La législation ecclésiastique est formelle : prêtres, moines et évêques ne doivent pas jouer.* » Les clercs sont à ce titre considérés comme des mineurs.

[1269] Rey A. (dir.), 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, article « hasard », p. 946 : « *Représente un emprunt (v. 1150, hasart) à l'arabe* az-zahr, *''jeu de dés'', par l'intermédiaire de l'espagnol* azar *(1283) « jeu de dés » et « coup défavorable au jeu de dé''. Le mot arabe vint de* zahr *''fleur'' (espagnol* azahar *''fleur d'oranger''), les dés ayant porté une fleur sur l'une des faces, soit du verbe* yasara *''jouer à un jeu de hasard''.* »

[1270] Sur le fonctionnement du jeu voir : Lhôte J.-M., 1996, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris, Flammarion, article « hasard », pp. 250-251.

[1271] *Hap*, qui signifie hasard, est l'équivalent exact de -heur : bonheur, malheur, heur (de plaire à quelqu'un)…

[1272] Sephiha H. V., 1987, « Dialinguistique : le sort du hasard dans diverses langues : sort, chance, hasard, bonheur, peut-être, etc. » in Chevalier J.-C., Delport M.-F., *Mélanges offerts à Maurice Molho*, *Les cahiers de Fontenay*, n°46/48, vol. III : linguistique, Saint-Cloud, ENS éditions, pp. 329-330.

[1273] Dans le cadre de la publication à Lyon de ses œuvres complètes : voir Cardano G., 1991 [1576], *Ma vie*, Paris, Belin, p. 23.

[1274] Galilée, 1612, *Considerazione sopra le scoperte dei dadi*, inédit, disponible en ligne sur : http://www.sciacchitano.it/Alle%20soglie%20del%20sito/Considerazioni%20di%20Galileo%20Galilei%20sui%20tre%20dadi.pdf.

[1275] Pascal B., [1819] 1654, « Première lettre de Pascal à Fermat », *Œuvres de Blaise Pascal*, Paris, Chez Lefèvre libraire, t. 4, pp. 360-371. Voir note 983.

[1276] Sauveur J., 1679, « Supputation des avantages du banquier dans le jeu de la bassette », *Journal des sçavans*, 13 février, pp. 37-52.

[1277] Voir note 901.

[1278] Voir note 673.

que le temps, et plus particulièrement l'avenir est, par définition, l'espace de déploiement de l'incertitude, d'où le terme de probabilité, qui évoque autant la possibilité que laisse entrevoir le temps que l'espace de la potentialité, tous deux réunis dans le jeu qui est leur interaction.

Dès l'époque moderne, l'opinion avait pris ses distances avec « *La condamnation des jeux de hasard ''*per se*'' [qui] repose alors sur l'argument théologique qui y voit un détournement du sort _ procédé extraordinaire par lequel Dieu fait connaître sa volonté aux humains_ dont il profane l'essence divine.* »[1279] Au contraire, pour un moraliste comme Jean Frain du Tremblay, déjà en 1685 la conciliation est logique, et soustraire le hasard des dés à la main mise de Dieu ne réduit en rien son omnipotence mais, bien au contraire, la confirme : « *Les lois des mouvements des corps sont immuables ; Dieu les ayant établies, elles ne peuvent être changées que par lui-même (…). Les dés ont donc fait ce qu'ils ont dû, et les joueurs ont fait ce qu'ils ont voulu.* »[1280] Quant à la malchance, elle n'est que l'expression des limitations de l'homme, non celles de Dieu : « *Il n'y a point de hasard, et s'il n'y a point de joueurs assez adroits pour faire les coups qu'ils souhaitent, il n'y a point encore en cela de hasard. Dieu a fait l'homme comme il lui a plu, et une plus grande adresse ne lui était pas due.* »[1281] La résistance émerge précisément là où on ne l'attendrait pas, dans les conséquences que posent un tel divorce entre la providence divine, attentive à la destinée de ses fidèles, et les lois implacables de la science que Dieu a pourtant édictées : « *Les mathématiciens qui, au XVIIIe siècle, mirent au point la théorie de la probabilité – Notamment Pierre Fermat, Jacob Bernouilli et John Graunt, qui conçut la première table de mortalité dans un ouvrage intitulé Natural and Political Observations (…) upon the Bills of Mortality (1662) – furent eux-mêmes incapables d'expliquer en quoi la notion de probabilité pouvait s'appliquer à la mortalité (n'était-ce pas là une prérogative divine ?). De grands mathématiciens, et parmi eux Leibniz, s'opposaient à ce genre d'explication.* »[1282] Pourtant, à considérer que Dieu a créé les lois du monde et qu'il appartient à l'homme de bien en user, de même que la statistique ne traduit que la moyenne d'un ensemble et non le cas de l'homme pris individuellement, les prérogatives de Dieu sont sauves selon la pensée en vigueur au XVIIIe siècle : « *Le jeu, quand on parle de Dieu, n'existe que du point de vue de l'homme, qui ne peut pas comprendre le sens de la volonté divine. Les événements du monde peuvent paraître le résultat d'un agencement de hasards, une succession de coups de dés. Mais cette apparence vient de notre aveuglement : en Dieu, tout retrouve un sens, car il ne joue pas avec les hommes. Il les dirige vers le salut ou la damnation. Il donne son sens à l'histoire du monde.* »[1283] Michel de Montaigne, évoquant l'apparente injustice du hasard, mettait déjà en garde ses contemporains de ne pas juger le jeu ou la vie de l'homme car leur disparité, évidente pour nous, peut être, à l'inverse, tout une pour Dieu : « *Comme si à ce Roi-là, c'était plus et moins de remuer un empire ou la feuille d'un arbre, et si sa providence s'exerçait autrement, inclinant l'événement d'une bataille, que le saut d'une puce. La main de son gouvernement se prête à toutes choses de pareille teneur, même force et même ordre : notre intérêt n'y apporte rien, nos mouvements et nos mesures ne le touchent pas.* »[1284] Et qui sait si le hasard n'est pas simplement, aux yeux de Dieu, la mesure de notre ignorance présomptueuse : « *Ils ne s'avisent pas, que cette certitude, sur laquelle ils se fondent n'est guère moins incertaine et hasardeuse que le hasard même.* »[1285]

[1279] Belmas E., 2006, *Jouer autrefois*, Seyssel, Champ Vallon, p. 31.
[1280] Frain du Tremblay J., 1685, *Conversations morales sur les jeux et les divertissements*, Paris, chez André Pralard, p. 73. Cité in Duchêne R., « Madame de Sévigné et le jeu », cité in Ariès P., Margolin J.-C., 1982, *Les jeux à la Renaissance*, p. 233.
[1281] *Idem*.
[1282] Brenner R. & G., 1993, *Spéculation et jeux de hasard*, p. 161.
[1283] Voir Duchêne R., *Op. cit.*, p. 232.
[1284] Montaigne M. de, 1595 [1580], *Essais*, Bordeaux, P. Villey et Saulnier éditeurs, II, 12, 529c.
[1285] *Ibid.*, I, 40.

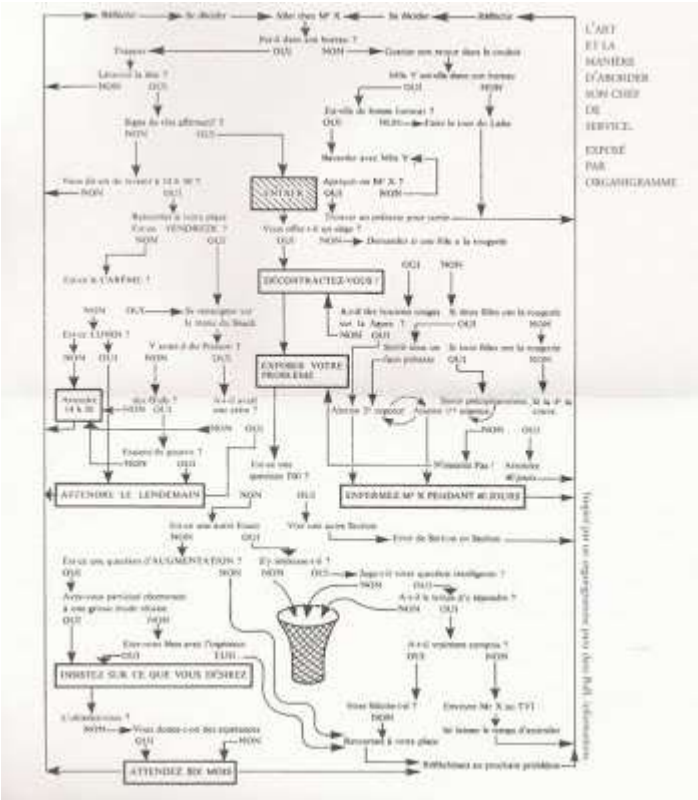
A l'époque contemporaine, à équidistance du raisonnement logique et de la croyance, c'est sans doute la littérature qui a le mieux rendu compte de la potentialité en faisant par exemple du futur le genre de l'anticipation, immergeant le lecteur dans l'avenir et ses conséquences afin d'éclairer différemment notre présent. Il n'en demeure pas moins que la science fiction est linéaire là où le jeu, parce qu'il donne à comprendre les règles qui régissent les événements, permet d'apprécier l'interaction de ce qui est avec ce qui aurait pu être : les choix réalisés à la lumière des alternatives qui ne l'ont pas été. Dans *Le guide du voyageur galactique*, la potentialité de l'homme, ce qui le pousse à voyager dans l'espace comme dans les livres, tient tout entière dans la question ultime sur la vie, l'univers et tout le reste. La réponse, 42, en tant que code, est ainsi potentiellement la réponse à toutes les questions… pourvu que celles-ci soient formulées de façon à avoir pour réponse 42[1286]. Derrière cette note d'humour, et ce jeu entre le genre (la science-fiction) et l'homme (le lecteur), il s'agit aussi de reconnaître qu'aucune réponse n'est à même de rendre compte de l'intérêt de la question, de même qu'aucun résultat de partie ne peut rendre compte de la partie elle-même. Dans *Le quatuor d'Alexandrie* (1957-1960), Lawrence Durrell raconte quatre fois la même histoire vue par un protagoniste différent[1287], alors que dans *Le dossier 51* (1969)[1288], Gilles Perrault compose un ensemble de notes des services secrets que le lecteur peut feuilleter au hasard, dans l'ordre qu'il souhaite. Enfin, *Si par une nuit d'hiver un voyageur* (1979)[1289], d'Italo Calvino, au moyen d'un récit à la deuxième personne impliquant le lecteur, entremêle romans et genres littéraires, démontrant par là que, à l'instar du hasard, la potentialité est avant tout une perspective du discours. Quant à la littérature populaire, les *comics* Marvel ont créé une série *Et si…*[1290] qui permettait d'imaginer ce qui serait arrivé si un événement fortuit mais décisif dans l'existence d'un super héros n'était pas survenu. Cependant, les super-héros officiant déjà dans un monde parallèle au nôtre, ce procédé ne fait que proposer une alternative de plus. En matière de littérature, la potentialité réside donc davantage dans la multiplication de l'écrit, où un roman n'est qu'une possibilité parmi celles proposées par tous les autres romans, et où la potentialité n'est que son écho dans la culture du lecteur qui lit et relie en lui donnant corps[1291].

Pourtant, cette potentialité du récit connaît un tournant en 1961 avec les *Cent mille milliard de poèmes*[1292] de l'oulipien Raymond Queneau qui permet de choisir, ou de confier au hasard, l'agencement des vers d'un sonnet puis en 1967 de choisir le déroulement du récit dans *Un conte a votre Façon*[1293], intuition et prémisse du livre-jeu puisque Raymond Queneau s'est inspiré du jeu de l'oie pour offrir la potentialité au récit. L'année suivante, en 1968, dans *L'art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation*, son homologue Georges Pérec prend le contrepied de l'expérimentation précédente réduisant le

[1286] Adams D., 1982 [1979], *Le guide du voyageur galactique*, tome 1, Paris, Denoël, pp. 230-231. Voir note 501.
[1287] Chacun des romans du quatuor porte ainsi le nom d'un personnage : *Justine*, *Balthazar*, *Mountolive*, *Cléa* : Durrell L., 2003 [1957-1960], *Le quatuor d'Alexandrie*, Paris, Le livre de poche.
[1288] Perrault G., 1969, *Le dossier 51*, Paris, Fayard.
[1289] Calvino I., [1982]1979, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Paris, Seuil.
[1290] La série *What if ?* se compose de 47 récits publiés entre février 1977 et octobre 1984. Ce sont par exemple : « Et si l'Araignée avait rejoint les 4 fantastiques » ou « Et si les Vengeurs n'avaient jamais existé »…
[1291] Voir Eco U., 1985 [1979], *Lector in fabula : le rôle du lecteur*, Paris, Seuil, p. 31 : « *La fabula n'est pas produite après que le texte a été entièrement lu : la fabula est le résultat d'une série continue d'abductions élaborées au cours de la lecture. Ainsi, nous faisons toujours l'expérience de la fabula étape par étape.* » Cité in Marti M. & Baroni R., 2014, « De l'interactivité du récit au récit interactif », Cahiers de Narratologie, 27, décembre, p. 3.
[1292] Queneau R., [2006] 1961, *Cent mille milliard de poèmes*, Paris, Gallimard.
[1293] Queneau R., [1982] 1967, *Un conte à votre façon*, Paris, Kickshaws. Publié en juillet-septembre 1967 avec un la structure du conte dans Les lettres nouvelles. Voir note 1090.

récit au commentaire d'un organigramme dont les choix, entre bifurcations et boucles[1294], constitue le seul intérêt.

Figure 67. L'art et la manière d'aborder son chef de service, exposé par organigramme[1295]



Ces exercices de style annoncent le premier exemple en bonne et due forme de livre-jeu en 1976 que constitue *Sugarcane Island* de l'Américain Edward Packard[1296]. Comme si le seul jeu permettait d'expérimenter simultanément ce qui est et ce qui aurait pu être, alors même que les potentialités sont redéfinies tout au long de la partie au gré des interactions et que le fait de rejouer la partie permet d'explorer les potentialités non réalisées, tout en les enrichissant de nouvelles. L'intrusion de la potentialité dans le récit tire parti de l'angoisse et l'espoir de la fiction pour la muer en action et faire du lecteur un joueur, partageant désormais avec le héros les risques mais aussi les chances de réussite, et par là les responsabilités, donc le mérite du résultat. Mais la qualité de l'expérience découle désormais de la capacité du lecteur à anticiper le cours des événements pour mieux intervenir et surmonter les accidents, à tirer parti des hasards et des potentialités de la fiction ludique plutôt qu'à se laisser porter par ses émotions, auxquelles le réduisaient la passivité et l'impuissance de la linéarité. Le résultat de la partie, parce qu'il sera effacé par la partie suivante, importe moins que les possibilités de choix qui ont permis de trancher les potentialités, donnant le premier rôle au joueur. Car, dans un jeu, au lieu de se fondre dans une attitude préétablie et de subir le bon vouloir de l'auteur, le

[1294] Pérec G., 1968, « L'art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation », *L'enseignement programmé*, 4. L'auteur écrit à propos de la version rédigée de l'organigramme : « *Faisant exactement le contraire de ce qu'avait fait Queneau dans Un conte à votre façon, j'ai développé linéairement un organigramme : alors que la situation donnée (demander une augmentation à son chef de service) tient, avec toutes ses hypothèses, alternatives et décisions, sur un schéma d'une page, il m'en a fallu vingt-deux à doubles colonnes et pas gros caractères pour explorer successivement toutes les éventualités*. » Voir : https://sites.google.com/site/theatredelaboderie/l-augmentation-de-georges-perec/pour-aller-plus-loin-sur-l-augmentation.

[1295] Voir note précédente.

[1296] Le livre a été écrit en 1969 mais publié seulement en 1976 : Packard E., 1976, *Sugarcane Island*, Waitsfield, Vermont Crossroads Press.

joueur crée un rôle comme à la première représentation d'une comédie dont l'auteur aurait oublié de communiquer préalablement le texte aux acteurs, c'est-à-dire que le canevas des règles lui permet de s'affirmer en improvisant, certes à partir d'un cadre imposé, mais surtout contre celui-ci, jouant des coudes pour préserver sa liberté créatrice… de potentialités.

C'est à propos de cette acception du jeu que le sociologue Erving Goffman, au chapitre sur « les coups de dés » de ses *Rites d'interaction*, montre comment il est possible à l'homme de tirer profit du hasard à l'image d'enfants qui jouent[1297], c'est-à-dire d'accepter de risquer pour vivre une expérience – étymologiquement une épreuve – dont le risque est constitutif puisqu'il doit être surmonté, produisant en retour cette expansion de l'être qui est celle de son potentiel[1298] : « *La condition humaine est telle que l'aventure est toujours possible, surtout en situation sociale. Mais d'ordinaire, l'individu organise son temps de façon à l'éviter. (…) Pourtant, il est sûr qu'il existe dans la vie sociale des moments extraordinaires où l'activité est si nettement problématique, et tire tant à conséquence, que celui qui est engagé adopte une attitude prospective vis-à-vis de la fatalité, et la perçoit comme telle. (…) Face à la nécessité pratique de poursuivre une action au succès problématique, et d'en attendre passivement l'issue, il suffit de découvrir une autre voie, si périlleuse soit-elle, pour s'affirmer ensuite comme ayant librement choisi entre une certitude déplaisante et l'incertitude qui régnait. Choix contraint et forcé, certes, mais qui suffit à redonner à la situation l'aspect du libre arbitre. N'attendons pas le destin, allons à sa rencontre. Le danger se baptise risque assumé ; les possibilités favorables se font occasions saisies, les situations fatales se transforment en entreprises hasardeuses, et l'incertitude subie devient coup de dés décidé.* »[1299] Généralement nous subissons les événements et cela nous est plutôt agréable, puisque nous nous laissons porter par eux pour nous éviter d'avoir à prendre l'initiative qui est inséparable de la responsabilité de l'action. Il n'y a que lorsque les événements prennent une tournure néfaste que nous nous acceptons de prendre des risques, que ce soit dans un roman où nous voudrions pouvoir avertir le héros, ou dans la réalité afin de saisir notre chance, c'est-à-dire de conserver l'espoir d'améliorer notre situation. Car ce n'est que lorsque « nous n'avons plus le choix » que l'action, qui conduit à accepter de « courir le risque » d'un échec, devient la seule issue possible, la seule potentialité, ce « coup de dés décidé » qu'évoque Erving Goffman.

Si le vocabulaire du hasard emprunte autant à celui du jeu, c'est sans doute parce que l'un permet de penser l'autre : le hasard offrant au jeu sa potentialité et le jeu permettant en retour de faire l'expérience du hasard. Or, c'est peut-être là que réside la clef de la compréhension du hasard, puisque l'on a cherché à penser l'impensable sans recourir à un autre mode de connaissance qui ne relèverait pas de la pensée, qui autoriserait enfin à contourner la difficulté. Le jeu, en réunissant l'espace et le temps, puisqu'il définit une aire de jeu et déroule une partie, permet d'aborder le hasard dans deux perspectives complémentaires : temporelle d'une part, puisque le hasard est ce qui se produit sans raison, il est à la fois inexplicable (le passé, absences de causes = chaos[1300]), incohérent (le présent,

[1297] Sur la description de leur jeu, voir le chapitre *II.D.1 Jouer c'est choisir* de la présente étude.

[1298] Rey A. (dir.), 1994, *Op. cit.*, article « expérience », p. 762 : « *Se rattache à l'importante racine indoeuropéenne* °per- *''aller de l'avant'' (→ péril, pirate, pore, port). Le mot désigne d'abord le fait d'éprouver (qqch.), considéré comme un enrichissement de la connaissance, puis l'ensemble des acquisitions de l'esprit au contact de la réalité.* »

[1299] Goffman E., 1974 [1967], *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit, p. 140.

[1300] ATILF, 2002, *Op. cit.*, article « chaos » : « *Espace immense indifférencié préexistant à toute chose. Etat vague et vide avant l'intervention créatrice de Dieu*. »

absence de logique = étrange, contingent, fortuit[1301]) et imprévisible (l'avenir, absence de continuité = incertain) ; spatiale d'autre part, en tant que possibilité (une alternative, unité irréductible du hasard) et en tant que potentialité (le spectre de ces possibilités). De ces caractéristiques découlent alors toutes les autres. Cependant, c'est essentiellement dans sa dimension prospective que le hasard pose problème à l'homme, puisque c'est la seule temporalité contre laquelle il ne peut se prémunir de façon sûre puisqu'elle ne lui appartiendra jamais, sans quoi elle cesserait d'être incertaine. Le vocabulaire du hasard tourne essentiellement autour de la maîtrise de l'incertain, envisagé favorablement ou défavorablement. Ainsi, pour l'homme, le destin, qui est la conscience de son potentiel à travers les potentialités qui s'offrent à soi, s'oppose à la fatalité qui, au contraire, empêche d'accéder à ses potentialités. Envisager l'incertain positivement c'est encore croire en ses chances qui, étymologiquement, tombent (du latin *cadentia* : la chute) comme le dé de la main du joueur, et sont autant de potentialités dont celui-ci doit tirer parti. A l'inverse, le risque est une projection de l'échec et plus encore de la perte par rapport à la situation présente. L'espoir est donc le différentiel entre les chances et les risques tels que les envisage le joueur, et donne lieu à un ensemble d'adjectifs qui qualifie les degrés de cette estimation, dans laquelle on distingue deux types de risque : celui de l'échec et celui de la perte. Le vocabulaire de l'échec se réfère essentiellement à la part d'incertitude d'un projet, dont la probabilité estimée influence le jugement général concernant l'entreprise : incertain (qui présente une part d'incertitude[1302], mais dont les chances de réussir restent supérieures → courageux), aléatoire (qui relève du hasard pur[1303], soit 50% de chances de réussir → aventureux), hasardeux[1304] (dont le hasard l'emporte sur la certitude = - de 50% de chances → audacieux), improbable (dont les chances de réussir sont nettement inférieures au hasard pur[1305] → présomptueux), hypothétique (dont la probabilité est infondée[1306] → téméraire)… A l'inverse, le vocabulaire du risque est lié à la contrepartie encourue : risqué (qui présente des risques importants[1307]), périlleux (qui est une épreuve[1308]), dangereux (qui présente un risque corporel ou vital[1309]), funeste (qui annonce la mort[1310]) et suicidaire (qui recherche ou provoque la mort[1311])… Le hasard est la rencontre (= l'*heur)* d'un événement qui survient, événement qui peut être *heureux* quand il est favorable, ou *malencontreux* dans le cas contraire[1312].

[1301] Marcel G., 1914, *Journal métaphysique*, Paris, Gallimard, p. 3 : « *Il y a un plan où non seulement le monde n'a pas de sens, mais où il est même contradictoire de poser la question de savoir s'il en a un; c'est le plan de l'existence immédiate; c'est nécessairement celui du fortuit, c'est l'ordre du hasard.* »

[1302] ATILF, 2002, *Supra* : « *Dont le résultat n'est pas acquis d'avance.* »

[1303] *Ibid.* : « *Qui est le produit du hasard.* »:

[1304] *Ibid.* : « *A. - Qui est soumis à des aléas, des imprévus, dont le résultat est incertain. Synon.* douteux. »

[1305] *Ibid.* : « *Qui n'est pas probable, qui a peu de chance de se produire.* »

[1306] *Ibid.* : « *Qui n'existe qu'à l'état d'hypothèse.* »

[1307] *Ibid.* : « Qui comporte beaucoup de risques »

[1308] *Ibid.* : article « péril » : « *État, situation d'une personne qui court de grands risques, qui est menacée dans sa sécurité, dans ses intérêts ou dans son existence même.* »

[1309] *Ibid.* : « *Qui constitue ou présente quelque danger (…) pour l'existence même d'une personne.* »

[1310] *Ibid.* : « *2. - Qui évoque, qui annonce la mort.* »

[1311] *Ibid.* : « En partic. *(Personne) dont le comportement plus ou moins conscient, plus ou moins volontaire, aboutit à la mort. B.* - Au fig. *1. Qui aboutit à la destruction, à la ruine. 2. Qui n'a aucune chance de réussite ou qui mène à la faillite.* »

[1312] Sephiha H. V., 1987, *Op. cit.*, p. 331, à propos du hasard : « *Aujourd'hui : neutre bien qu'on puisse le polariser à l'aide de* malencontreux *(la rencontre est également hasard) ou de* heureux *(mot qui dérive de* heur*, lui-même descendant de* augurium*, présage (interrogation), bon ou mauvais).* »

2. L'approche ludique du hasard

Si le jeu permet d'approcher le hasard, c'est parce qu'il repose sur une prise de risque dont l'intérêt, à la différence de l'approche mathématique, n'est pas dans l'évaluation des chances de réussite mais dans la confirmation qu'elle apporte à la décision de tenter sa chance. Car jouer implique de connaître les règles par lesquelles les actions peuvent se réaliser, mais non la valeur des paramètres qu'elles représentent, puisque par définition les règles sont supposées équilibrées. Ainsi, à l'instar d'Erving Goffman qui fut son collègue, Howard Becker recourt au jeu pour appréhender les règles par lesquelles se définissent les relations sociales, c'est-à-dire qui déterminent les (inter)actions humaines. De ce point de vue, lorsque nous les attribuons au hasard, il ne s'agit que de la marque de notre incompréhension. Howard Becker emprunte au jeu et plus particulièrement au théâtre pour tenter de comprendre *Comment parler de la société* en se référant aux performances parlées de l'Américain David Antin[1313]. Celui-ci évoque, dans *La monnaie du pays*, comment un paramètre, ici l'air respiré dans un pays irrespirable, peut influencer toute la société, de la culture à la langue en passant par le mode de vie et l'organisation politique, comme l'argent dans le monde occidental. Après avoir évoqué le nom de la monnaie, puisque la valeur pécuniaire de l'air traduit sa pureté, David Antin montre comment il se retrouve dans les expressions langagières qui traduisent à leur tour l'organisation de la société, les préoccupations et les aspirations des habitants. Le jeu réside dans l'ambiguïté entre la réalité et la fiction, puisqu'on ne sait jamais si ce qui est relaté est vrai – inspiré de faits réels, ou inventés de toutes pièces – autant que dans le parallèle que cette situation invite à tisser avec le quotidien de l'auditeur. Car si, dans ce pays où la valeur de l'air pur est la mesure de tout, la monnaie traduit tout, qu'en est-il pour notre monde où l'argent remplit directement ce rôle ? A l'instar d'un véritable jeu, c'est donc la connaissance des règles explicites de ce monde qui nous permet de prendre la mesure des événements et des actions qui s'y déroulent, autant que d'interagir avec lui. Car, dans le jeu, les règles sont constitutives de l'expérience au point qu'elles circonscrivent le hasard et permettent d'en apprécier les résultats comme les potentialités. Or, n'est-ce pas précisément là que réside l'originalité de l'approche ludique ?

En comparaison, l'approche mathématique réduit le jeu à des probabilités qui résolvent le hasard, le dissolvant sans permettre de le comprendre davantage. Par exemple, au Monopoly, l'un des jeux de société les plus populaires[1314], des mathématiciens se sont amusés à calculer les probabilités de chacune des quarante cases du plateau de jeu. En juin 1996[1315], Ian Stewart utilise ainsi les chaînes de Markov pour simuler les centaines de lancer de dés d'une partie : « *Ainsi, avec l'aide discrète de Markov, pouvons-nous prouver qu'un jeu aussi compliqué que le Monopoly est équitable. Bien sûr le premier joueur conserve un léger avantage atténué par la finitude de son compte en banque.* »[1316] Sur une série de lancers, chaque case a ainsi environ 1/40e de chance d'accueillir le pion d'un joueur. Cependant, quelques mois plus tard, le mathématicien Philippe Gaucher publie sur sa page personnelle

[1313] Puisque ces performances parlées sont représentées avant d'être consignées sur le papier sans ponctuation écrite. Voir Becker H., 2009 [2007], *Comment parler de la société*, Paris, La découverte, pp. 162-167.

[1314] Le Monopoly se serait vendu à plus de 250 millions d'exemplaires depuis son invention en 1935 et un milliard de personnes y ont joué. Voir : http://www.journaldunet.com/economie/services/classement/les-plus-gros-fabricants-mondiaux-de-jouets/5e-hasbro-4-milliards-d-euros-de-chiffre-d-affaires.shtml & http://www.monopolypedia.fr/univers/histoire/80-anecdotes/80-anecdotes-monopoly.php.

[1315] Stewart I., 1996, « Trop Monopoly pour être honnête », *Pour la science*, n°224 : juin, pp. 104-106. Disponible en ligne sur : http://www.apprendre-en-ligne.net/blog/docu/TropMonopoly.pdf.

[1316] *Ibid.*, p. 106.

un correctif de cette étude[1317]. A partir d'un programme informatique, il prend cette fois-ci en compte l'ensemble des règles du Monopoly : non plus seulement les dés, mais également les cartes chance et « caisse de communauté », ainsi que le fait qu'un troisième double amène le joueur directement en prison, tout comme la case « aller en prison ». Le résultat est que les cases ne sont plus équiprobables puisque l'avenue Henri-Martin (rouge) est à +20% et les lotissements orange (Mozart, Saint-Michel, Pigalle) suivent entre 12,5% et 14%, obtenant les meilleures probabilités avec +20% environ par rapport à la moyenne, contre -18% pour l'avenue des Champs-Elysées (bleu foncé) et -15% pour l'avenue Lecourbe (brun). Ces résultats, avec quelques légères variations, ont été confirmés dans les grandes lignes par le laboratoire de mathématiques discrètes du CNRS qui reprend la chaîne de Markov utilisée par Ian Stewart mais en faisant le calcul cette fois à partir de l'ensemble des règles[1318].

Cependant, contrairement à son titre, ce nouvel article ne dit pas plus que les précédents « comment gagner au Monopoly »[1319], puisque cette approche mathématique oublie que le joueur ne peut décider de son déplacement, et que le seul choix qui lui est offert, à savoir acheter ou non, n'en est pas un puisque le joueur a toujours intérêt à le faire du moment qu'il dispose de l'argent nécessaire. En effet, il est possible à son tour d'échanger ses propriétés avec ses adversaires ou de s'en servir pour payer ses adversaires, voire de les hypothéquer pour un pourcentage de leur valeur en cas de difficulté financière passagère[1320]. La prétendue « *complexité apparente* »[1321] d'un « *jeu aussi compliqué* »[1322], mise en avant par l'article de Ian Stewart, n'est en fait que le bruit mathématique des dés, puisque à part les lancer, le joueur ne fait presque qu'appliquer leur résultat : achetant les terrains quand il le peut, construisant une fois qu'il n'y a plus de terrain à la vente, vendant ou échangeant uniquement quand il n'a plus le choix. La stratégie dominante, c'est-à-dire gagnante à tous les coups, est que plus vite le joueur acquiert des titres de propriétés, plus vite il peut y bâtir maisons et hôtels, et plus vite il peut gagner de l'argent pour payer les loyers des autres joueurs ou les acculer à la faillite. L'écart d'occurrences des cases ne remet nullement en cause cette stratégie dominante, elle est simplement un indicateur de priorité pour la construction, si le joueur a toutefois le choix entre plusieurs terrains. Mais cet indicateur n'en est qu'un parmi d'autres et, par exemple la première construction a toujours avantage à être placée entre 5 et 9 cases du peloton des adversaires, puisque ces cinq cases concentrent 2/3 des chances de les voir y tomber (avec 2 dés)[1323], et qu'il suffit du loyer de deux joueurs

[1317] Gaucher P., 1996, « Le Monopoly pour les nuls », http://www.pps.univ-paris-diderot.fr/~gaucher/monopoly/monopoly.html. Un raisonnement analogue pour un résultat équivalent a été mis en œuvre pour le Monopoly américain par Truman Collins : Collins T., 1997, « Probabilities in the game of Monopoly », http://www.tkcs-collins.com/truman/monopoly/monopoly.shtml.

[1318] Ferenczi S., Jaudun R., Mossé B., 2006, « Rendez-vous avenue Henri Martin ou comment gagner au Monopoly grâce aux chaînes de Markov », pp. 1-6, http://iml.univ-mrs.fr/~ferenczi/monopoly.pdf : « *On constate donc que l'avenue Henri-Martin est la plus fréquentée ; si l'on groupe les rues par quartiers , c'est le quartier "orange" (16-18-19) qui l'emporte de peu sur le quartier "rouge" (21-23-24) ; si l'on considère le rendement par tour de jeu, c'est-`a-dire le quotient de l'investissement à réaliser par le produit du loyer par la fréquence de passage, c'est encore le quartier orange qui l'emporte avec 0,04131, devant le quartier jaune (26-27-29) avec 0,0378.* »

[1319] Voir le titre de l'article à la note précédente.

[1320] « *Vous pouvez conclure des marchés avec vos adversaires et ainsi acheter ou vendre des propriétés sans bâtiments. Vous devez vendre tous les bâtiments construits sur les terrains d'un même groupe de couleur avant d'en vendre un ou plusieurs. Les propriétés peuvent être achetées avec des billets ou être échangées contre d'autres propriétés ou contre des cartes* Vous êtes Libéré de Prison*. Ce sont les joueurs qui concluent le marché qui décident du montant de la transaction. Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à prix convenu entre vous.* » Voir la règle en ligne sur http://www.monopolypedia.fr/regles/regle_euros.php.

[1321] Stewart I., 1996, *Supra.*, p. 104

[1322] *Ibid.*, p. 106.

[1323] En effet sur 36 chances d'obtenir un chiffre de 2 à 12 avec deux dés : 2 = 1/36 ; 3 = 2/36 ; 4 = 3/36 ; 5 = 4/36 ; 6=5/36 ; 7=6/36 ; 8=5/36 ; 9=4/36 ; 10=3/36 ; 11=2/36 ; 12=1/36.

malchanceux pour rembourser une maison. D'autre part, le déséquilibre des cases a sans doute un impact inférieur comparé, par exemple, au fait que les lotissements de trois cases ont 50% de chances en plus de voir un joueur les fréquenter, contre 33% de moins pour les lotissements qui en ont seulement deux (les bruns : Belleville & Lecourbe, les bleus foncés : La Paix & Champs-Elysées), alors que le loyer dû pour un terrain nu est doublé si le joueur possède le lotissement entier[1324].

Si le Monopoly est équilibré, comme le suggère Ian Stewart, c'est plutôt parce que tous les joueurs ont la même chance de tomber sur les différentes cases du jeu même si ces cases n'ont pas la même chance de recevoir des joueurs, ce qui constitue une différence essentielle. Mais, plus encore, les risques de payer sont directement et inversement liés au nombre de terrains que le joueur possède, puisque plus il possède de propriétés, moins celui-ci est susceptible d'avoir de loyers à verser. La problématique d'un joueur n'est donc pas de savoir si les cases ont la même occurrence, mais comment gérer ses investissements en fonction de la progression des autres joueurs sur le plateau, tout en tenant compte des accidents éventuels de son propre parcours qui peuvent le mettre à court de trésorerie (et donc l'obliger à vendre ce qu'il vient d'acheter). Si le Monopoly est déséquilibré, c'est précisément parce qu'avoir le tour (c'est-à-dire le droit de jouer) consiste, une fois passée la phase d'acquisition des terrains, uniquement à devoir perdre, à l'exception du passage de la case départ qui octroie 200 mono (la monnaie du Monopoly) et quelques rares cartes favorables. En effet, toutes les actions bénéfiques peuvent être réalisées en dehors du tour du joueur[1325], y compris l'acquisition d'une propriété lorsque le joueur dont c'est le tour ne souhaite pas acquérir le terrain sans propriétaire sur lequel son pion vient d'arriver, puisque le terrain est alors mis aux enchères entre ses adversaires[1326]. Un joueur dont le pion est envoyé en prison – parce qu'il est tombé sur la case « prison » ou qu'il a tiré une carte « chance » avec la même injonction – peut ainsi passer trois tours sans avoir à payer les loyers de ses adversaires tout en continuant à encaisser les siens. Cette règle n'est pas ludique, non parce qu'elle n'est pas morale (ce qui, en matière de jeu, n'aurait aucun sens[1327]), mais parce qu'elle fait d'une pénalité un avantage. De fait, cette disposition produit l'effet contraire de celui escompté, puisqu'il est très clair que la thématique de la prison est une sanction dans l'esprit de Charles Darrow, le concepteur du jeu, risque qui encourage à monnayer les cartes « sortie de prison ». Un correctif dit des « actifs bloqués », qui empêche un joueur dont le pion est emprisonné de toucher ses loyers pendant son incarcération, a finalement été ajouté, à l'automne 2014, à la version classique du jeu avec quatre autres variantes choisies par les joueurs, suite à un sondage de l'éditeur du jeu Hasbro sur sa page Facebook[1328]. La règle stipule pourtant :

[1324] « *Le loyer pour un terrain nu (sans bâtiments) est indiqué sur le titre de propriété correspondant. Ce loyer est doublé si le propriétaire possède tous les terrains (non hypothéqués) d'un même groupe de couleur.* » Voir la règle du jeu en ligne sur http://www.monopolypedia.fr/regles/regle_euros.php. Inversement on notera qu'il est plus facile de posséder deux terrains et ainsi de doubler le loyer, que trois pour le même effet.

[1325] « *N'attendez pas votre tour ! C'est une règle souvent oubliée : vous pouvez réaliser les opérations décrites ci-après même si ce n'est pas à vous de jouer ! Et même en prison ! 1. Percevoir un loyer 2. Vente aux enchères 3. Construire 4. Vendre un bâtiment 5. Hypothéquer une propriété 6. Passer des accords avec vos adversaires* ».

[1326] « *Le banquier met une propriété aux enchères quand : - un joueur s'arrête sur une propriété qui n'appartient encore à personne et qu'il décide de ne pas l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau de jeu, - un joueur fait faillite et retourne toutes ses propriétés hypothéquées à la banque. Ces propriétés sont vendues aux enchères non hypothéquées.* »

[1327] Le jeu est par essence une transgression permanente des règles morales et sociales, que rappelle en gras la règle du Monopoly : « ***Rappel :** le but du jeu n'est pas seulement de devenir riche ! Pour gagner, il faut mettre tous les autres joueurs en **FAILLITE !*** »**

[1328] « *Actifs bloqués : Une fois en prison, vous ne pouvez pas toucher vos loyers.* » Voir Grondin Anaëlle, 2014, « Le Monopoly intègre cinq nouvelles règles », *20 minutes*, 9 avril, http://www.20minutes.fr/culture/1347397-20140409-monopoly-integre-cinq-nouvelles-regles. Grondin A., 2014, « Monopoly fait appel à ses joueurs pour

« *N'inventez pas vos règles ! Beaucoup de joueurs aiment à jouer avec ‘‘leurs’’ règles du Monopoly. Attention, car cela augmente souvent le temps d'une partie. Dans les règles officielles, les joueurs ne doivent pas se prêter d'argent entre eux, ne doivent pas se mettre d'accord pour ne pas payer de loyers, etc. Toutes les taxes et amendes doivent être payées à la banque et ne doivent pas être stockées sur la case parc gratuit ou n'importe où d'autre !* »[1329] Au-delà de la contradiction avec la démarche précédente, il s'agit d'un non-sens puisque le propre de la règle est d'être une convention entre les joueurs, qui sont donc les seuls censeurs possibles de leur pratique, cette injonction n'étant que le constat d'une impuissance à faire jouer la règle écrite, qui a probablement incité l'éditeur, en désespoir de cause, à prendre acte de la pratique réelle des joueurs.

Or en examinant les autres variantes proposées par les joueurs, il est visible que toutes les variantes plébiscitées ont pour effet d'améliorer la potentialité du jeu qui est sa portée ludique : 1. « *Parking gratuit, fortune garantie : si vous tombez sur la case Parc gratuit, récupérez l'argent des impôts et des amendes rassemblé au milieu du* plateau » 2. « *Super départ : vous atterrissez pile sur la case départ ? Doublez votre salaire : gagnez 400 monos au lieu de 200.* » Ces deux règles ont pour intérêt de donner un rôle à deux cases qui ne servent à rien – sinon comme oasis au milieu des loyers à régler – mais qui ont en revanche tendance, comme le souligne l'éditeur dans les règles du jeu, à rallonger la partie avec des ressources providentielles dans un jeu qui ne se termine que lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur à ne pas avoir fait faillite. Les deux variantes suivantes sont sans doute un peu moins déséquilibrées : « *3. Lancer chanceux : vous venez de faire un double 1 : gagnez 500 monos. 4. On s'entraîne : vous devez faire un tour complet du plateau avant de pouvoir acheter des propriétés.* » En effet, le double un, qui n'arrive statistiquement qu'une fois sur trente-six, retarde le joueur qui, en avançant moins vite, paiera davantage de loyers sur un tour donné, tout en l'obligeant à rejouer puisque l'on rejoue sur un double, le gain octroyé par la case départ étant donc un moyen de compenser cette (supposée) malchance. La dernière variante est simplement une façon de minimiser l'avantage du premier joueur et de mettre à niveau en douceur les nouveaux joueurs qui découvrent le jeu. Ainsi, à l'instar des règles classiques, ces modifications de règles ont donc deux fonctions : augmenter les potentialités du jeu tout en le rééquilibrant. Or, puisque le Monopoly est essentiellement un jeu de hasard, nous pouvons dire que ce sont les deux fonctions essentielles du hasard : possibilité et potentialité. En effet, si un joueur, tant qu'il n'a pas fait faillite, a toujours une chance de voir son sort s'améliorer, c'est grâce au hasard, de même que c'est l'arrivée d'événements imprévus qui permet de « redistribuer les cartes » et ainsi de modifier le cours inéluctable de la partie. Le hasard est ainsi un facteur essentiel de ludique puisqu'en favorisant le rééquilibrage, et donc la perpétuation de la partie, il produit quantitativement davantage de jeu, donc de ludique ; et surtout, en donnant matière à jouer, il accroit les potentialités du jeu par davantage d'interaction entre ses mécaniques, l'enrichissant qualitativement par plus de profondeur ludique.

Il est essentiel que ces corrections, qui mêlent à la fois expérience, intuition et désir ne reposent pas sur des données mathématiques. En effet, tant que le joueur à l'impression d'apprendre du jeu, parce qu'il n'a pas percé à jour l'ensemble des stratégies, grâce aux retournements de situations que produit le hasard et qui le forcent à s'adapter, le joueur est susceptible de s'amuser. Inversement, dès que celui-ci sait comment gagner ou se procurer un avantage indu, le joueur ne peut plus en tirer ni mérite ni enseignement et, passée la

intégrer de nouvelles règles », *20 minutes*, 1er avril, http://www.20minutes.fr/culture/1339381-20140401-monopoly-fait-appel-joueurs-integrer-nouvelles-regles.

[1329] Voir la règle du jeu en ligne sur http://www.monopolypedia.fr/regles/regle_euros.php.

sensation de contrôle[1330], le jeu ennuie. Connaître les probabilités d'un jeu, à fortiori les algorithmes de résolution du *Rubik's cube* ou des jeux de Nim (morpion, jeu des allumettes…) procure souvent un avantage qui annihile le jeu et le plaisir qu'il suscite, puisque, au mieux, le joueur ne peut plus que gagner et, dans tous les autres cas, ses choix se font automatiquement, donc n'en sont plus. Or, un jeu où l'on ne choisit plus n'est plus jouable, puisque la règle du jeu a pour fonction principale d'offrir un cadre aux choix du joueur : s'il n'y a plus de choix possible, le cadre n'existe plus. Dans un casino, compter les cartes[1331] est un motif pour s'en faire expulser immédiatement car, compte tenu que, par exemple, 98,5% des mises au baccara sont reversées aux joueurs, la connaissance des cartes restantes du sabot et de leurs probabilités de sortie procure au joueur un avantage qui met le casino en danger.[1332] Si les probabilités sont un atout pour gagner, elles ne sont pas forcément ludiques puisqu'elles abolissent l'incertitude qui préside au jeu et au plaisir. Ce n'est pas un raisonnement différent qui a fait s'opposer les compagnies d'assurance, qui dans le droit ancien étaient assimilées à des établissements en réalisant des paris sur la perte plutôt que sur le gain, aux premiers probabilistes : « *Rappelons qu'en 1777, en Angleterre, la loi sur l'usure interdisait de prêter de l'argent à un taux d'intérêt supérieur à 5%, à moins qu'il y ait un véritable risque. Selon Daston, de telles lois expliquent en partie pourquoi les compagnies d'assurance ont été si réticentes, au début, à recourir à la théorie des probabilités : ''Le fait même de quantifier les risques donnait encore trop de certitudes à une entreprise qui se devait d'être vraiment risquée.''* »[1333] A rebours des probabilités, l'appréhension du risque, à l'image du hasard dont il incarne la valeur, est ainsi constituée par son indétermination même. L'attitude des casinos est de ce point de vue au diapason de l'ambiguïté ludique puisque, ni interdit ni autorisé, le comptage des cartes relève du *fair-play* : un joueur peut tenter de compter les cartes, et le casino est libre de l'expulser : « *Le comptage de cartes n'est pas une forme de triche au blackjack mais une stratégie si vous n'utilisez que votre cerveau pour compter les cartes.* »[1334] Le hasard révèle ainsi cette ambiguïté fondamentale du droit et plus largement de la société vis-à-vis des jeux de hasard : les dettes de jeu sont doublement irrépétibles, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible

[1330] Csikszentmihalyi M., 2005 [1997], *Mieux vivre en maîtrisant votre énergie psychique [Finding flow]*, Paris, Pocket, pp. 190-191 : « *Les données empiriques nous obligeaient à réviser nos hypothèses initiales. La plus récente révision a par exemple consisté à inverser les places respectives de ''détente'' et d'''ennui''. Je croyais au départ que des tâches dénuées de difficulté pour des gens très doués engendraient l'ennui, Or, plusieurs études (…) montrent que les gens se sentent plutôt détendus dans ce genre de situation, alors que l'ennui est provoqué par le couple tâche facile / aptitudes faibles.* » Voir note 1158. En fait, pour nuancer cette affirmation, la recherche de la maîtrise est le but du jeu, mais la maîtrise sans tension (la difficulté est la condition de l'apprentissage) finit par entraîner l'ennui. Pour que le bénéfice de la sensation contrôle perdure il faut que le différentiel entre la compétence ludique et la difficulté de l'action ne devienne pas trop important.

[1331] « *La pire chose qui pourrait vous arriver serait de vous faire expulser du casino si le croupier a des soupçons : en l'occurrence, ce serait presque une reconnaissance tellement il est difficile de nos jours de compter les cartes au casino, ceux-ci décourageant le comptage des cartes par de nombreux moyens. En général, les croupiers détectent les compteurs de carte qui modifient leur mise de manière importante entre plusieurs coups. Certains croupiers vont jusqu'à compter eux-mêmes les cartes pour déterminer si le sabot leur est favorable ou non.* » Voir en ligne http://www.casino-zen.com/Compter-cartes-black-jack.html.

[1332] Darracq J.-B., 2008, *L'état et le jeu : étude de droit français*, Aix-en-Provence, Presses universitaires d'Aix-Marseille, p. 266 : « *Le rapport du sénateur Trucy nous livre sur ce point des informations édifiantes sur le taux de redistribution moyen proposé par chacun des trois grands secteurs du jeu autorisé en France, informations issues des rapports d'activité 2000 de La Française des jeux et du PMU, d'une part, et du syndicat ''Casinos de France'', d'autre part. Derniers du peloton, les jeux de La Française des jeux ne proposent qu'un taux moyen de 59%. Un peu plus ''généreux'', le PMU offre quant à lui aux joueurs un taux moyen de redistribution de 69,57%. Mais la palme revient sans conteste aux casinos qui, loin devant les deux autres secteurs, offrent un taux de redistribution allant de 85% pour les machines à sous à 98,5% pour le baccara.* »

[1333] Brenner R. & G., 1993, *Op. cit.*, p. 160.

[1334] Voir note 1331.

d'en réclamer le remboursement devant un tribunal pas plus que d'en exiger le paiement[1335]. Le jeu, ni autorisé ni proscrit, est l'activité responsable par excellence, qui n'engage que ceux qui y croient, appartenant ainsi définitivement à la seule dimension qui lui convienne : la potentialité.

3. Expérimenter l'incertain

Si l'approche ludique du hasard permet de l'appréhender, c'est avant tout parce que le jeu propose d'en faire l'expérience. Ainsi, dans l'opposition des deux principales écoles de conception de jeux de société[1336], l'école américaine, qui privilégie la thématique sur les mécaniques de jeu, les réduit en général à des lancers de dés. Le joueur choisit l'action qui lui semble la plus favorable et examine si celle-ci réussit. Inspirée des wargames et des jeux de rôle, ces jeux sont avant tout des simulations, comme le *Monopoly* est une simulation immobilière, c'est-à-dire que la réalité qu'elles imitent est première, comme un rôle rend compte par sa nature même d'imitation d'une réalité modèle. Au contraire, l'école allemande naît du constat que le plaisir vient moins de l'immersion dans une fiction, paradigme de la littérature ou du cinéma, que du choix (et par extension de l'action) que le jeu conditionne, puisque on reconnait celui-ci non à sa forme, qu'il emprunte en dehors de lui, mais à sa fonction : « *jouer c'est faire* »[1337]. Et faire, en matière de jeu de société, c'est choisir, et pour cela le jeu doit proposer un dilemme, c'est-à-dire à la fois un gain et une perte qui rende le choix incertain mais pas aléatoire, autrement dit le joueur fait un choix en connaissance de cause, puisqu'il en maîtrise les paramètres sans en connaître les probabilités de réalisation. Ainsi, un joueur se détermine moins en fonction de l'éventualité d'une action, que de la nature des risques que comporte cette action : c'est la différence entre la potentialité, qualité du hasard, et la possibilité de survenir que mesurent les probabilités. Dans un jeu – et plus particulièrement un jeu de l'école allemande – un joueur sait, pour chacune des alternatives à laquelle il est confronté, ce qu'il perd et ce qu'il gagne, de quelle façon le hasard entre en jeu, et comment le joueur adverse peut réagir à ce qu'il vient de jouer, mais il ne sait pas ce qui va sortir du hasard et ce que son adversaire va finalement choisir, il ne peut qu'espérer pour l'un, deviner pour l'autre.

Ainsi, les échecs sont un jeu moins hasardeux qu'un jeu de hasard estampillé comme tel, parce que si un joueur a accès aux mêmes informations que son adversaire (jeux à information complète et parfaite[1338]), il subsiste une inconnue de taille, à savoir sa stratégie, qui devient dès lors un élément d'incertitude : « *Admettons que nous disputions, vous et moi une partie d'échecs, jeu d'adresse intellectuelle par excellence, et que nous misions chacun une certaine somme d'argent sur nos chances de succès respectives. (…) Nos sommes tous deux dans l'ignorance totale du niveau de notre adversaire. (Celui-ci pouvant varier à l'infini, nos chances de gain et risques de pertes sont inconnus et nous sommes dans l'impossibilité d'apprécier nos espérances de gain respectives, c'est-à-dire le rapport existant entre nos chances de succès et*

[1335] Grussi O., 1985, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*, Paris, Hachette, p. 223 : « *Le législateur ne reconnut jamais l'existence juridique du jeu d'argent, mais ne l'interdit jamais non plus. Le gagnant peut conserver les sommes que le perdant lui a versées, mais ne peut traîner ce dernier en justice pour lui faire payer ses dettes. Le droit fait comme si le jeu d'argent et le contrat ludique n'existaient pas, c'est-à-dire comme si les transferts d'argent liés au jeu étaient de simples dons : le donateur ne peut revenir sur sa décision, mais personne ne peut l'obliger à donner davantage qu'il ne le veut. Voilà donc pour le jeu d'argent proprement dit : ni légal ni interdit, mais ignoré.* »

[1336] Voir note 1191.

[1337] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, pp. 89-90. Voir note 613.

[1338] Voir note 237.

le gain qu'on peut en attendre.) En revanche, je sais qu'en jouant le numéro 2 à la roulette, j'ai une chance sur 37 de remporter un gain qui sera égal à 36 fois la mise, mon espérance de gain est négative mais je sais bien mieux à quels risques je m'expose que si je joue avec vous aux échecs dans les conditions susmentionnées. »[1339] La notion d'information complète est donc, dans les faits, plus complexe que les mathématiciens de la théorie de jeux ont bien voulu le laisser entendre. A moins de considérer qu'un joueur ne se détermine pas en fonction des probabilités mais des risques que comporte le coup qu'il s'apprête à jouer : ce que celui-ci peut lui rapporter et, plus encore, ce que ce coup peut lui faire perdre, voire l'effort que la recherche de ces informations lui coûte. En effet, à la différence de la machine, un joueur n'étudie pas les pistes jugées inintéressantes à priori, et arrête son choix dès qu'une alternative satisfaisante lui apparaît en fonction de sa stratégie, c'est-à-dire dès qu'il peut envisager une situation qui lui procure un avantage net (chances - risques > 0) dans sa progression vers l'enjeu, ou qui lui permet de limiter ses pertes en situation défavorable : prise d'une pièce sans contrepartie ou échange en sa faveur, situation d'échec du roi adverse, blocage de la progression de l'adversaire…

Ainsi, un joueur cherche en permanence à préserver ses potentialités, la qualité de ses choix plus que leur nombre, garants de sa capacité à jouer, c'est-à-dire à avancer vers l'enjeu tout en dictant le jeu. En effet, tant qu'il peut jouer, le joueur peut espérer améliorer sa situation, alors qu'inversement, tout risquer sur une action l'empêche de pouvoir poursuivre la partie et ainsi de se relancer. De fait, si ce sont essentiellement des joueurs aisés financièrement que l'on trouve au casino, ce n'est pas seulement parce que les casinos sont réservés aux villes balnéaires[1340], destination traditionnelle des classes favorisées, ou que celles-ci aient davantage d'argent à dilapider dans des activités superflues, mais surtout parce que plus un joueur peut miser longtemps, plus il a de chances de pouvoir infléchir le hasard à son avantage. Ainsi, un joueur qui double constamment sa mise en jouant sur une chance simple (rouge/noir, pair/impair, passe/manque), en misant par exemple 2€ (mise minimale) puis 4€ puis 8€ puis 16€ puis 32€ puis 64€, etc. est à priori sûr de finir par récupérer sa mise plus toutes celles qu'il a faites précédemment. Au-delà de la croissance exponentielle, qui devient rapidement impossible à gérer[1341], les casinos ont cependant trouvé la parade en imposant un plafond de mise de 1000€[1342], soit seulement 9 possibilités de doubler sa mise d'affilée à partir de la mise minimale avant d'atteindre le plafond. Fédor Dostoïevski témoigne cependant avoir entendu dire que le rouge serait sorti vingt-deux fois d'affilée[1343], confirmant

---

[1339] Darracq J.-B., 2008, *Op. cit.*, p. 199. Voir note 437.

[1340] *Ibid.*, pp. 323-324 : « *Initialement, seules les stations balnéaires, thermales ou climatiques pouvaient accueillir un tel établissement. (…) Dans le même sens, l'article 82 de la loi du 31 juillet 1920 dispose qu'''aucun casino ouvrant des salles de jeux ne pourra être exploité à moins de 100 km de Paris''. (…) C'est la loi n°88-13 du 5 janvier 1988 qui a apporté la plus importante dérogation à la restriction territoriale instituée par la loi du 15 juin 1907. Selon l'article 57 de cette loi, devenu l'article L. 133-14 du Code du tourisme, des casinos peuvent désormais être ouverts dans les ''villes des stations touristiques constituant la ville principale d'une agglomération de plus de 500 000 habitants et participant pour plus de 40%, le cas échéant avec d'autres collectivités territoriales, au fonctionnement d'un centre dramatique national, d'un orchestre national et d'un théâtre d'opéra présentant en saison une activité régulière d'au moins vingt représentations lyriques.* »

[1341] Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Faites vos jeux*, Paris, L'Harmattan, p. 233 : « *La martingale la plus connue est celle qui consiste à doubler la mise après perte. (…) Le joueur croit fortement que s'il a perdu, il ne peut ensuite que gagner. En fait les probabilistes ont montré que les montantes les plus savantes ruinaient rapidement le joueur qui n'a pas les ressources suffisantes*. »

[1342] Source : http://www.casino-zen.com/Mises-minimales-maximales-roulette.html.

[1343] Dostoïevski F., 1991 [1866], *Le joueur,* Arles, Actes sud, p. 167 : « *J'avais entendu dire, deux jours avant, que le rouge, la semaine précédente, était sorti vingt-deux fois de suite ; on ne se souvenait pas d'une chose pareille à la roulette, et on le racontait avec étonnement. Tout le monde mise sur le rouge, bien entendu, mais, par exemple, après dix fois, il n'y a presque plus personne pour s'obstiner à miser dessus. Mais le joueur expérimenté*

qu'il est possible de compter sur le hasard… mais jusqu'à un certain point seulement[1344]. A la roulette, un joueur est parfaitement informé de ses chances puisqu'elles correspondent presque exactement à l'inverse des gains qu'il peut espérer en plaçant ses mises sur le tapis, moins la marge de l'établissement :

Figure 68. Gains à la roulette et leurs probabilités selon la place de la mise sur le tapis[1345]

mises	probabilités	gains
1 numéro (plein)	1/37	35x
2 numéros (cheval)	1/18,5	17x
3 numéros (transversale)	1/12,33	11x
4 numéros (carré)	1/9,25	8x
6 numéros (sixain)	1/6,17	5x
rouge/noir pair/impair passe/manque	1/2,0135	1x
douzaine	1/3,08	2x
colonne	1/3,08	2x

Parce qu'un joueur a objectivement intérêt à placer sa mise sur les chances simples, d'autant que, si le zéro sort, ces mises – au contraire des autres – sont simplement diminuées de moitié et non perdues, la roulette est la preuve que le joueur ne se détermine pas seulement selon les probabilités. Le joueur de roulette utilise le plus souvent une martingale qui tient un décompte minutieux des numéros déjà sortis, à partir duquel il croit pouvoir présager des numéros à venir. Car le destin est affaire de croyance, et l'on ne joue pas à un jeu de pur hasard, puisque le joueur n'a pas de prise sur le résultat, sans croire en ses chances et, plus encore, à celle de voir se réaliser la plus favorable des potentialités : son destin. Puisqu'il y a des joueurs qui ont réussi à faire sauter la banque, alors que tous sont statistiquement perdants, l'important n'est donc pas d'avoir moins de chances que le casino, mais de savoir saisir la sienne et de faire mentir les statistiques. En effet, plus le nombre de perdants est important, plus le joueur, du fait même de l'équiprobabilité des longues séries[1346], croit le moment venu de saisir sa chance, puisque pour tant de perdants, il faut au moins un gagnant, et que toute moyenne mêle chanceux et malchanceux, quand bien même les seconds seraient (considérablement) moins nombreux. C'est encore plus vrai aux jeux à gratter de la Française des jeux où chaque carnet de tickets posséderaient une seule chance de lot significatif, augmentant les chances sur les derniers tickets du carnet tant que le lot n'a pas été gratté[1347]. En outre, embrasser l'ensemble des possibilités du hasard ludique et les

ne misera pas non plus sur le noir, à l'opposé. Le joueur expérimenté sait ce que signifient les "lubies du hasard". » Voir note 294 pour l'extrait complet.

[1344] En cas de martingale montante comme nous venons de la décrire, en imaginant que le joueur ait misé 23 fois sur le noir en doublant systématiquement sa mise, il lui aurait fallu miser 8 388 608 € sur sa dernière mise pour ne pas être perdant.

[1345] D'après : http://www.casino-zen.com/mises-gains-roulette.html.

[1346] La loi ou principe de compensation est l'ancien nom donné à loi des grands nombres. Voir Cournot A.-A., 1843, *Exposition de la théorie des chances et des probabilités*, Paris, Hachette, chapitre IX, § 103, p. 181 : « *[Les Anciens] ne paraissent pas avoir soupçonné l'existence d'un principe de compensation qui finit toujours par manifester l'influence des causes régulières et permanentes, en atténuant de plus en plus celle des causes irrégulières et fortuites*. » Cf. Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Op. cit.*, pp. 240-241 : « *Prenons l'exemple de la loi de compensation. Le mathématicien montre que si les conditions idéales théoriques sont respectées il y a équiprobabilité de sortie des 49 boules du loto quelles que soient les précédentes sorties. (…) Il n'y a donc pas en fait de loi de compensation.* »

[1347] R. C., 2014, « La française des jeux accusée de tromperie : de quoi parle-t-on ? », *Le nouvel observateur*, 27 février, http://tempsreel.nouvelobs.com/societe/20140227.OBS8037/la-francaise-des-jeux-accusee-de-

faire interagir pour trouver celle qui confirmera ses intuitions de joueur, c'est à la fois percer à jour le hasard et le faire sien, donnant la sensation, en faisant concorder le parcours temporel d'une bille et l'espace des mises de comprendre, sinon de commander, l'ordre des choses et du monde. C'est l'expérience très vive qu'éprouve Fédor Dostoïevski après avoir risqué son dernier sou et avoir gagné : celle de se « *retrouv[er] au nombre des humains* »[1348], c'est-à-dire de se sentir vivant en ayant risqué l'essentiel, justifiant rétrospectivement par ce seul coup son existence en lui donnant un sens, celui d'avoir su voir et saisir la chance qui lui était seule destinée.

Il n'y a objectivement aucune chance que le rouge sorte vingt-deux fois d'affilée à la roulette, puisque cela revient à espérer que cette suite se produise alors qu'elle n'a qu'une chance sur presque 4,9 millions[1349] de survenir. Inversement, entre le vingt-et-unième et vingt-deuxième arrêt d'affilée de la bille sur le rouge, celui-ci a toujours presque une chance sur deux de sortir. Ainsi, mathématiquement, il y a, à chaque lancer, exactement autant de chances que la bille s'arrête sur le rouge, et ce quels que soient les résultats précédents. De ce fait, les probabilités viennent au secours autant du joueur qui se dit que le rouge est sorti tellement de fois que cela ne peut plus survenir, que de celui qui se dit que cette tendance n'a pas de raison de cesser brutalement. Ainsi les mathématiques sont renvoyées dos à dos, que le joueur considère le lancer en lui-même ou inclus dans une série[1350]. De même que la potentialité est la conjonction du temps et de l'espace, puisqu'il s'agit que l'une des possibilités d'un spectre (l'une des alternatives) concorde avec la réalité où celle-ci peut se réaliser, de même le joueur ne peut se déterminer qu'en fonction de l'intuition qui seule permet de réconcilier deux vérités mathématiques opposées. Dans une perspective ludique, le hasard est l'inverse arithmétique de la stratégie – comme par exemple ½ est l'inverse de 2 – puisque l'un incarne l'inexplicable et l'imprévisible, tandis que la seconde tente de circonscrire et de canaliser le premier en le rendant favorable, c'est-à-dire calculé et probable, ou du moins seulement aléatoire (puisqu'il n'y a pas de hasard en mathématique). Ainsi, plus un jeu est hasardeux et chaotique, moins le joueur peut mettre en place de stratégie, et inversement. Parce que le jeu permet d'appréhender le cadre du hasard, il est possible d'en jouer, c'est-à-dire de parier sur ses effets afin de les contrarier ou au contraire de les amplifier. Pour ce faire, les joueurs ont leur stratégie dans un jeu de pur hasard comme dans les autres, que le joueur se laisse porter par son intuition comme par les aléas du hasard ou qu'il fasse reposer sa stratégie sur la superstition (astrologie, numéros fétiches…) ou les calculs pseudo-mathématiques[1351] (historique des résultats, probabilités, loi des grands nombres…). Le joueur se détermine rerement au hasard car non seulement ce ne serait pas jouer, puisque jouer c'est

---

tromperie-de-quoi-parle-t-on.html : « *Robert Riblet, 67 ans, mène depuis plus de dix ans un combat acharné contre la Française des Jeux qu'il accuse d'"illégalement manipuler la chance". Il dit avoir eu le déclic un jour de septembre 2001 dans un bar-tabac de l'Aisne. (…) Un client qui vient d'acheter un carnet entier de jeux à gratter les gratte un à un jusqu'à obtenir le "gros lot". Avant que le buraliste ne range le reste du lot et n'en sorte un autre. Riblet se lance dans une enquête effrénée. Pendant trois ans, il rencontre quelques 1.500 détaillants, dépense environ 33.000 euros de jeux à gratter. Avant d'affirmer que la détermination et la répartition des gains n'ont selon lui rien d'aléatoire. Il assure que chaque "livret" de tickets (50 pour un jeu à 3 euros) est programmé en amont pour ne comporter qu'un seul lot significatif. Les autres tickets sont soit perdants soit gagnants de montants dérisoires. (…) Après la révélation dans la presse des accusations de Robert Riblet, la Française des Jeux, détenue à 72% par l'Etat, avait modifié le règlement de ses jeux de grattage en 2007.* »

[1348] Dostoïevski F., 1991 [1866], *Op. cit.*, p. 200. « *Oui, des instants pareils, tous les échecs sont oubliés ! Car j'avais gagné cela en jouant plus que ma vie, j'avais eu le courage de risquer et voilà - je me retrouvais au nombre des humains !* ». Voir note 282.

[1349] En fait une chance sur 4 863 355.

[1350] Voir note 1346.

[1351] Neveux M., 1967, « Jeux de hasard » in Caillois R. (dir.), *Jeux et sports*, Paris, Gallimard, « Les quatre espèces de joueurs », pp. 473-481 : l'ami du hasard, le superstitieux, les systémiers, les martingalistes.

décider de son destin, mais cela reviendrait en outre ni plus ni moins à reconnaître ne rien y pouvoir, et par là, à renoncer à jouer à un jeu qui ne permet pas, précisément, de jouer.

Les jeux de hasard sont populaires principalement parce que l'on peut y jouer sans que les compétences de calcul ou de mémoire ne soient nécessaires, ces jeux admettant une grande variété de stratégies. S'il n'y avait vraiment aucune incertitude dans un jeu, le gagnant serait connu d'avance, et inversement, dans un jeu où il n'y a que du hasard, les joueurs n'en seraient plus, réduisant le jeu à un passe-temps, comme à la bataille fermée[1352], où c'est la distribution des cartes qui décide du gagnant, ou encore au jeu de l'oie où c'est le dé. Mais lorsqu'il autorise un minimum de stratégie, le hasard ouvre un ensemble de potentialités, c'est-à-dire de possibilités de faire son expérience. Au jeu de cartes, l'incertitude qui entoure la main de chaque adversaire pousse le joueur à parier, c'est-à-dire à jouer en tenant compte de cette inconnue et à se débarrasser dans un premier temps des cartes faibles comme appâts, afin de jauger du jeu des adversaires, donnant aux début de partie son caractère exploratoire. Inversement, l'incertitude permet de bluffer, c'est-à-dire de profiter que ses adversaires ne disposent que d'informations incomplètes pour leur faire croire que le jeu dont on dispose est meilleur qu'il ne semble. La psychologie devient alors une façon de tenter de percer le hasard, la connaissance du style des partenaires de jeu étant essentielle. Parce que le hasard est un risque par lui-même, il incite le joueur à en prendre, puisqu'il est d'autant plus facile de se montrer audacieux que l'on ne sait pas exactement à quel danger expose le coup que l'on vient de jouer. Dans tous les cas, l'intuition est la capacité du joueur à relier l'ensemble des informations dont il dispose pour créer celles dont il ne dispose pas, se raccrochant au moindre indice afin de pouvoir se déterminer dans un sens plutôt que dans un autre. Enfin, l'incertitude est conditionnée par l'interaction même des joueurs, puisque chaque action d'un joueur modifie le cours du jeu et oblige ses partenaires à adapter en permanence leur stratégie. Ainsi toute action de jeu contribue à réduire l'incertitude de son auteur, en consolidant sa position dans le jeu, et à accroître celle de ses adversaires en leur posant des difficultés. Le mouvement du jeu participe donc pleinement à l'incertitude au point qu'il peut être confondu avec elle. En effet, le joueur ne joue donc pas seulement contre le hasard ni même avec, il joue d'abord pour l'incertitude qui lui permet d'espérer l'emporter. Car, sitôt que le joueur n'a plus d'espoir, la partie doit s'arrêter puisque, une fois le gagnant connu, les autres joueurs sont réciproquement les perdants.

Ainsi, non seulement le hasard ne peut se réduire aux probabilités de l'emporter, mais celles-ci ne peuvent en aucun cas expliquer pourquoi on joue. Particulièrement au loto, les joueurs n'ont objectivement aucune probabilité de gagner puisque un joueur n'a qu'une chance sur 19 millions de décrocher le gros lot, et seulement 17% de chances d'obtenir au moins sa mise[1353], alors que moins de 59% des mises sont redistribuées aux gagnants[1354]. En effet, un joueur ne mise pas seulement pour le droit de concourir pour la cagnotte, il achète le droit de jouer. Et c'est bien dans cette perspective qu'un joueur ne peut pas se considérer comme perdant, puisqu'il a payé, comme il paye l'entrée du cinéma, pour éprouver des émotions et avoir des frissons. D'autre part, un joueur qui accepte de dépenser deux euros considère cette somme négligeable puisqu'elle ne le prive de rien, tout en étant infinitésimale au regard du gain qu'il en espère. La temporalité de la dépense par rapport au gain fait consentir à sa perte avant même de jouer, alors que l'espérance du gain, différée par rapport à l'achat, permet d'en jouir pendant plusieurs jours en attendant le tirage des numéros. Ainsi,

[1352] Jeu de cartes pour enfants où les joueurs ne prennent connaissance des cartes qu'au moment où ils les jouent en les retournant les unes à la suite des autres.
[1353] Voir note 1208.
[1354] Voir note 1332.

lorsque la certitude d'avoir perdu survient, celle-ci ne s'accompagne d'aucune sanction supplémentaire puisque la mise était déjà perdue et ce, quand bien même le joueur aurait gagné. Un joueur de loto joue donc pour substituer l'extraordinaire à son ordinaire, il achète donc de l'espoir et du rêve à crédit[1355]. Ainsi, quand un joueur regagne sa mise, il s'en sert généralement pour valider immédiatement un nouveau ticket, c'est-à-dire que l'argent gagné, parce qu'il est issu du jeu est un argent qui sert à jouer. C'est si vrai que les joueurs qui ont remporté la cagnotte du loto, continuent généralement de jouer, permettant ainsi à des joueurs de défier les statistiques en remportant une deuxième fois la cagnotte de l'Euro Millions en 2015, soit une chance sur 283 milliards[1356], après qu'un couple français eut décroché une seconde fois celle du loto en 2011, soit une chance sur 363 billions[1357]. Objectivement, toute partie est perdante puisqu'elle dilapide le temps qu'il reste à vivre au joueur, à fortiori si elle engage de l'argent. Mais si l'on considère que l'argent (superflu) ne sert jamais qu'à acheter du plaisir (le confort d'une maison, les paysages d'un voyage, les sensations d'une voiture, la saveur d'un repas au restaurant, les émotions d'un film de cinéma, etc.), alors il n'y a de réponse que subjective, et le seul espoir de gagner n'a pas de prix.

Lorsqu'il propose un jeu ou accepte d'y participer, le joueur considère l'opportunité de la partie, c'est-à-dire à la fois la possibilité de jouer et celle de réaliser un gain potentiel. Les premiers tours de jeu sont exploratoires de l'espace du jeu, mais aussi du temps de la partie à travers la progression vers l'enjeu. La nécessité de faire des choix, entre les alternatives qu'ouvrent les possibilités du jeu et celle qui sera finalement retenue et réalisée, crée la potentialité qui n'appartient ni à l'espace ni au temps mais à leur intersection puisque le choix actualise (temps : projection du possible dans le présent) et en même temps réalise (espace : projection du possible dans la réalité) une alternative : « *Le joueur cherche à travers sa pratique un autre monde dont il imagine mal la géographie car jouer c'est avant tout* se lancer dans une aventure*. Le sujet joueur interroge l'avenir – comme la diseuse de bonne aventure – c'est-à-dire en essayant de découvrir ce qui est caché par des moyens qui ne relèvent pas d'une connaissance naturelle. Nous sommes ici sur le registre de la révélation qui autorise les pratiques superstitieuses, mais également sur le registre de la prévision qui autorise le calcul rationnel. En outre en jouant le joueur se lance dans l'aventure, c'est-à-dire dans un ensemble d'expériences qui comporte du risque, de la nouveauté, de l'incertitude donc* des possibles. *Le sujet joueur part à l'aventure, c'est-à-dire au hasard, sans dessein arrêté, ayant pour perspective un horizon infini où il peut rejouer indéfiniment et multiplier* les coups *en attendant le coup heureux. Le joueur n'est pas pour autant un aventurier, ou alors il correspond à une figure ancienne, celle du corsaire. (…) La symbolique des jeux de hasard et d'argent est à situer entre l'image du trésor enfoui et celle du trésor à prendre.* »[1358] Ces choix sont, à tous les stades, régis par l'incertitude, certains seront voulus et d'autres imposés, certains se révèleront pertinents, d'autres non, certains seront menés à bien quand d'autres ne le seront

[1355] Brenner R. & G., 1993, *Op. cit.*, p. 209 : « *Ce sont les pauvres qui dépensent sensiblement plus d'argent à l'achat de billet de loterie, en 1985, la somme totale dépensée* per capita *à ce chapitre ne s'élevait en moyenne, et cela même dans l'Etat du Massachusetts, qu'à 212$, et ailleurs beaucoup moins. (…) Donner aux gens la possibilité de jouer élargit l'éventail de possibilités qui leur sont offertes dans la société.* » ou Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Op. cit.*, p. 256 : « *Le jeu d'argent devient pour certains moyen de* se refaire *des hasards malheureux de l'existence, pour d'autres moyen* d'améliorer l'ordinaire. »

[1356] Kalmus L., De la Mornais L., 2015, « un couple britannique gagne deux fois à l'euro-millions ! », *France tv infos*, 1er avril, http://geopolis.francetvinfo.fr/bureau-londres/2015/04/01/un-couple-britannique-gagne-deux-fois-a-leuro-millions.html.

[1357] Agence France Presse, 2011, « Il gagne au loto pour la deuxième fois », *Le Figaro*, 24 août, http://www.lefigaro.fr/flash-actu/2011/08/24/97001-20110824FILWWW00372-il-gagne-au-loto-pour-la-deuxieme-fois.php. Sur le réinvestissement des gains voir note 446.

[1358] Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Op. cit.*, pp. 256-257.

pas. Lorsqu'apparaissent les difficultés, le joueur fait l'expérience de l'adversité, c'est-à-dire du hasard contraire ou de la malchance qui réduit ses possibilités de jeu. Au contraire, quand le joueur progresse vers l'enjeu, ses possibilités s'amplifient au point de prendre les dimensions de ses potentialités, dont celle de s'octroyer l'enjeu. Les chances se multiplient alors puisque sa compétence ludique augmente (il a plus d'entraînement, son avatar est plus fort, le footballeur est plus près des buts…), le joueur disposant d'une meilleure place dans la partie. Selon sa faculté à saisir sa chance, le joueur trouve l'occasion de conclure ou succombe à la fatalité, c'est-à-dire à la réduction progressive de ses possibilités de jouer, jusqu'à n'en avoir plus aucune. Dans le premier cas c'est la victoire, dans le second la défaite. Dans une perspective ludique, faire l'expérience du hasard est donc avant tout pouvoir apprécier le cadre dans lequel il se déploie et qui permet non seulement de vivre l'événement qui survient, mais aussi ses alternatives, de pouvoir apprécier ses causes comme ses conséquences, ses possibilités comme ses potentialités. Le hasard n'est donc pas un mais multiple, comme l'expérience que donne à vivre le jeu, qui offre à l'homme d'être enfin pleinement lui-même en devenant, le temps du jeu, tout ce qu'il ne s'autorise pas à être au quotidien et qui fait pourtant partie de lui.

4. Les potentialités de la ludologie

Si le hasard est difficile à penser, c'est que la potentialité se conjugue au futur, sans certitude toutefois que cet avenir devienne réalité, sans que son espace de déploiement corresponde avec notre réalité. La potentialité relève donc à la fois de l'au-delà et de l'ailleurs, notre présent et notre réalité n'étant que son actualisation. Pourtant, rien n'arrive qui ne fut tout d'abord potentiel. Penser potentiellement revient tout à la fois à se projeter, à se montrer créatif et à provoquer sa chance, ses occasions : faire que ce dont on a rêvé puisse s'accomplir. Or, le seul domaine où la potentialité est une chose si naturelle que nous n'avons pas conscience d'en faire l'expérience est le jeu. Tout ce qui se produit au cours d'une partie n'a pas d'existence réelle, suspend le temps présent et pourtant produit des émotions réelles, affectant notre réalité : « *Les différents horizons du joueur qui se lance dans l'aventure du jeu sont à mettre en liaison avec les temporalités du jeu. La pratique des jeux d'argent permet de suspendre le temps social en mettant le temps ordinaire entre parenthèses même parfois de manière très brève comme dans le cas des loteries instantanées. L'activité jeu se déroule généralement dans un espace-temps particulier situé hors de la vie courante.* »[1359] La potentialité est une réalité seconde, un deuxième monde, comparable au reflet d'un arbre dans l'eau[1360], qui est perçu de manière tout aussi réelle que l'arbre sans avoir de consistance. Ainsi, alors qu'à la nuit tombée l'arbre demeure, le reflet s'estompe. Ce qui affecte l'arbre affecte son reflet, alors que le contraire n'est pas vrai. De même, la potentialité est conditionnée par nos aspirations et nos craintes, les contraintes et les efforts que celles-ci nous imposent, mais plus encore elle est l'expérience du possible et la possibilité de notre accomplissement, dans toute l'ambiguïté de son irréalisation, à la fois fictif et réel, la perspective de l'emporter, que ce soit par l'accomplissement ou par le gain, suffisant à faire

[1359] Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Op. cit.*, p. 257.

[1360] Fink E., 1966 [1960], *Op. cit.*, pp. 88-89 : « *L'arbre de l'image dans l'eau n'est rien de réel, il est la copie réelle d'un arbre réel du bord de l'eau. Et cependant l'image irréelle s'étale sur la surface réelle de l'eau. Et si cet étalement de l'image ne couvre pas la surface de l'eau et n'en cache même pas sa pure monstration d'elle-même, mais la livre sans résistance, l'image n'en est pas moins nécessairement dépendante du réel porteur de l'image, dans notre cas de la surface de l'eau. (…) L'image réfléchie copie, mais tout en copiant et en restant dépendante de l'original, elle ouvre, la première, le domaine d'un ''être'' singulier : notre regard pénètre pour ainsi dire dans le royaume de l'irréel.* » Voir note 217.

rêver. Cette ambiguïté se retrouve dans la faculté propre à l'homme et à son langage de l'exprimer alors que la potentialité est par elle-même impensable. Elle n'est qu'une réalité abstraite dessinée par notre culture, mais de façon prospective puisque la potentialité est un inachèvement. Si le jeu, et à travers lui la ludologie, sont les plus appropriés pour l'exprimer, c'est qu'ils permettent d'en faire l'expérience, comme l'a montré dès 1831 Louis Becq de Fouquières dans ses *Jeux des Anciens*, ouvrage fondateur de la ludologie.

Sans en avoir l'intention, et sans doute parce que sa matière est le jeu, l'historien français pressent que, pour comprendre les règles du jeu des douze lignes, l'archéologie ou les témoignages littéraires sont insuffisants, et que le plus simple reste encore de tenter d'y jouer. Mettant en place une méthodologie inédite qui consiste à reconstituer des situations de jeu pour en déduire les opportunités qui s'offrent aux différents joueurs, il révèle le déroulement normal d'une partie et, par là, ses règles. Si cela peut sembler évident, la méthode est purement prospective et n'est encore que peu utilisée actuellement pour le jeu[1361], alors que la potentialité est un moyen comme un autre de comprendre le fonctionnement du monde comme de nous-mêmes, depuis le psychodrame de Moreno en passant par une scène de crime, le fonctionnement d'un trou noir, la résolution d'un problème mathématique, ou encore par le design d'objet, la cuisine, l'apprentissage des langues ou le dilemme du prisonnier. Toutes ces situations créatives sont jouables et sont, à ce titre, susceptibles de relever de la ludologie. En partant des textes anciens, Louis Becq de Fouquières commence par délimiter ses références et montre qu'on ne désigne pas différemment le jeu des douze lignes, l'ancêtre antique de notre tric-trac ou du backgammon anglais, que les dés ou le jeu de tablier. Le backgammon est ainsi, pour les Romains comme pour les Grecs, l'archétype même du jeu puisque il met en œuvre à la fois des dés (gr. *kubeia* ; l. *alea*, *tesserae*), un tablier (gr. *abax*, *tabla* ; l. *alueus*, *tabula*) et des pions (gr. *phephoi* ; l. *calces*, *calculi*). Dès lors, le jeu des tables était considéré comme le jeu par excellence, puisque n'importe quel terme générique du jeu pouvait le désigner en particulier.

Archétype du vocabulaire ludique pour les anciens, il est en outre l'archétype du jeu, par sa potentialité, comme le note Platon : « *L'affliction, dit-il, est un obstacle à ce qu'il faudrait faire en ces rencontres – Que faudrait-il faire alors ? – Délibérer sur ce qui vient d'arriver et comme dans la chute des dés, bien poser ses affaires après les dés jetés, selon les moyens que la raison aura démontré les meilleurs.* »[1362] Les potentialités dépendent de cette chute des dés, qui est l'étymologie de la chance (*cadentia* = chute[1363]), qu'il faut « saisir aux cheveux »[1364] lorsqu'elle passe à portée, pour vaincre l'adversité. Le jeu est un générateur d'opportunités, et quel que soit ce que la vie réserve à l'homme, il appartient à ce dernier de s'en saisir. Epictète, en faisant probablement allusion à Platon, ne conseille pas d'agir différemment : « *En imitant les joueurs de [tables]. Les pions sont indifférents, les dés sont indifférents. D'où saurais-je ce qui va tomber ? Mais user avec soin et savoir-faire de ce qui est tombé, voilà mon*

[1361] Ceux qui l'utilisent sont les lecteurs de Louis Becq de Fouquières, par exemple Breyer C., 2010, *Jeux et jouet à travers les âges : histoires et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, Safran, qui recrée les règles des jeux anciens en collaboration avec le club de jeux anciens Jocari ou Ulrich Schädler, directeur du musée suisse du jeu, qui propose des hypothèses pour reconstruire les règles des latroncules qui se réfèrent aux mêmes textes cités par Louis Becq de Fouquières quelques 170 ans avant lui Schädler U., 2001, « Latronculi : a Forgotten Roman Game of Strategy Reconstructed », *Abstract Games*, 7 octobre, pp. 10-11.

[1362] Cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Les jeux des anciens : leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Charleston, Nabu Press, p. 358.

[1363] Voir note 436.

[1364] La formule est de R. Wittkower, cité dans Cohen J., 1963, *Op. cit.*, p. 173 : « *L'homme laisse échapper les occasions offertes par la Fortune du fait de l'interposition du Temps : ''La course rapide du Temps l'empêche de saisir la Chance aux cheveux''.* »

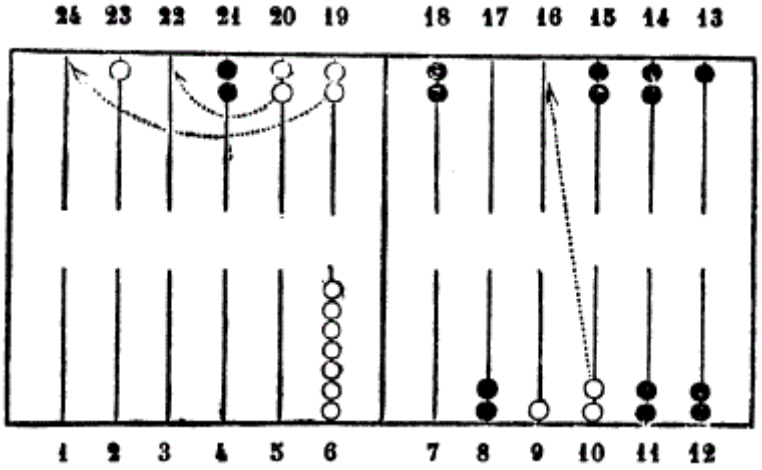
œuvre propre. Ainsi, voici de même en quoi consiste l'œuvre principale de la vie. »[1365] Le sens du jeu n'est pas de se préoccuper des probabilités, de ce qui va tomber, mais de savoir user des opportunités qui nous sont offertes, transformant ainsi de simples possibilités en potentialités, en autant d'occasions d'expérience et d'accomplissement. Et Plutarque d'ajouter : « *[Antigone] comparaît Pyrrhus à un joueur de dés qui amène souvent de beaux coups mais qui ne sait pas en profiter* » avant de commenter Platon dans son traité *De la tranquillité de l'âme* : « *Platon, dit-il, comparait notre vie au jeu de dés, là où il faut que le dé dise bien et que le joueur use bien du dé qui lui sera échu. Or, de ces deux points là, l'événement et le sort du dé ne sont pas en notre puissance, mais de recevoir doucement et modérément ce qui plaît à la fortune de nous envoyer et d'assigner à chaque chose une place, où elle puisse beaucoup profiter si elle est bonne, ou peut nuire si elle est mauvaise, cela est en notre pouvoir si nous sommes sages.* »[1366] La potentialité c'est la façon dont l'homme use des occasions qui lui sont offertes, c'est la qualité de l'expérience qu'il fait du hasard. Les occasions ne se valent pas toutes, et s'il n'appartient pas à l'homme de choisir entre les événements heureux et malheureux, il peut, tel un joueur, en tirer le meilleur parti possible. A moins que l'intention du joueur ne soit de perdre pour se faire bien voir de la dame avec laquelle on joue : « *Jouera-t-elle et jettera-t-elle de sa main les nombres d'ivoire [= les dés], toi lance mal et joue mal le point apporté par le dé.* »[1367] Auquel cas, mal lancer les dés revient à les manipuler, c'est-à-dire exactement à le lancer avec la main au lieu de le jeter avec un cornet[1368], ce qui demande adresse et tact. Ainsi, si le jeu vient naturellement à l'esprit des penseurs de l'Antiquité, ce n'est pas seulement que Platon l'a évoqué, c'est que le joueur ne peut agir qu'en fonction des points du dé, et qu'il ne lui vient donc pas à l'esprit de s'en désoler. Bien au contraire, le joueur se lance dans la partie en se projetant déjà sur le coup suivant qu'anticipe son action car, que celui-ci se révèle bon ou mauvais, il appartient au joueur de s'y préparer comme de faire de son mieux avec les ressources (les points du dé) que le sort lui alloue. Tendu vers ses potentialités, cette possibilité d'expansion de son propre potentiel, le joueur n'offre pas de prise au malheur tant que la partie n'est pas finie, il est donc de ce point de vue un modèle pour l'homme qui tend à s'apitoyer sur son sort plutôt qu'à agir : « *La vie humaine est semblable aux dés ; si le point nécessaire ne tombe pas, il faut alors que l'art corrige ce que le sort nous a envoyé.* »[1369]

Concernant le jeu lui-même, Louis Becq de Fouquières note que si le tablier compte douze lignes, c'est que la base du jeu est le dé à six faces : « *Ainsi, le tablier avec ses divisions sexésimales a son origine dans les six faces du dé, de telle sorte que si les anciens n'avaient connu que les dés à huit faces nous aurions un tablier aux divisions octosésimales* »[1370]. Les textes ne sont plus les seuls témoins des règles, le matériel est à même de nous renseigner sur elles, si l'on part du principe que celui-ci sert le jeu et concourt à sa bonne marche. En se fondant sur un extrait des *Tristes* d'Ovide : « *On y peut apprendre les points marqués sur les dés et comment, le coup à faire étant invoqué, il convient de jeter les dés et de jouer le*

[1365] Epictète, [125], « Entretiens », II, 5 cité in Chauvier S., 2007, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, p. 93. Voir note 1029.
[1366] Cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, pp. 360-361.
[1367] Ovide, 2005 [1], *L'art d'aimer*, III, 364, Paris, Librio. Cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, pp. 370-371.
[1368] Les Romains, méfiant vis-à-vis des possibilités de tricher, ne lancent pas les dés à la main mais les jettent, depuis un cornet dans une tour de bois, dispositif toujours en usage aujourd'hui, qui a pour fonction de les brasser.
[1369] Térence, 160, *Les adelphes*, IV, 7 *in* Térence, 2014, *Héauntimoruménos, Le Phormion, les Adephes*, Paris, Flammarion ; cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, p. 368.
[1370] Cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, p. 362.

coup. »[1371] ainsi qu'un extrait de la *Vie de Romulus* de Plutarque, à propos d'un prêtre d'Hercule qui joue avec son dieu : « *[dé]plaçant d'abord les pièces pour le dieu, puis pour lui* »[1372], l'historien note que l'ordre du tour semble commencer par l'invocation du chiffre que l'on souhaite obtenir, le lancer des dés, le bon usage des possibilités qu'ils offrent par le joueur qui déplace alors ses pions. On pouvait même décider de revenir sur ce qu'on avait joué afin de corriger le déplacement d'un pion par un autre plus opportun, comme en témoigne Cicéron : « *Je t'accorde ce que nous avons coutume de faire dans le jeu des douze lignes, de reprendre une dame s'il en est une que tu regrettes d'avoir jouée.* »[1373] En commentaire de quoi Louis Becq de Fouquières précise : « *Le hasard cessait aussitôt les dés jetés ; le jeu dès lors appartenait à l'adresse.* »[1374] c'est un point essentiel, car nous l'avons vu, les Anciens reconnaissaient unanimement le jeu comme un entraînement à bien user de ce que l'homme reçoit du sort, en bonne ou mauvaise part. Les joueurs étaient réputés pour leur habileté au jeu, comme le romain Pison[1375] que ses contemporains venaient voir jouer, et une belle partie méritait d'être couchée par écrit, à l'instar de celle que disputa l'empereur Zénon (425-491) dont le poète Agathias de Myrine a rédigé l'éloge en 480, quand bien même l'empereur en fût le perdant :

Figure 69. Reconstitution de la partie du jeu des 12 lignes disputée par Zénon en 480[1376]



« *Nous autres gens de peu, même si nous avons fait quelque chose de beau et de grand, nous n'en laissons pas un durable souvenir ; mais pour les puissants de la terre, même s'ils ne font rien, s'ils se bornent à vivre, ainsi que l'a dit un sage de Lybie, cela reste gravé sur le marbre et l'airain. Donc Zénon, l'empereur et maître de Constantinople, jouait aux [tables] dont le hasard règles les coups, et voilà quelle était la position des pièces aux deux couleurs.* » L'historien français, après avoir livré les bases du jeu en croisant les principaux auteurs antiques, profite d'une rare description de partie pour reconstruire, à travers une situation de jeu et la comparaison avec les règles actuelles du tric-trac et du backgammon, les règles du jeu romain des douze lignes. Les règles sont semblables à celles du backgammon si ce n'est

[1371] Ovide, 1988 [12], *Tristes*, Paris, Les belles lettres, II, 1, 475 cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, p. 371.
[1372] Cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, p. 359.
[1373] Cicéron, 45 av. J. C., *fragm. Hortensius in* Cicéron, 1869, *Œuvres complètes*, Paris, Chez Firmin Didot, t. IV, cité *in* Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Supra*, p. 370.
[1374] *Idem.*
[1375] Voir son éloge rédigé pour sa maîtrise du jeu des latroncules par le pseudo Calpurnius Siculus, 1991, [Ier siècle], *Eloge de Pison*, Paris, Les belles lettres, v. 190-208. Cité *in* Breyer C., 2010, *Op. cit.*, p. 83 et Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Supra*, pp. 444-445.
[1376] La représentation est de Louis Becq de Fouquières, voir Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Supra*, p. 375.

que le sens de circulation se fait du bas inférieur gauche vers le coin gauche supérieur, chacun partant en sens inverse : « *[Zénon] avait les [dames] blanches et le côté inférieur du damier. La sixième case avait sept dames, la neuvième une. Le grand coin en avait deux comme la dixième case, et la case à la suite du grand coin en avait deux également ; une autre dame, seule et la dernière, occupait la case divine. Quant aux noires, à la huitième case il y avait deux dames, et autant à la onzième ; la douzième case était occupée par deux pièces semblables, et une pièce unique reposait à la treizième case. Une double dame ornait l'Antigone. La même figure se voyait à la quinzième comme à la dix-huitième case. De plus, à la quatrième case, étaient deux autres dames. L'empereur, à qui était échu le commandement de la blanche armée, ne voyant pas le piège que la fortune lui tendait, jeta à l'improviste trois dés dans l'escalier de la tour de bois, et il amena deux, six et cinq. Aussitôt les huit dames, tout à l'heure compactes, furent dédoublées et isolées. Fuyez les tables de jeu, puisque le hasard n'a pas craint de tromper le maître du monde.* »[1377] Si le poète Agathias finit par une pirouette qui blâme la fatalité d'avoir fait offense à la grandeur de l'empereur, c'est d'autant plus vrai que celui-ci a été réduit à l'impuissance. En effet, Zénon est dans l'incapacité de jouer, c'est-à-dire de décider du déplacement de ses pions, puisque la configuration du jeu est telle qu'il est contraint à une seule possibilité : le hasard décidant alors pour lui.

Mais le plus intéressant est la méthode par laquelle l'historien arrive à cette reconstitution, qui repose essentiellement sur les potentialités offertes à chacun des joueurs : « *Si j'ai raisonné juste, les pièces étant placées comme je l'ai dit, Zénon amenant deux, six et cinq doit être forcé de découvrir ses dames* [comme au backgammon, au moins deux pions sur une même ligne ne peuvent être pris par l'adversaire, et il ne lui est en outre pas possible d'y placer un de ses pions]*. Or, il n'y a aucun autre moyen de jouer le coup deux, six et cinq que de transporter une de ses dames de la case 10 à la case 16 par six, une des dames de la case 19 à la case 24 par cinq, et une des dames de la case 20 à la case 22 par deux* [comme indiqué par les flèches sur le schéma]. *J'ajouterai pour prouver l'excellence de cette solution, qu'elle rentre bien dans l'esprit de l'épigramme ; car nous voyons qu'on attachait une très grande importance à ce que les dames fussent couvertes* [= quelles soient placées par paire, ce qui empêche à un pion adversaire de les déloger]*, évidemment pour éviter qu'elles fussent battues. Or, l'épigramme nous présente la position des pièces des deux adversaires comme remarquable, en ce que Zénon était loin de prévoir le piège tendu sous ses pas ; et, en effet, les pièces étant placées ainsi que je l'ai expliqué, Zénon devait penser pouvoir jouer en toute sécurité, puisque, sur les cinquante-six combinaisons que peuvent fournir trois dés, cinquante-cinq lui étaient plus ou moins favorables, tandis qu'une seule lui était entièrement défavorable. Or, cette unique combinaison était justement deux, six et cinq. Agathias s'est ainsi ingénié à versifier une sorte de petit problème de tric-trac ; et il nous expose dans son épigramme une disposition de pièces, telle que, sur les cinquante-six combinaisons possibles des dés, une seule dût forcément mettre les pièces dans la position la plus défavorable.* »[1378] Dans le raisonnement de l'historien, celui-ci met en place une situation où le joueur ne peut « *user bien du dé qui lui échoit* » selon les mots mêmes de Platon, le réduisant à subir la fatalité. Ainsi, qu'il soit puissant ou misérable, l'homme doit se soumettre, c'est-à-dire accepter le hasard. A la différence près que dans le jeu, il était possible à l'empereur de voir venir cette configuration, même si la très faible probabilité d'obtenir une telle combinaison aux dés n'aurait pas pesé bien lourd dans le choix de Zénon de disposer ses pions comme il l'a fait.

[1377] La traduction est celle, plus compréhensible, de Breyer C., 2010, Op. cit., p. 95, que nous avons légèrement adaptée et qui ne diffère que par la forme de celle de Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, p. 372.
[1378] *Ibid.*, pp. 377-378.

Or, c'est précisément par la possibilité dont dispose tout joueur d'anticiper les coups du hasard, qu'il lui est possible de faire l'expérience de la potentialité. Il faut distinguer la connaissance des causes qui met fin au hasard et celles qui permet de le circonscrire pour en faire l'expérience. En effet, le jeu fournit le cadre et les conditions de déploiement du hasard sans qu'il soit possible de le réduire seulement à l'aléatoire, ni de permettre au joueur moyen de calculer précisément ses probabilités. En générant des interactions, le jeu crée du chaos qui vient brouiller le déterminisme de l'aléatoire : bien que le jeu des douze lignes permette d'anticiper les différentes possibilités de l'adversaire, celles-ci ne peuvent vraiment l'être qu'à l'instant où les dés sont jetés, c'est-à-dire quand les Anciens considéraient qu'il n'y avait plus de hasard. Car l'ensemble des possibilités de trois dés (56) ajoutées à celles de leur combinaison ou non (5) et des pions du joueur (15), multiplient les possibilités de déplacement à tel point (4200) qu'elles ne sont plus probables mais aléatoires. Pourtant ces possibilités s'expriment parmi les 4200 possibilités identifiées et uniquement elles. Le joueur, à la différence de la machine qui est obligée de balayer l'ensemble de toutes ces possibilités pour trouver la meilleure (voire de les combiner aux possibilités de l'adversaire) mais qui, seule, est à même de le faire, se concentre au contraire sur les coups gagnants et perdants, c'est-à-dire ceux qui lui procurent un avantage ou un désavantage net immédiat. Un joueur élimine visuellement toutes les informations qui ne font pas sens, comme les dames couvertes (= quand deux dames sont présentes sur la même flèche), la place de ses dames non couvertes qu'il faut regrouper, débutant son analyse du plateau de jeu non à partir de l'ensemble des possibilités, mais des seules possibilités qu'il lui faudrait obtenir. Puisque chaque joueur doit faire sortir ses pions dans le coin opposé, qui correspond à la ligne de départ de l'adversaire, chacun a, par exemple, intérêt à bloquer son rival en couvrant ses pions de manière continue sur la plus longue distance possible (celle que l'on nomme le petit jan et le grand jan[1379] au tric-trac), afin que ses propres dames représentent autant d'impossibilités de déplacement pour l'adversaire qui ne peut plus alors y placer les siennes. Bien entendu, tout en cherchant à y parvenir pour soi-même, il faut empêcher son adversaire de faire de même. Il n'y a donc pas 4200 possibilités de coups (= quantité), mais seulement quelques potentialités (= qualité de coup) qui permettent au joueur de prendre l'avantage ou de limiter l'adversité. Sauf bien entendu dans le cas particulier de la partie de Zénon, où le jeu ne lui offre que la pire combinaison : l'obligation de dédoubler toutes ses dames. L'empereur a ainsi vu sur un jet de dé réduire sa potentialité à néant, celle d'être contraint par la fatalité à subir littéralement le résultat des dés.

La nouveauté de la démarche de Louis Becq de Fouquières est précisément de prendre en compte l'aspect exceptionnel du problème posé par l'épigramme d'Agathias du point de vue de la potentialité. Bien que nous n'ayons pas retranscrit ses hésitations de traduction[1380], l'historien, plutôt que de raisonner à partir d'elle, se fonde sur l'hypothèse que le problème présenté est unique parce qu'il ne permet pas au « maître du monde » de faire ce qui est garanti au moindre joueur : jouer, c'est-à-dire choisir *a minima* entre deux alternatives. Le hasard est ainsi créateur de possibilités – dont la première est celle de jouer – mais il est surtout créateur de potentialités, ces beaux coups qui permettent au joueur de s'affirmer en se dépassant, c'est-à-dire en étalant son jeu (= son style) en même temps qu'il étend son être, pour leur faire prendre la mesure de son potentiel. De la potentialité émerge la question de l'équilibre des chances, la fatalité étant une contrainte du hasard, et l'occasion sa potentialité. Si l'historien se trompe en partie dans sa reconstitution des règles en utilisant des textes de

[1379] Soit six ou douze flèches où figure au moins un pion du joueur considéré.
[1380] Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Op. cit.*, pp. 372 *et sq.*

différentes époques[1381] qui font probablement référence à deux états du jeu distincts (jeu des douze lignes et jeu des tables[1382]), et qu'il emprunte dans ses règles exclusivement au tric-trac plutôt qu'au backgammon qu'il semble méconnaître et dont la simplicité semble pourtant plus conforme à l'ancienne conception du jeu[1383], la logique avec laquelle il procède n'en est pas moins pertinente. En effet, chaque joueur cherchant à maximiser ses potentialités, c'est-à-dire la possibilité de choisir entre les meilleurs coups, élaborer le cas où le joueur en est réduit à subir le hasard est sans doute la raison qui a poussé le poète Agathias à consigner cette partie que nous lisons aujourd'hui. En partant du principe que cette situation est l'inverse de celle recherchée par Zénon, non seulement l'historien confirme que la potentialité est au cœur du jeu, mais il parvient par cela à reconstituer la partie et à comprendre en quoi la situation décrite constitue un piège afin de, *in fine*, pouvoir retrouver l'ensemble des règles du jeu. La ludologie consiste donc, pour un objet donné, à prendre en compte la potentialité de l'homme, c'est-à-dire à la fois l'intérêt que celui-ci lui porte et l'expérience qu'il en retire, afin de pouvoir comprendre la fonction même de l'objet ainsi que sa sémantique, c'est-à-dire son inscription dans la culture humaine.

***

Parce que le hasard n'est ce qu'il est qu'au regard de ce qui aurait pu être, il incarne parfaitement l'hésitation entre deux alternatives, cette laxité ambiguë dont l'homme a tiré la signification même du jeu. Le jeu ainsi défini est la voie privilégiée d'expérience du hasard dans toute l'étendue de son spectre, de la contrainte à la potentialité, de la chance au risque, de l'espoir à la fatalité, en passant par l'aléatoire et le chaos. Blaise Pascal ne fait pas d'autre constat en invitant l'homme à parier : « *Vous avez deux choses à perdre : le vrai et le bien, et deux choses à engager : votre raison et votre volonté, votre connaissance et votre béatitude ; et votre nature a deux choses à fuir : l'erreur et la misère. Votre raison n'est pas plus blessée, en choisissant l'un que l'autre, puisqu'il faut nécessairement choisir. Voilà un point vidé. Mais votre béatitude ? Pesons le gain et la perte, en prenant croix que Dieu est. Estimons ces deux cas : si vous gagnez, vous gagnez tout ; si vous perdez, vous ne perdez rien. Gagez donc qu'il est, sans hésiter.* »[1384] Car il faut jouer pour saisir sa chance puisque le « bon-heur », cet « heureux hasard », ne s'espère[1385] pas mais se décide. Il ne tient qu'à l'homme de jouer, et comme le joueur de loto, quand bien même il n'aurait qu'une chance sur des millions, il reste au moins à l'homme ce plaisir d'avoir joué. Puisque au terme d'une partie désintéressée, celle-ci met tout le monde à égalité, les perdants ne s'en trouvant pas plus pauvres, chacun peut être gagnant s'il en a retiré de la joie, racine du jeu : « *Tout peut ainsi devenir jeu sous réserve que les joueurs le décident ainsi. Le jeu est un monde immense car il est le monde du possible, du virtuel aurait-on envie de dire.* »[1386] Et il appartient à la ludologie de jouer avec son objet.

[1381] Par exemple, Louis Becq de Fouquières utilise pour reconstituer les règles du jeu des douze lignes aussi bien un fragment de l'*Hortensius*, discours rédigé par Cicéron en 45 av. J.C., que l'éloge du pseudo Calpurnius Siculus qui date de 480, soit plus de 500 ans d'écart (soit à peu près la distance qui sépare la découverte de l'Amérique du premier quart du XXIe siècle. Temporalité qui pèse d'autant plus pour des jeux dont les règles sont transmises oralement.

[1382] Breyer C., 2010, *Op. cit.*, propose ainsi deux règles différentes pp. 88-89 et pp. 96-97.

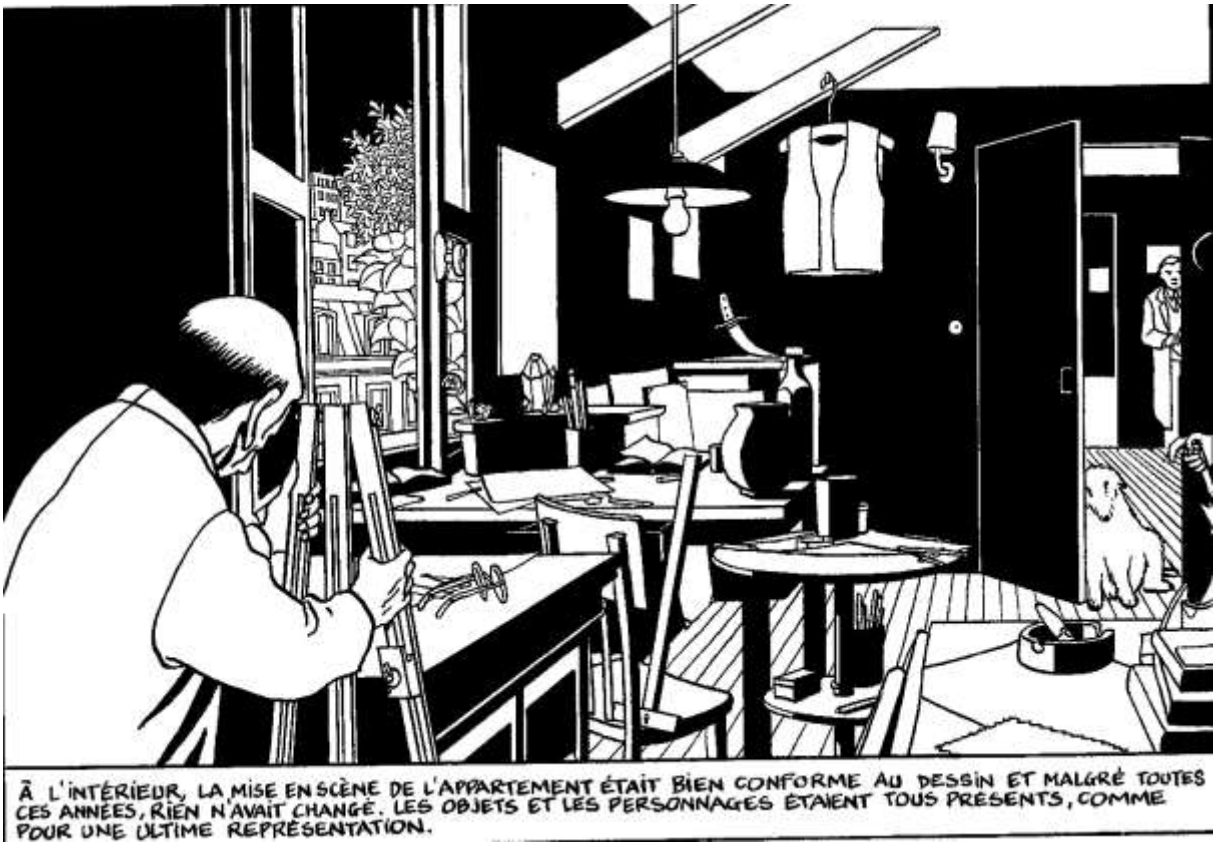
[1383] Au Moyen Age, à fortiori dans l'Antiquité, la popularité d'un jeu repose sur des règles non écrites qui s'adressent à des joueurs qui savent (mal) compter et le plus souvent peu ou pas lire. Les jeux les plus anciens sont donc jouables sans décompte des points, et sans distinctions de pièce ni de mouvement.

[1384] Pascal, *Pensées*, Nouvelle édition illustrée et annotée par Henri Massis, Audin, Paris, 1949, p. 195.

[1385] ATILF, 2002, *Op. cit.* : « *Du latin classique* sperare *: ''attendre quelque chose comme devant se réaliser''.* »

[1386] Brougère G., 2005, *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica, p. 52.

Figure 70. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 13/15



III.D - Le langage ludologique

> « *Comment puis-je avoir l'expérience du monde comme d'un individu existant en acte, puisqu'aucune des vues perspectives que j'en prends ne l'épuise [et] que les horizons sont toujours ouverts (...) puisque chacune d'elles renvoie indéfiniment par ses horizons à d'autres perspectives ? Il y a, en effet, contradiction, tant que nous opérons dans l'être, mais la contradiction cesse, ou plutôt elle se généralise, elle se relie aux conditions dernières de notre expérience, elle se confond avec la possibilité de vivre et de penser [:] (…) je suis présent à mon présent, à tout le passé qui l'a précédé et à un avenir. La contradiction que nous trouvons entre la réalité du monde et son inachèvement, c'est la contradiction entre l'ubiquité de la conscience et son engagement dans un champ de présence (...). Cette ambiguïté n'est pas une imperfection de la conscience ou de l'existence, elle en est la définition (...). La conscience qui passe pour le lieu de la clarté est, au contraire, le lieu même de l'équivoque.* »
>
> Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*[1387]

Il n'y a d'expérience que de la potentialité puisque c'est l'indétermination qui permet d'expérimenter, c'est-à-dire de se confronter à l'incertain, et plus encore de trancher ce qui est de ce qui aurait pu être. La potentialité de l'expérience est illimitée car la réalisation de l'une des potentialités modifie le potentiel du sujet de même que l'éventail des potentialités qui s'ouvrent à lui, il est donc impossible de connaître deux fois la même expérience. Le jeu démultiplie encore les perspectives et les horizons par la promesse d'une expérience totale, celle de la rencontre du monde intérieur des joueurs avec le monde réel, du partage de l'aire intermédiaire d'expérience décrite pas Donald Winnicott. Les perspectives s'ouvrent encore lorsque l'on prend en compte la temporalité que conditionne toute expérience, depuis le passé qui constitue le sujet, jusqu'à l'avenir où il se projette, en passant par le présent qui les conjugue. L'expérience ludique y ajoute la dimension potentielle, l'assimilation des règles constitutives du jeu autorisant le joueur à envisager l'ensemble des alternatives qui s'ouvrent à lui, lui permettant littéralement de faire l'expérience de la potentialité, cette indétermination qui stimule l'action et donne son prix au jeu. Car la potentialité féconde ce qui est par ce qui aurait pu être. En effet, le ludique, plus encore que la culture de laquelle il participe et qui ne fait que parer le réel de symbolique, rend le joueur à la fois acteur et spectateur de son jeu, par l'ambivalence même de ce qui constitue l'expérience humaine : l'engagement de l'homme dans son objet et ce qu'il en retire. Cette équivoque de la conscience ne peut comprendre – c'est-à-dire saisir complètement – son objet sans s'y laisser prendre et donc en être partie prenante. Car si la potentialité ludique est extérieure à notre temporalité tout en en faisant partie – une potentialité n'étant ni future, ni présente, ni passée mais pouvant être alternativement les trois – elle est inhérente à notre espace sans en faire partie, se situant ni ici, ni en deçà ni au-delà de lui, mais ailleurs. La difficulté de l'homme à appréhender le jeu tient donc à la difficulté à comprendre un objet qui le comprend lui-même : le jeu étant un rapport du sujet au monde, monde dont l'esprit du joueur se fait une représentation qui, en tant que telle, est une création de son esprit, le joueur étant compris dans ce monde dont il tente de faire l'expérience par le jeu, comme une surface de Riemann dans la gravure de M. C. Escher : *Exposition de gravures*[1388]. L'homme joue, c'est-à-dire qu'il ne se prend au jeu qu'à hauteur de ce qu'il y a engagé, de l'illusion qu'il a lui-même créée. Le

[1387] Merleau-Ponty M., 1945, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, pp. 381-383.

[1388] De Smit B., Lenstra H. W., 2003, « The Mathematical Structure of Escher's Print Gallery », *Notices of the AMS*, vol. 50 n°4, pp. 446-457.

langage ludologique reflète ce paradoxe fondamental puisque la connaissance du ludique ne peut se faire que de façon potentielle, en créant encore davantage de possibilités de connaissance, tel un cercle dont l'aire serait en perpétuelle extension, accroissant d'autant le périmètre de ce qu'il reste à connaître.

La contradiction du jeu n'est pourtant que celle de l'homme, le ludique étant le mouvement qui naît de l'alternance successive des deux réalités qui le constituent, le réel et le subjectif. Le langage ludologique doit ainsi rendre compte de la contradiction sans chercher à la résoudre, n'ayant pour mission que d'enrichir le questionnement en développant les potentialités, et par là le mouvement même du jeu, pour les expérimenter et rendre compte de cette expérience. Il ne s'agit donc pas de figer le jeu mais au contraire de jouer autant de parties que possible afin que ses rouages s'éclairent les uns les autres. La ludologie n'est donc pas un enfermement de la compréhension du jeu dans une théorie unique mais son ouverture, la fécondation de ses potentialités comme articulation de ses fonctions se contrariant sans cesse en fonction de l'échelle adoptée. Les principes de la ludologie ne sont pertinents qu'autant qu'ils créent de la compréhension, c'est-à-dire qu'ils permettent de relier ce qui auparavant était contradictoire ou épars. Le langage ludologique tient à la fois de la sémiotique qui étudie les relations entre les signes, leur signification et leurs usagers, des sciences de l'information et de la communication qui étudient le discours, mais aussi de la théorie des jeux et de la décision ainsi que de la systémique qui permettent toutes trois la modélisation de fonctions et de situations, des théories de la narration et des grammaires artistiques ou encore des sciences du langage, et bien entendu de la pensée complexe qui s'intéresse aux contradictions fondamentales du jeu plutôt que de chercher à les réduire. En effet, la ludologie n'a pas d'objet prédéfini, puisque est jeu ce qu'y est considéré comme tel par ses joueurs. Or son objet, que l'on considère l'acte de jeu ou le discours que produit cet acte, est avant tout la dynamique d'enrichissement de son questionnement et de ses potentialités. Mais la spécificité fondamentale du langage ludologique est d'être en homothétie avec son objet, selon le postulat qu'il n'est possible de pénétrer un objet d'étude qu'en adoptant son langage, tel que posé par James Joyce dans *Finnegans Wake*[1389], archétype de l'œuvre ouverte, c'est-à-dire jouable, selon Umberto Eco : « *Ecrivant sur la nuit, je ne pouvais réellement pas, je sentais que je ne pouvais pas utiliser les mots dans leurs rapports ordinaires. Ainsi employés, ils n'expriment pas comment sont les choses durant la nuit, dans leurs diverses étapes conscience, demi-conscience puis inconscience. J'ai découvert que ce n'était pas possible avec des mots employés dans leurs relations et connexions originales. Mais quand le jour se lève, tout redevient clair.* »[1390] En se laissant prendre à son objet (comme on dit se prendre au jeu) et en l'observant alternativement, la ludologie peut en jouer afin d'activer la dynamique interne de son objet, ouvrant ainsi au chercheur la possible expérience de ses potentialités. En effet, la ludologie ne s'intéresse pas à un objet en tant que tel, puisque le jeu peut se nicher partout, mais à l'interaction de ses fonctions qui rendent possible son

[1389] 1939. On aurait pu citer nombre d'autres œuvres, particulièrement celles qui relèvent du nouveau roman, qui jouent au sens où leur forme ne fait plus qu'un avec leur fond, comme si celui-ci « remontait à la surface » et jouait, c'est-à-dire était tour à tour l'œuvre et sa médiation, ce discours qui en rend compte, se jouant de leur destinataire (lecteur ou spectateur) en lui faisant jouer un rôle dans l'œuvre : *Les lettres persanes* de Montesquieu (1721) ; *Le double* (1846), *Les nuits blanches* (1848), *La douce* (1876) de Fédor Dostoeïevski ; *Le cauchemar d'Innsmouth* d'Howard Phillips Lovecraft (1936) ; *La foule* de Ray Bradbury (1943) ; *La jalousie* d'Alain Robbe-Grillet (1957) ; *La modification* de Michel Butor (1957) ; *Le dossier 51* de Gilles Perraut (1969) ; *Si par une nuit d'hiver un voyageur* d'Italo Calvino (1979). Ou, par exemple, au cinéma *Les choses de la vie* de Claude Sautet (1970) ; *Carmen* d'Antonio Gades (1983), *La rose pourpre du Caire* de Woody Allen (1985) ; *C'est arrivé près de chez vous* de Rémy Belvaux, André Bonzel et Benoît Poelvoorde (1992) ; *Memento* de Christopher Nolan (2000) ; *The Artist* de Michel Hazavanicius (2011)…

[1390] Eco U., 1965 [1962], *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, p. 260.

jeu : ce que nous appelons son discours puisqu'il s'adresse au joueur (ex. : une balle suggère la saisie, le roulement et le rebond) dans la dimension ludique de son aire d'expérience, ni extérieure, ni intérieure[1391]. Toute situation jouable est donc susceptible d'être entreprise de façon ludologique, le cadre du ludique débordant celui du jeu puisqu'il est aussi sa dynamique. Mais, du même coup, le langage ludologique ne saurait être un : il y a cent façons de jouer le jeu puisque le style dépend avant tout du joueur.

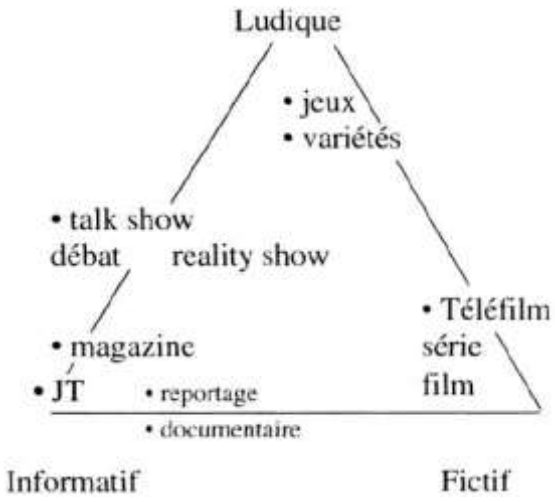
Parce que la fascination du jeu tient essentiellement dans cet « équivoque de la conscience » auquel fait allusion Maurice Merleau-Ponty, cette promesse impossible du ludique, à moins qu'elle ne le doive à son irréalisation inhérente qui, au lieu de satisfaire le désir, ne fait que l'attiser : jouer en oubliant que ce n'est qu'un jeu, se réaliser pleinement sans être soi, maîtriser le jeu en acceptant qu'il nous échappe toujours, vaincre sans jamais que cela ne soit définitif… C'est dans cette perspective que nous faisons appel au modèle sémiotique de la promesse proposée par François Jost concernant les fonctions de la télévision pour tenter de le décliner pour le jeu (1). Nous pourrons alors illustrer ce principe en analysant une série de tableaux de Georges de la Tour, pour montrer que le jeu qu'ils représentent n'est pas seulement ce qui est dépeint (2). Nous nous référerons alors à un rare discours de créateur de jeu qui est celui de l'Américain Richard Garfield qui a publié les notes de conception de son succès populaire qu'est *Magic: The Gathering* avant de les commenter dix ans plus tard permettant ainsi au lecteur de confronter les différentes facettes de l'auteur sur un même jeu : celle de concepteur, de joueur et d'analyste (3). Enfin la dernière partie de ce chapitre mais aussi de notre étude est celle, toute particulière, qu'a livré avec lui-même le plus célèbre ludologue français confronté au difficile mais si enrichissant « jeu du petit paquet » (4).

1. La promesse du jeu

Dans son article sur *La promesse des genres*[1392], François Jost décrypte la télévision en l'analysant du point de vue de l'énonciation, de la fonction et de la destination. Or, sa représentation tripartite des fonctions de la télévision fait une place au ludique comme mode d'énonciation, entre la fiction et l'information. Le ludique symboliserait ainsi respectivement les trois attitudes : « c'est pour rire », « c'est pour de faux » et « c'est pour de vrai »[1393], le ludique étant ainsi exclu de la dimension morale qui oppose le documentaire à la fiction. Dans le mode informatif, l'auteur doit pouvoir répondre « *de la vérité de la proposition exprimée et doit être en mesure de fournir des preuves à l'appui de ce qu'il affirme* », dans le mode fictif « *la seule véritable règle est la cohérence de l'univers créé avec les postulats et les propriétés qui le fondent* », alors que dans le mode ludique « *les règles du jeu, mais aussi l'observation de règles sociales ou de rites (variétés), prescrivent le déroulement du temps et où les effets perlocutoires guident l'émission.* »[1394] En effet, François Jost s'attache à situer temporellement comme spatialement les savoirs et les croyances engagés par le flux télévisuel en fonction de leur disposition pour les premiers, de la narrativité (en deçà et au-delà) et du type de flux (éphémère ou durable)[1395] pour les seconds, selon les trois modes d'énonciation précédemment définis :

[1391] Winnicott D. W., 1975 [1971], Jeu et réalité : l'espace potentiel, p. 30. Voir note 541.
[1392] Jost F., 1997, « La promesse des genres », *Réseaux*, vol. 15, n°81, pp. 11-31. Consultable en ligne sur : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1997_num_15_81_2883.
[1393] *Ibid.*, p. 23, note 22.
[1394] *Ibid.*, p. 23.
[1395] *Ibid.*, p. 20, tableau.

Figure 71. **Les genres télévisuels situés selon leurs modes d'énonciation (Jost 1997)**[1396]



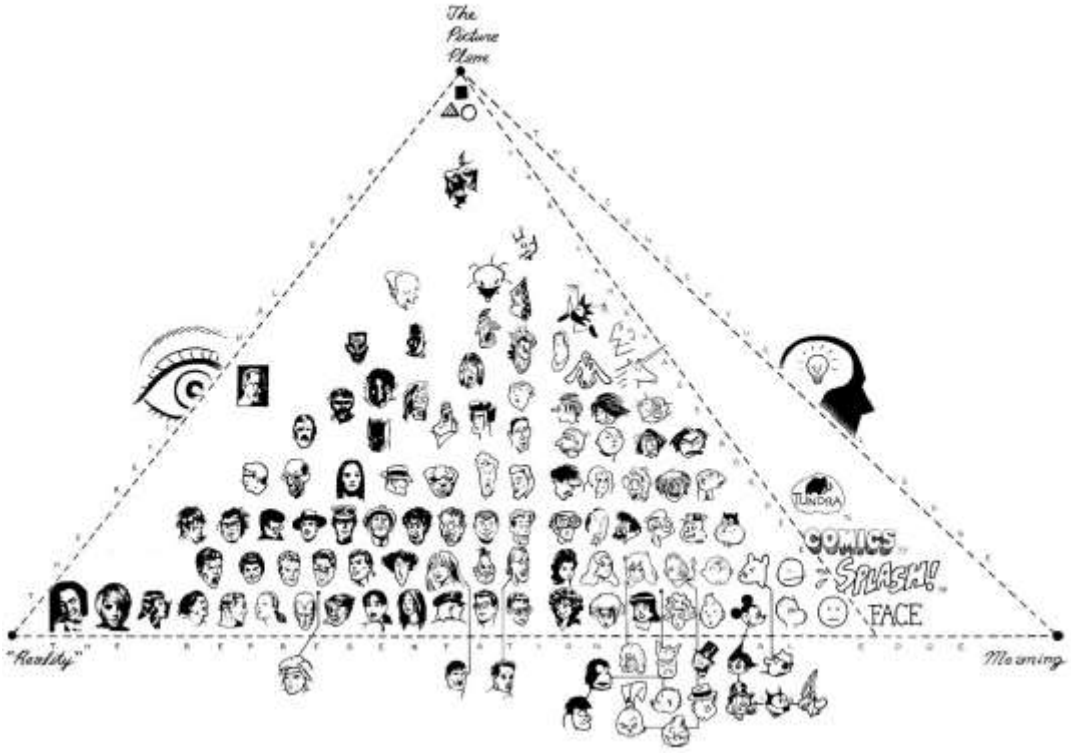
La télévision est ainsi à l'interface de ses trois modèles historiques que sont la radio (information), le cinéma (fiction) et le théâtre[1397] (ludique). On pourrait préciser qu'il s'agit de la dimension potentielle du ludique qu'instaure le direct, sans médiation au théâtre, avec médiation à la télévision. Le théâtre retransmis en direct fut ainsi longtemps un genre prisé de la radio et de la télévision avant que le direct ne soit réservé aux émissions conçues en temps réel, que ce soit l'information ou les divertissements, qui promettent de partager les émotions avec les publics. En effet, la promesse de la télévision s'appuie sur des croyances et génère des attentes qui rejoignent celle des autres loisirs : savoirs, émotions et plaisir[1398] que l'on peut attribuer de façon privilégiée à un mode d'énonciation en particulier, soit respectivement l'information, la fiction et le ludique. Francesco Casetti relie le pacte de communication télévisuel à « *quatre espaces-temps spécifiques : le pacte de l'hospitalité, le pacte du commerce, le pacte de l'apprentissage et le pacte du spectacle* »[1399], dont chacun peut être relié respectivement au ludique, à la publicité, à l'information et à la fiction. La publicité est hors modèle puisque, à l'exception d'une émission comme *Culture pub* (M6 & NT1, 1986-2012), elle ne génère pas d'attentes, étant seulement subie par le spectateur. De même, dans une perspective temporelle, on peut considérer que la fiction relève du passé (puisqu'elle est préenregistrée et repose sur un scénario qui lui préexiste), l'information du présent (les actualités) et le ludique du potentiel/futur puisque le public découvre l'émission en train de se faire.

Dans une perspective comparable, le dessinateur américain et théoricien de la bande-dessinée Scott McCloud a proposé en 1993, dans son ouvrage *L'art invisible*, de représenter le langage pictural commun à l'ensemble des arts visuels, mais en réservant ses exemples à son domaine de prédilection qu'est le *comics*. Il présente donc un triangle dont les sommets sont respectivement l'abstraction (*picture plane*), le symbolisme (*meaning*) et le réalisme (*reality*). Il aboutit ainsi à un « gros triangle »[1400] qui lui permet de situer toute représentation selon cette axiologie, le côté du réalisme et de l'abstraction définissant l'axe rétinien, celui

[1396] Jost F., 1997, *Op. cit.*, p. 23.
[1397] La télévision a intégré le théâtre comme elle a intégré le cinéma puisque, avant elle, le téléspectateur allait au spectacle hors de chez lui. La première pièce de théâtre en direct diffusée à la télévision française est ainsi *Le jeu de l'amour et du Hasard d'Alfred* de Musset en 1950 depuis la comédie française, moins d'un an seulement après le premier journal télévisé en direct.
[1398] Jost F., 1997, *Supra*, p. 18.
[1399] *Ibid.*, p. 15.
[1400] « *The Big Triangle* », selon l'expression de l'auteur, décomposé et expliqué sur son site : http://scottmccloud.com/4-inventions/triangle/.

de l'abstraction et du symbolisme définissant l'axe conceptuel, et le côté du symbolisme et du réalisme définissant l'axe figuratif. Un quatrième côté est ajouté pour départager l'axe figuratif entre graphisme et écriture et former ainsi un tétraèdre qui fait une place aux onomatopées graphiques de la bande dessinée, donnant naissance à l'axe syntaxique.

Figure 72. Genres visuels de la bande-dessinée selon leur langage pictural (McCloud 1993)[1401]



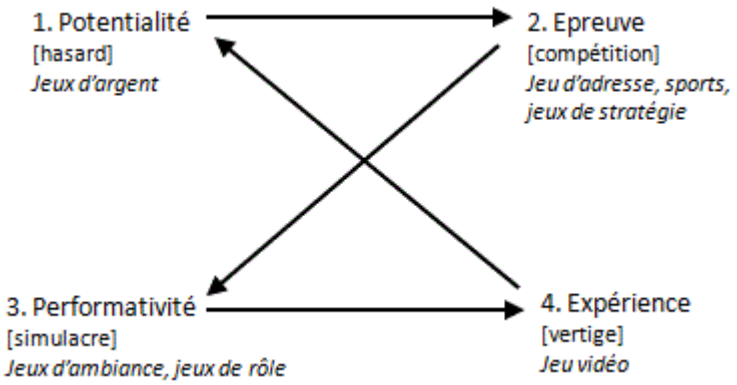
L'intérêt de ces deux représentations est de proposer une visualisation simple qui permet de situer le cadre où se déploient les potentialités de deux médiums populaires. Ces deux modèles définissent les fonctions propres au médium, le premier du point de vue du public (la promesse qui engendre les attentes), le second du point de vue de l'artiste, qui décrit les champs qu'il peut explorer pour en extraire une expérience possible. Bien que le postulat de départ soit opposé, le résultat est finalement proche. Les cadres ainsi définis permettent toutes les combinaisons possibles, et comme le souligne Scott McCloud, un genre peut définir une aire plutôt qu'un point, comme c'est le cas pour *Tintin* de Hergé qui utilise des personnages stylisés dans un décor réaliste[1402], ou *C dans l'air* (la cinquième, 2001-aujourd'hui), qui crée en direct, par la remise en perspective de l'information, l'impression pour le public d'assister à la genèse de l'information en même temps que son décryptage, la diversité des spécialistes contribuant à enrichir l'information au point de la refaçonner.

Dans la mesure où la ludologie s'intéresse à l'articulation, c'est-à-dire l'interaction entre les fonctions du jeu (de façon homothétique puisque le jeu est l'interaction entre le jeu, les joueurs et le contexte), nous pouvons, dans une perspective similaire, articuler les fonctions du discours ludique. En nous appuyant sur les catégories de jeux de Roger Caillois et les principales fonctions de la ludologie complexe que nous avons définies[1403], proposer un carré sémiotique dont la relation dynamique circonscrit le ludique tout en permettant d'y retrouver en filigrane les principaux genres de jeux. En effet, il n'est pas possible de concevoir ces

[1401] McCloud S., 2007 [1993], *L'art invisible*, Paris, Guy Delcourt, pp. 60-61
[1402] *Ibid.*, p. 62.
[1403] Voir le chapitre II.C.4.d *Complexité de la ludologie* de la présente étude.

fonctions indépendamment les unes des autres, puisqu'elles sont envisagées dans la perspective complexe de leur interrelation. Comme pour le modèle des genres télévisuels de François Jost, ces fonctions sont toutes à l'interface d'un espace-temps.

Figure 73. La promesse du discours ludique



1. La potentialité correspond au hasard dans le modèle de Roger Caillois et au « sort des rêves » dans le symbolisme des jeux de Jean-Marie Lhôte[1404]. L'injonction qui donne naissance à la partie (« faisons un jeu ») naît d'une envie ou la suscite, et survient donc par hasard. C'est la « légaliberté » évoquée par Colas Duflo[1405] qui incite le joueur à participer, puisque le jeu permet au joueur de faire qu'il ne peut faire sans jouer : risquer, se dépasser, s'oublier pour se réaliser pleinement. Si les règles du jeu représentent une contrainte, ce sont les potentialités du ludique qu'entrevoit avant tout le joueur quand il accepte une partie. Le genre qui correspond à cette injonction est le jeu de hasard où l'argent misé permet de risquer sans se mettre directement en danger. L'espace de la potentialité est l'*ailleurs*, puisqu'elle n'appartient pas au réel, pas plus qu'elle ne relève de notre temporalité puisqu'elle n'est qu'une *possibilité* de celle-ci. A la différence de la manipulation dans le modèle d'Algirdas Greimas[1406], c'est la potentialité du ludique qui est sa promesse primordiale, donc l'enjeu, puisqu'elle repose sur un contrat librement accepté par tous les joueurs : le jeu est donc, par excellence, le lieu de « l'exercice du possible »[1407]. La potentialité est la promesse de l'expérience attendue par le joueur.

2. L'épreuve est la compétition dans le modèle de Roger Caillois et impose « l'ordre du monde » dans le symbolisme des jeux de Jean-Marie Lhôte[1408]. Sans obstacle, quelle que soit sa nature, il ne pourrait y avoir d'indétermination donc de potentialités. Inversement, c'est la perspective de l'enjeu (gain pécuniaire, victoire, partage, plaisir…) qui fait accepter l'obstacle et plus particulièrement les efforts à consentir pour le surmonter. Le genre qui correspond à l'épreuve est le plus représenté, que ce soit dans les jeux d'adresse, les sports collectifs ou les jeux de stratégie, sans doute parce que l'effort, à travers le travail, est la compétence la plus sollicitée par notre société. L'espace de l'épreuve est *ici* et sa temporalité est *maintenant*, puisque son caractère obligatoire ne permet pas de la différer ni de l'éviter. Or c'est l'effort consenti pour passer l'épreuve qui lui donne sa valeur. Cette deuxième phase correspond à la phase de compétence dans le schéma narratif canonique d'Algirdas Greimas. L'épreuve est au double sens du terme vectrice d'émotions, puisque c'est en surmonter les émotions contraires

[1404] Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 231-236 : « La légaliberté comme conatus ».
[1405] Lhôte J.-M., 1976, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg International, pp. 97-141.
[1406] Voir note 639.
[1407] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer,* pp. 219 & p. 245. Voir note 289.
[1408] Lhôte J.-M., 1976, *Supra*, pp. 27-96.

(frustration, angoisse, ennui…) que le joueur va pouvoir éprouver les émotions inverses (fierté, joie, excitation…), pour avoir surmonté les premières.

3. La performativité correspond au simulacre dans le modèle des ressorts du jeu de Roger Caillois, participant au « plaisir d'être ensemble » dans le symbolisme des jeux de Jean-Marie Lhôte[1409]. Provoquant l'action ludique du simple fait de son énonciation, la performativité du jeu est son caractère créatif. Les efforts déployés par le joueur pour faire correspondre les potentialités du jeu avec ses attentes dans la phase d'épreuve produit un apprentissage qui permet au joueur de jouir de ses compétences et d'atteindre à la maîtrise et à la sensation de contrôle et de flux[1410], mais aussi de se dépasser en donnant à son être les dimensions de son potentiel, indépendamment du succès de son action, ce qui provoque l'oubli de soi et l'illusion ludique. Le genre de jeu qui correspond le mieux à cette dimension du ludique est le jeu de rôle et les jeux d'ambiance qui reposent sur l'interprétation et l'interaction. L'espace de la performativité est l'*au-delà*, puisqu'il s'agit de sortir de soi, et sa temporalité est le *futur*, puisque c'est se prendre au jeu que le joueur recherche en jouant. Cette troisième phase correspond à la phase de performance dans le schéma narratif canonique d'Algirdas Greimas.

4. L'expérience ludique produit le vertige du modèle de Roger Caillois et « la magie des objets » selon le symbolisme des jeux de Jean-Marie Lhôte[1411]. L'expérience est tout à la fois ce qui est vécu par le joueur au cours d'une partie et ce qu'il en retire. Elle s'oppose à l'épreuve qui incarne l'ensemble des contraintes de la partie et, à l'inverse, fait écho aux attentes que la promesse des potentialités a fait naître chez le joueur en les satisfaisant, l'incitant à rejouer pour ressusciter le désir afin d'avoir le plaisir de leur réalisation. L'important n'est pas la victoire qui ne fait que répondre à l'enjeu, mais le plaisir que le joueur a pris à jouer et le spectre des émotions par lesquelles celui-ci est passé, l'expérience n'étant qu'un tremplin vers de nouvelles potentialités qui font écho, à leur tour, à l'expansion du potentiel du joueur. Le genre privilégié par cette étape du discours ludique correspond au jeu vidéo, dont la dimension esthétique, l'interaction en temps-réel et l'abandon de la gestion des règles à la machine permettent l'immersion. L'écran, les effets visuels et sonores renforcent encore la sensation de présence, plongeant le joueur au cœur de l'action. L'espace de l'expérience est l'*en-deçà* puisqu'elle passe par le vécu du joueur et l'expansion de son propre potentiel, et sa temporalité appartient au *passé* puisque la potentialité est enfin réalisée, incitant à relancer une nouvelle partie. Cette dernière phase correspond à la quatrième phase du modèle d'Algirdas Greimas qui est celle de la sanction, indiquant la réussite ou l'échec de la partie.

A partir de ce modèle de la dynamique du discours ludique nous pouvons à présent analyser deux parties différentes, celle qui se joue entre le peintre et le spectateur des tableaux de Georges de la Tour, l'autre entre le concepteur, le joueur et l'analyste de *Magic* : *l'assemblée* qu'est son créateur Richard Garfield.

2. Le jeu du tricheur

Peintre lorrain du XVIIe siècle, Georges de la tour (1593-1652) a été redécouvert au début du XXe siècle alors même que l'un de ses chefs-d'œuvre, *Le tricheur a l'as de carreau*, ne lui a été définitivement attribué que dans les années 1970. On lui réattribue régulièrement des toiles qui étaient jusqu'alors rattachées à d'autres maîtres : Maurice Quentin de la Tour,

[1409] Lhôte J.-M., 1976, *Op. cit.*, pp. 143-178.
[1410] Voir note 614 *et sq*.
[1411] Lhôte J.-M., *Supra*, pp. 179-208.

les frères Le Nain, Bartolomé Murillo, Rembrandt Harmenszoon van Rijn, Diego Vélasquez, Johannes Vermeer, Francisco de Zurbarán… et sa collection compte actuellement moins d'une cinquantaine d'œuvres reconnues, dont la paternité de quelques unes est encore en discussion. Fait particulier chez ce peintre, un part non négligeable[1412] de ses toiles a trait au jeu. Le jeu est un sujet courant des scènes de genre du XVIIe, volontiers rattachées à l'univers militaire que la guerre de trente ans (1618-1648) a sans doute popularisé, du moins actualisé. Classé parmi les caravagistes, Georges de la Tour n'a probablement jamais vu les peintures du Caravage (1571-1610), mais les a connues à travers l'influence que celui-ci a eu sur les peintres des Pays-Bas, où il a voyagé, et plus particulièrement par les peintures de Gerrit van Honthorst (1590-1656) et Hendrick Terbrugghen (1588-1629). Adulé de son vivant, Caravage a influencé la peinture européenne de façon décisive en ce qui concerne le clair-obscur voire le ténébrisme, le travail sur la lumière – artificielle de préférence, le réalisme naturaliste, le cadrage serré associé au dédain de la perspective, le mouvement des personnages, la recherche esthétique des costumes et des objets, le goût des scènes de genre… Georges de la Tour lui emprunte en particulier ses techniques de clair-obscur et son cadrage serré, avec une recherche marquée sur la lumière indirecte et la géométrie des scènes, dédaignant la plupart du temps les représentations de face. A une exception près[1413], l'attitude de ses personnages, toute intérieure, sans doute marquée par la rigueur de la contre-réforme, tranche en revanche avec les canons du caravagisme.

Figure 74. Le tricheur à l'as de carreau (v. 1635)

Si Caravage représente l'action en train de se dérouler, par exemple les tricheurs[1414] au moment où ils trichent, Georges de la Tour préfère, pour sa part, le moment qui le précède, où tout est encore possible : « *Le symbole le plus évocateur serait celui qui fixerait le jouer au moment du suspens, dans l'entre-deux d'un choix qui se fait mais n'est pas encore arrêté, alors que le joueur ne sait pas vraiment quelle décision il s'apprête à prendre et qu'il sait pourtant qu'il est sur le point de s'engager dans une voie qui va se refermer derrière lui. Instant vif et fragile, bref éclat du présent qui passe, durée qui ne dure pas et se change aussitôt en mémoire, où le joueur a quand même le temps d'expérimenter le possible, de percevoir de façon ''poignante'', comme dit Valéry, le ''peu qu'il en faudrait'' pour que tout devînt différent. Cet*

[1412] Plus d'une toile sur dix, une toile sur cinq avec les copies dont les originaux ont été perdus.
[1413] Georges de la Tour, v. 1625, *La rixe des musiciens*, Los Angeles, The J. Paul Getty Museum.
[1414] Caravage, v. 1595, *Les tricheurs* ou *Les joueurs de cartes*, Fort Worth, Kimbell Art Museum.

instant, les peintres égyptiens l'ont figuré dans le geste immobile du joueur de Senet. »[1415] De ce point de vue, on peut dire que Georges de la Tour est le peintre de la potentialité avec des tableaux programmatiques et à clefs où l'essentiel n'est pas peint mais suggéré : spatialement hors cadre et débordant la temporalité de l'action représentée. Dans *Le tricheur à l'as de carreau*[1416], on retrouve dans cette scène de genre l'exubérance des costumes, le cadrage serré[1417] et le clair-obscur des caravagistes, mais avec des personnages qui semblent retenir leur souffle en exécutant une chorégraphie silencieuse et minutieusement réglée. On joue gros mais sans débordement, sous des airs policés : pas d'arme au contraire des *Tricheurs* du Caravage, une scène intime qui semble éclairée par une lucarne en hauteur où la lune jette une lumière froide. Un jeune hobereau, le visage enfantin et richement vêtu, est tout à son jeu, prêt à boire le calice, que vient de lui préparer la servante, jusqu'à la lie avant de se faire plumer : c'est la parabole du fils prodigue[1418]. Le candide a suivi la jolie femme du centre dont la blancheur, les perles et les plumes suggèrent la luxure. Les aiguillettes dénouées du tricheur, sa position de biais, une barbe mal rasée expriment sa basse extraction et ses mauvaises intentions. La servante de profil a le visage rentré de celle qui sait ce qui se trame et qui tend malgré tout l'instrument de la perdition à la future victime du trio. La potentialité est moralisante et semble dire : « Joueurs, attention, le jeu se fait à vos dépens ».

Figure 75. Le tricheur à l'as de trèfle (v. 1630)

Il existe une autre version du tableau, probablement antérieure de plusieurs années, désignée comme *Le tricheur à l'as de trèfle*[1419]. Mais le changement d'enseigne (la couleur des cartes du tricheur) n'est pas la seule différence, et on pourrait facilement jouer au jeu des sept erreurs entre les deux tableaux. Le trèfle, symbole de chance, a été remplacé par le carreau, dérivé du denier, qui annonce l'argent qu'il va rafler, les pièces d'argent du jeune homme se sont transformées en or, augmentant d'autant la perte à redouter, le cadrage s'est resserré pour rendre le piège plus inéluctable encore tout en isolant davantage le jeune homme vers la droite, la blancheur de la courtisane et la grosseur de ses perles se sont accrues, soulignant par contraste les tons sombres et les ocres rouges. Ce rouge qui relie les instruments du délit – le vin, les cartes du tricheur et la coiffe de la courtisane – les fait ressortir sur la teinte sombre de la robe de la servante et l'obscurité environnante, mettant en valeur les aiguillettes

[1415] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer,* p. 154.
[1416] Georges de la Tour, v. 1635, *Le tricheur à l'as de carreau*, Paris, Musée du Louvre.
[1417] L'aigrette de la servante et la bande où elle se trouve n'est pas d'origine et a été rajoutée au XVIIIe siècle pour aérer un cadre jugé alors trop serré, le caravagisme étant passé de mode.
[1418] *Lc* 15, 11-32.
[1419] Georges de la Tour, v. 1630, *Le tricheur à l'as de trèfle*, Fort Worth, Kimbell Art Museum.

désormais dénouées du tricheur. Ainsi, en dépit de la controverse, toutes ces différences, autant que l'absence de repentir[1420], plaident pour une date postérieure du *Tricheur à l'as de carreau*, qui est symboliquement plus achevée.

L'effet du cadre resserré du *Tricheur à l'as de carreau* projette encore davantage le spectateur à l'intérieur de la scène, alors même que l'éloignement du jeune homme par rapport à ses adversaires permet au spectateur de prendre place à la table de jeu, le tricheur semblant nous inciter à rejoindre sa compagnie sinistre, puisqu'il est situé à gauche[1421], à moins que nous ne préférions prêter main forte au garçon dont le pique, dérivé de l'enseigne du tarot qu'est l'épée, exprime à la fois l'attribut de sa caste[1422] et le glaive du discernement[1423], dont la morale du tableau invite à faire usage en se tenant éloigné du jeu. Le tricheur est de dos, ce qui permet à Georges de la Tour de montrer l'artifice du tricheur sans pour autant le dévoiler au personnage de droite, tout en incluant le lieu où se tient le spectateur dans la scène même, faisant de ce dernier l'un des protagonistes. Si la scène est au présent, et ne permet que de deviner les liens qui unissent les personnages et les raisons passées qui ont poussé le garçon a accepter la partie, l'action est suspendue à ce qui pourrait arriver au jeune homme, dénouement contre lequel maint proverbes auraient dû pourtant le mettre en garde : « *Le jeu, le vin et les dames sont la perte de nos âmes* »[1424], « *L'amour, le vin et le jeu ont perdu plus d'un homme* »[1425], « *Femmes, vin, jeu et tromperie font la fortune petite et les besoins grands* »[1426], voire « *Bacchus, tabac et Vénus réduisent l'homme en cendres* »[1427].

Figure 76. La diseuse de bonne aventure (1630)[1428]

L'épreuve que traverse le jeune homme exprime son ambivalence par le double jeu qui se joue entre les personnages : la partie de prime, ancêtre du poker, au premier degré, au

[1420] Les repentirs picturaux sont nombreux dans *Le tricheur a l'as de trèfle* et inexistants dans *Le tricheur à l'as de carreau*.

[1421] *Sinister* en latin signifie la gauche.

[1422] On oppose, en effet, traditionnellement la noblesse d'épée à celle de robe qu'est le clergé.

[1423] Nous ne suivons pas Alain Jaubert (cf. Jaubert A., 2006 [1990], *Palettes : le grand siècle français (La Tour, Le lorrain, Poussin)*, Paris, Editions Montparnasse) dans ses interprétations symboliques qui s'appuient sur la cartomancie classique qui n'existe pas avant la fin du XVIIIe siècle, puisque son manuel fondateur est celui de Court de Gébelin A., 1787 [1781], *Monde primitif : analysé et comparé avec le monde moderne, considéré dans divers objets concernant l'histoire, le blason, les monnaies, les jeux, les voyages des phéniciens autour du monde, les langues américaines, etc. ou dissertations mêlées remplies de découvertes intéressantes ; avec une carte, des planches, et un monument d'Amérique*, Paris, chez Durand Neveu, tome VIII, pp. 365- 410.

[1424] Bonfait O., 1999, *L'ABCdaire de Georges de la Tour*, Paris, Flammarion, p. 70.

[1425] Voir le DVD de Jaubert A., *Supra.*

[1426] Sentence attribuée à Benjamin Franklin (1706-1790) et devenue depuis proverbiale.

[1427] Rosenberg P., 1993, *Georges de la Tour : catalogue complet des peintures*, Paris, Bordas, p. 53.

[1428] Georges de la Tour, v1635-1650, *La diseuse de bonne aventure*, New York, Metropolitan Museum of Art.

second degé le piège tendu par le trio au jeune homme, et plus encore, au troisième degré, le jeu entre le peintre et le spectateur / commanditaire de l'œuvre. Le luxe de détails, d'indices et de symboles annonciateurs du piège rend l'attitude bonhomme du damoiseau, qui se lance dans la partie « bon jeu bon argent »[1429], encore plus déraisonnable. Il s'agit du même garçon, paré de vêtements analogues à ceux de *La diseuse de bonne aventure* (1630) dont *Le tricheur à l'as de trèfle* pourrait avoir constitué un pendant autour de la thématique du fils prodigue. Le visage de la femme tentatrice, dont l'ovale rappelle la lune[1430], impression encore accrue par sa coiffe blanche, symbolise la duplicité associée au caractère lunatique, la blancheur de la carnation de la peau de la courtisane ayant été soulignée dans *Le tricheur à l'as de carreau*. La belle dame invite ainsi sa victime à interroger la bohémienne pour lire sa ligne de cœur pendant qu'elle lui cisaille sa médaille (que celui-ci n'a plus dans l'autre tableau, de même que la plume qu'il porte au chapeau n'apparaît plus ici) et que ses comparses bohémiennes lui font les poches.

Chez Georges de la Tour, à l'exception des saintes et des enfants, les femmes sont souvent corruptrices (la vieille dame qui vocifère dans *La rixe des musiciens*, les courtisanes des deux tricheurs, les bohémiennes, la femme de Job[1431]), soit vaniteuses ou repentantes (les Madeleine[1432]), soit pécheresses (la femme à la puce[1433]). Au contraire, les personnages masculins sont le plus souvent combatifs (les tricheurs, Job, la rixe…), travailleurs (les vieilleurs[1434], *Saint Joseph charpentier*[1435]…) et dignes (la plupart des hommes représentés le sont). Le goût du peintre lorrain pour les tripots, les joueurs, les musiciens, les chiromanciennes et les soldats donne à ses tableaux une connotation interlope, que vient contredire systématiquement la portée moralisante et la raideur quasi religieuse de ses personnages, tout saltimbanques qu'ils soient. De cette ambivalence, les personnages tirent leur dimension humaine et le tableau sa portée cathartique : les personnages sont saisis juste avant leur chute, incitant le spectateur au sursaut, sinon pour le personnage du tableau dont la situation est mal engagée, du moins pour lui-même. L'épreuve est donc tout autant pour les joueurs que pour le spectateur, avec lequel le peintre engage manifestement une partie. Comme pour nombre de ses confrères à la suite du Caravage, Georges de la Tour semble tirer parti des paraboles bibliques et de la morale pour représenter l'innommable, jouant sans cesse le double jeu de l'exemple à ne pas suivre.

Dans *Le tricheur à l'as de carreau*, le peintre a en effet poussé le naturalisme jusqu'à représenter une véritable partie de prime, un ancêtre du poker venu d'Espagne qui fut très en vogue au XVIIe avant d'être supplantée au milieu du siècle par une version locale et simplifiée

[1429] Voir Annexe *2. L'expression du jeu* de la présente étude qui donne un lexique du jeu et de cette expression.
[1430] Bonfait O., 1999, *Op. cit.*, p. 51 : *« Aussi pâle et mystérieuse que la lune* ».
[1431] Georges de la Tour, v1625-1650, *Job raillé par sa femme*, Epinal, Musée départemental d'art ancien et contemporain. Allusion à la Bible : *Jb* 2,9 : « *Sa femme lui dit : ''Vas-tu persister dans ton intégrité ? Maudis Dieu, et meurs !''.* » (Traduction de la TOB).
[1432] Il existe quatre tableaux de Georges de la Tour représentant une Madeleine traités comme des vanités : *La Madeleine au miroir,* v1635-1640, Washington, National Gallery of Art ; *La Madeleine à la flamme filante*, v1638-1640, Los Angeles, Los Angeles Museum of Art ; *La Madeleine aux deux flammes,* v1640, New York, Metropolitan Museum of Art ; *La Madeleine à la veilleuse*, v1642-1644, Lens, Musée du Louvre-Lens.
[1433] A la puce, c'est-à-dire enceinte. Georges de la Tour, v1638, *La femme à la puce*, Nancy, Musée historique lorrain.
[1434] Georges de la Tour, v. 1620-25, *Le vielleur au chapeau ou à la mouche*, Nantes, Musée des beaux arts ; Georges de la Tour, v. 1620-25, *Le vielleur à la sacoche ou Waidmann*, Remiremont, Musée municipal Charles-Friry ; Georges de la Tour, v. 1622-25, *Le vielleur au chien*, Bergues, Musée municipal ; Georges de la Tour, v. 1640, *Le vielleur au ruban*, Madrid, Musée du Prado.
[1435] Georges de la Tour, v. 1642-43, *Saint Joseph charpentier*, Paris, Musée du Louvre.

de ce jeu qu'est le jeu mêlé ou « de l'ambigu »[1436]. Il s'agit toutefois ici à coup sûr de la version importée puisque, en saisissant l'as de sa ceinture, le tricheur forme l'une des mains de quatre cartes les plus fortes du jeu : un cinquante-cinq, c'est-à-dire un as, un six et un sept de même couleur, combinaison qui n'existe plus dans la version simplifiée. L'impossibilité de voir plus que la première carte du jeu du hobereau, un faible six de pique, suggère certes qu'il peut encore gagner, mais que c'est peu probable. La situation reste toutefois indécidable, moment où la performance artistique rejoint la performance ludique : le spectateur en est la clef à même de déchiffrer les codes de la peinture comme ceux du jeu. L'un des derniers tableaux du peintre, qui n'est pas sans rappeler *La diseuse de bonne aventure*, représente de jeunes et beaux soldats jouant aux dés (*Les joueurs de dés* v. 1650-51), tandis que le plus vieux d'entre eux est en train de soulager le nouveau venu, qui regarde la partie, de sa bourse. L'équivoque de cette scène repose sur l'absence des lieux communs du genre, point de barbe et des soldats jeunes et souriants, dépouillés de leurs attributs virils et de leurs armes, un personnage androgyne portant même un pendant d'oreille. La peinture a d'autant plus une connotation homosexuelle[1437] que l'homme plus âgé met la main à la bourse de celui qui vient de rejoindre leur cercle. Sous le prétexte de mettre en garde contre les dangers du jeu, ce tableau apparaît comme une scène initiatique entre joueurs, où la lumière de la vérité semble jaillir du jeu lui-même, le bras d'un joueur cachant opportunément sa source, et où l'impétrant, encore seulement spectateur, est en train de se faire déniaiser tout en constatant avec bienveillance que « les dés sont jetés » ce qui l'empêche désormais de « reprendre ses billes ».

Figure 77. Les joueurs de dés (v. 1650-51)

[1436] Le terme d'ambigu est relatif à la dimension de bluff inhérente à cet ancêtre du poker. La référence au prime est encore au milieu du XVIIe siècle le gage qu'on sera compris par le lecteur : Voir La Marinière, x. de., 1702 [1654], *Maison académique et autres jeux facétieux et divertissans*, La Haye, chez Jacob van Elinckhuysen, p. 186 : « *comme l'on fait à prime* » ; Sorel C., 1665 [1642], *La maison des jeux académiques contenant un recueil général de tous les jeux divertissans pour se réjouir et passer le temps agréablement,* Paris, Chez Etienne Loyson, pp. 47-48 : «*Pour les grandes difficultés qui se rencontrent à prime, comme les différens partis, pour bien entendre il faut autant d'étude que pour l'hébreu, ou la façon de parler et compter, qui n'est qu'une obscurité affectée pour cacher le secret et faire croire aux regardans qu'il y a bien du mystère de trouver cinquante-cinq en trois cartes as, six et sept. Ce présent jeu* [de l'ambigu] *les évite toutes, et ne retient de ce grand jeu de prime que ce qu'il y a de plus beau, facile et raisonnable, et surtout ce qui pique et anime les joueurs.* »

[1437] Il est rapporté que Georges de la Tour a probablement vendu, pour « la somme de mille livres » en 1639, année où il est fait peintre ordinaire du roi, un tableau représentant *Saint Sébastien soigné par Irène*, symbole depuis la renaissance de l'homo-érotisme (v. Eekoud G., 1909, « Saint-Sébastien dans la peinture », Akademos, février, p. 172) au roi Louis XIII soupçonné par les historiens de tendances bisexuelles. Dom Calmet, historiographe lorrain du XVIIIe siècle, rapporte que le tableau était : « *d'un goût si parfait que le Roi fit ôter de sa chambre tous les autres tableaux pour n'y laisser que celui-là.* » (http://serge.teskrat.pagesperso-orange.fr/permanent/classiqu/delatour.htm) Voir également Thuillier J., 1985 [1973] *Tout l'œuvre peint de Georges de la Tour*, Paris, Flammarion, p. 93, tableau n°41.

Une performance est par définition ce qui est en train de se jouer, posant la question de sa réussite, le mouvement de l'action étant suspendu par la peinture hors du temps et de la réalité, dans l'éternité de la potentialité. Or le jeu est le domaine du provisoire, à la fois du fait du caractère fugace de la partie et intangible de l'expérience, l'art permettant de saisir et de fixer l'instant où tout peut basculer. En effet, le jeu n'est pas seulement une métaphore de l'art, où la passion transparaît à travers une action codifiée, elle est l'expression la plus pleine de la transfiguration qu'elle opère à partir d'un sujet quelconque pour en tirer une œuvre digne d'intérêt, où l'illusion (*in-lusio*) de la réalité tient autant de l'art que du ludique. De même qu'on ne reconnaît pas l'art au sujet qu'il traite mais à la manière de le traiter, le jeu n'a pas de caractéristique propre sinon de donner une signification différente à une action qu'il contribue ainsi à métamorphoser. L'interaction du jeu et de l'art insiste sur la duplicité de la scène et implique le spectateur en lui faisant jouer la représentation. Dans *Les joueurs de dés*, cette duplicité s'exprime par l'impossibilité de lire le résultat des dés, alors métaphore du jeu plutôt que d'une partie particulière. A l'inverse, dans *Le tricheur à l'as de carreau*, la prise à témoin du spectateur de la triche, juste avant l'estocade finale, l'invite à interagir et à participer à la partie.

La performance artistique est sans doute de faire déborder le jeu de son cadre, là où il n'est pas représenté, et de transformer la réussite esthétique en expérience réussie. Dans *Le tricheur à l'as de carreau*, la géométrie des regards décrit, comme par un jeu de miroirs, un triangle de l'action entre d'un côté le jeune homme qui regarde ses cartes, de l'autre la courtisane qui regarde la servante qui regarde le tricheur qui regarde, à l'autre bout de la chaîne, le spectateur qui regarde le piège se refermer sur le jeune homme. Or, en dépit de la valeur morale de la scène susceptible d'inciter le joueur à la prudence, la place vide à la table de jeu est une invite au spectateur (à l'inverse des *Joueurs de dés* où le cercle des joueurs ferme l'accès à la table). Pire, le fait que le tricheur montre ostensiblement sa triche au spectateur tout en la dérobant à sa victime, son sourire et son regard en coin ne font aucun doute : il ne prend pas seulement le spectateur à témoin, il le rend complice, l'intronisant joueur malgré lui. Or, si le spectateur joue un rôle, c'est probablement celui de l'hôte, puisqu'il accueille la scène et donc le tableau chez lui. Chef de bande et de tripot, le spectateur est le commanditaire du tableau, il est donc bien celui qui a manigancé le piège. De toute évidence, l'allusion à un jeu connu et pratiqué de tous s'adresse à un joueur, et seul un joueur a pu peindre cette partie dont nous sommes tous complices, puisque seuls des joueurs sont à même de la recevoir pour ce qu'elle est : un symbole, une marque de reconnaissance qui relie une confraternité, un jeu auquel il faut être initié pour en faire l'expérience.

Figure 78. Le reniement de saint Pierre (v. 1650)[1438]

[1438] Georges de la Tour, 1650, *Le reniement de saint Pierre*, Nantes, Musée des beaux arts.

Sous des dehors moralisants, c'est la duplicité du jeu et l'adresse que requiert sa pratique qui sont exaltés, puisqu'ils suggèrent ce qui n'est pas représenté : le piège qui se referme et la victoire prochaine sur le candide. Le joueur et le peintre trichent puisqu'ils jouent avec des règles que ne connaissent pas les autres spectateurs, qui s'arrêteront à la parabole biblique, comme dans *Le reniement de saint Pierre* de Georges de la Tour, toile contemporaine des ambigus *Joueurs de dés*. Relégué au second plan, saint Pierre semble bavarder sereinement dans l'indifférence des joueurs, tout à leur jeu. Or, si le passage de Bible évoque bien des soldats et un brasero[1439], ils mettent directement en cause saint Pierre en le reconnaissant comme l'un des disciples du Christ, sur l'indication de la servante, et ne jouent pas. Ce n'est qu'à la fin du jour suivant que les soldats du grand prêtre tirent la tunique de Jésus au sort, souvent dépeints comme la jouant aux dés (*alea* désignant en latin à la fois le sort et le dé). On pourrait penser à une condensation de deux événements séparés dans les évangiles, le geste de saint Pierre étant identique à celui des joueurs qui viennent de lancer les dés. Cette lecture au premier degré semble être celle voulue par le peintre. Mais, étrangement, les joueurs occupent les trois quart de la scène, écrasant Saint-Pierre au point qu'on pourrait penser à la réutilisation d'une scène de genre antérieure pour une commande religieuse. Pourtant, ce tableau n'est que le dernier d'une longue suite de *Reniement de saint Pierre* présentant toujours des joueurs au premier plan[1440]. Cet épisode des évangiles fut paradoxalement l'un des symboles de la contre-réforme qui consistait à répondre à l'hérésie protestante en donnant un visage humble, c'est-à-dire populaire et humain, à l'Eglise catholique jusque dans les fautes de son fondateur Saint Pierre. Les tableaux représentant le reniement de saint Pierre entouré de joueurs s'étendent entre 1616 et 1650, soit approximativement les dates de la guerre de Trente ans (1618-1648), et sont le fait de peintres essentiellement hollandais et français, deux pays qui avaient épousé la cause protestante[1441]. Il est donc possible que le jeu symbolise ici la duplicité invitant à lire le reniement de saint Pierre comme une critique déguisée, sous couvert d'orthodoxie, de la position de l'Eglise catholique, à travers le reniement de son fondateur : une façon de soutenir la nouvelle religion tout en s'affichant comme catholique orthodoxe. Ce type de représentation cessa complètement avec la fin de la guerre de Trente ans, le tableau de Georges de la Tour étant l'ultime représentant de cette tradition[1442]. Ainsi, que ce soit dans *Le tricheur à l'as de carreau* ou le tardif *Reniement de saint Pierre*, Georges de la Tour affectionne de jouer avec le

[1439] *Lc* 22, 54 : « *[Les soldats] se saisirent de [Jésus], l'emmenèrent et le firent entrer dans la maison du Grand Prêtre. Pierre suivait à distance. Comme ils avaient allumé un grand feu au milieu de la cour et s'étaient assis ensemble, Pierre s'assit au milieu d'eux. Une servante, le voyant assis à la lumière du feu, le fixa du regard et dit : ''celui-là aussi était avec lui.'' Mais il nia : ''Femme, dit-il, je ne le connais pas.'' Peu après un autre dit en le voyant : ''Toi aussi, tu es des leurs.'' Pierre répondit : ''Je n'en suis pas.'' Environ une heure plus tard, un autre insistait : ''C'est sûr, disait-il, celui-là était avec lui ; et puis, il est galiléen.'' Pierre répondit : ''Je ne sais pas ce que tu veux dire.'' Et aussitôt, comme il parlait encore, un coq chanta.* » Voir également *Mt* 26, 57-75 ; *Mc* 14, 53-72 et *Jn* 18, 17-27.

[1440] Tableaux du *Reniement de saint Pierre* figurant les soldats en joueurs, classés par ordre chronologique : Bartolomeo Manfredi, v1616, Braunschweig, Herzog Anton Ulrich-Museum ; Gerrit van Honthorst, 1620, Rennes, Musée des beaux arts ; Gerard Seghers, v1620-25, Raleigh, North Carolina Museum of Art ; Nicolas Tournier, v1619-26, Madrid, Musée du Prado ; Nicolas Tournier, 1625, Atlanta, High Museum of Art ; Theodor Rombouts, v1625, Vienne, Collection du prince de Liechtenstein ; Pensionnaire de Saraceni, v1620-30, Rome, Galerie Corsini ; Valentin de Boulogne, v1630, Moscou, Musée Pouchkine ; Francesco Fracanzano, v1635, collection particulière ; Jan Miense Molenaer, 1636, Budapest, Magyar Szépmüvészeti Múzeum ; Leonaert Bramer, v1642, Amsterdam, Rijksmuseum ; David Teniers, 1646, Paris Musée du Louvre ; Georges de la Tour, 1650, Nantes, Musée des baux arts. Soit au moins treize tableaux avec celui de Georges de la Tour.

[1441] La France de Louis XIII est catholique mais l'édit de Nantes n'a pas encore été révoqué (il ne l'a été qu'en 1685) et l'objectif géopolitique dans cette guerre est d'affaiblir la maison des Habsbourg et le Saint Empire germanique.

[1442] A noter qu'en 1638, Georges de la Tour éprouva lui-même les affres de cette guerre avec l'incendie de son atelier à Lunéville et l'obligation de s'exiler à Nancy, ne retournant dans sa vile d'origine qu'en 1641.

spectateur, tout en profitant du goût de son siècle pour le jeu et sa figuration, afin de proposer une expérience artistique qui dépasse la simple recherche esthétique, plaidant de fait pour la revalorisation de l'étude du motif en histoire de l'art.

3. La magie du jeu : l'exemple de *Magic: The Gathering*

Après avoir examiné les jeux esthétiques de Georges de la Tour et analysé une partie qui déborde les différentes parties représentées en les contenant toutes, il est logique de poursuivre en se penchant sur un jeu qui, par sa modularité, contient potentiellement toutes les règles, ou presque. Nous avons en effet l'opportunité de pénétrer plus avant dans la compréhension du ludique grâce à un article inhabituel pour un auteur de jeu, Richard Garfield[1443], écrit une première fois à partir des notes prises au moment de la sortie son jeu de cartes à collectionner *Magic: The Gathering* (abrégé couramment en *Magic*) en 1993, puis complété dix ans plus tard, alors que le jeu était au sommet de sa popularité, de commentaires rétrospectifs de l'auteur lui-même. Rejoignant le *Hall of Fame* du magazine Games dès 2003[1444], *Magic* a fondé un genre, le jeu de cartes à collectionner[1445], en même temps qu'un succès planétaire, au point de séduire Hasbro qui a racheté Wizards of the Coast, l'éditeur du jeu en 1999 pour 325 millions de dollars[1446]. Et ce, alors même que celui-ci existait seulement depuis 1990. La popularité exceptionnelle de *Magic* repose, au-delà de ses qualités propres que nous allons étudier, sur sa nature de méta-jeu, c'est-à-dire sa faculté à jouer avec les codes mêmes du ludiques tel que nous les avons définis : la potentialité, l'épreuve, la performativité et l'expérience. En effet, *Magic*, en retenant les éléments les plus accessibles du jeu de rôle, les a non seulement supplantés mais a servi de relais entre eux et les jeux de rôle massivement multijoueurs qui l'ont érigé en modèle, au point que ceux-ci ont décliné leur propre jeu de cartes à collectionner[1447].

Figure 79. Vue du jeu à un moment quelconque de la partie

Les cartes inclinées sont engagées et ne peuvent donc plus être utilisées pour ce tour.

[1443] Garfield R., 2004, « The Design Evolution of Magic: The Gathering » *in* Salen K., Zimmerman E., 2006, *The Game Design Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 538-555.

[1444] http://www.gamesmagazine-online.com/gameslinks/hallofame.html.

[1445] Abrégé TCG en anglais pour *Trading Card Game* ou Jeu de Cartes à Collectionner (JCC) en français.

[1446] Arneson E., 1999, « Hasbro to Acquire Wizards of the Coast », *about.com*, 11 septembre, http://boardgames.about.com/od/companies/a/hasbro_acquires_wizards.htm.

[1447] Par exemple *World of Warcraft* (Blizzard 2004) et *Dofus* (Ankama 2004) l'ont fait, Blizzard s'offrant récemment le luxe de créer un jeu de cartes à collectionner exclusivement virtuel : *Hearthstone : Heroes of Warcraft* (Blizzard 2014).

Magic: The gathering accomplit le rêve de tout joueur en faisant de lui un magicien capable, à partir de sa seule créativité, de créer ses propres sortilèges et, comme Merlin l'enchanteur, dans la version animée des studio Disney (1963), ou Gandalf face à Saroumane dans *Le seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien* (1959), de remporter un affrontement par sa seule astuce. Le but du jeu est ainsi d'abattre son adversaire qui dispose de 20 points de vie, au moyen de monstres invoqués ou d'attaques directes. Chaque sort peut appartenir à une école de magie représentée par l'une des cinq couleurs possibles : noir, rouge, vert, bleu ou blanc, qui dépendent elle-même d'une ressource d'énergie particulière, le mana. Celle-ci peut être extraite de différents terrains, soit respectivement de marais, de montagnes, de forêts, d'îles et de plaines. Chaque magie correspond à un mode de combat privilégié : la magie noire est la magie de la mort qui vise les créatures adverses en les tuant pour les ressusciter à ses ordres ; la magie rouge est la magie du feu qui vise à infliger des blessures directement à l'adversaire ; la magie verte incarne la vie et la terre en générant du mana et en multipliant les créatures ; la magie bleue est la magie défensive de l'eau et de l'air qui met l'accent sur l'illusion en copiant, contrôlant ou annulant les sorts jetés par l'adversaire ; quant à la magie blanche, elle est une magie de soutien qui stimule la collaboration de ses créatures, protège et soigne. Chaque joueur pose à son tour une carte, gratuitement si c'est un terrain, ou en payant le coût en mana si c'est un sortilège, en engageant un terrain détenu (soit une ressource) par point de mana exigé. Au début de chaque tour les terrains engagés sont dégagés (passant donc de la position horizontale à la position verticale) permettant de recourir à nouveau à leur ressource pour lancer des sortilèges. Un affrontement dure en moyenne une quinzaine de minutes. Mais on se tromperait en faisant de la partie l'essentiel du jeu, puisque celui-ci se situe principalement dans la phase d'élaboration du talon de carte, propre à chaque joueur.

Figure 80. Une carte de *Magic*

Le nom du sortilège (Ange de Serra) figure dans le coin supérieur gauche de la carte, le coût d'invocation dans le coin supérieur droit (3 manas incolores et 2 manas blancs), la force de la créature dans le coin inférieur droit (4 points de dégâts en attaque, quatre points de vie en défense), et ses capacités au milieu : cette créature peut donc attaquer et défendre dans le même tour, puisqu'elle ne s'engage pas, et vole, ce qui l'autorise à bloquer toutes les créatures, elle-même ne pouvant être bloquée que par des créatures volantes.

En effet, le jeu n'est pas vendu en boîte comme les autres jeux mais en recharges, contenant une répartition aléatoire, c'est-à-dire que chaque joueur n'aura jamais la même répartition de cartes en achetant une recharge, d'autant que chaque carte est produite en

fonction de son niveau de fréquence : dans une recharge on trouve donc 1 carte rare, 3 cartes peu communes, et 11 cartes communes[1448]. Obtenir une collection complète, pour une version[1449] donnée du jeu de 345 cartes environ, est onéreux. C'est dans cette optique que la mise d'une carte face cachée en début de partie, et plus encore les échanges avant le jeu, ont toute leur pertinence, mettant en place de véritables marchés parallèles où la valeur d'une carte n'est pas seulement définie par sa fréquence, mais surtout par sa puissance subjective et les effets de mode. Si tous les joueurs désirent la même carte pour constituer leur jeu, d'autant qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre exemplaires identiques d'une même carte, les cartes les plus recherchées peuvent alors se négocier fort cher. Inversement, les interdictions officielles de certaines cartes peuvent faire chuter brutalement le cours. L'origine de ce mode de diffusion original vient à la fois du jeu des billes où le matériel du jeu se confond avec l'enjeu, puisque on joue avec des billes pour gagner les billes de l'adversaire au risque de perdre les siennes[1450], du jeu *Rencontres cosmiques* où chaque joueur peut incarner une race d'extra-terrestre qui lui donne la capacité d'outrepasser les règles sur un point, mutation dont son peuple est le seul à pouvoir faire usage[1451], ainsi que de *Strat-o-Matic Baseball* (1961), une simulation sportive à base de cartes où l'on tire les joueurs pour constituer une équipe de Baseball que l'on fait jouer contre celle de son adversaire[1452]. C'est en rencontrant son éditeur pour un autre jeu, jugé trop cher, que Richard Garfield a été mandaté pour réaliser un jeu rapide, jouable en convention.[1453]

Du point de vue des potentialités, le concept de *Magic* est décrit ainsi par son concepteur : « Rencontre cosmique *s'avérait être un complément intéressant à mes propres idées de création. J'ai ruminé pendant longtemps mon propre concept : un jeu qui emploierait un talon de cartes dont la composition change entre les manches. Tout au long de la partie, les joueurs ajouteraient et retiraient des cartes du talon, si bien que lorsque vous joueriez une*

[1448] Ces chiffres ont varié jusqu'à l'apparition des recharges de 15 cartes : http://mtgsalvation.gamepedia.com/Rarity. »

[1449] L'éditeur appelle cela une extension, puisqu'il s'agit d'un univers différent de l'édition de base, intégré au sein du multivers de Magic, d'où le nom d'assemblée (*gathering*). La liste des premières extensions par année de parution est la suivante : *Arabian Nights* déc. 1993 ; *Antiquities* mars 1994 ; *Legends* juin 1994 ; *The Dark* août 1994 ; *Fallen Empire* nov. 1994 ; *Ere glaciaire* juin 1995 ; *Chronicles* juil. 1995 ; *Mirage* oct. 1996 ; *Visions* janv. 1997 ; *Aquilon* juin 1997 ; *Tempête* oct. 1997 ; *Forteresses* mars 1998 ; *Exode* & *Unglued* juin 1998 ; *L'épopée d'Urza* oct. 1998 ; *L'héritage d'Urza* fév. 1999 ; *La destinée d'Urza* juin 1999 ; *Les masques de Mercadia* oct. 1999 ; *Némésis* févr. 2000, etc. Une extension de 345 cartes contient par exemple : 23 cartes rares, 69 cartes peu communes et 253 cartes communes.

[1450] Garfield R., 2004, *Op. cit.*, p. 540 : « *I remembered playing marbles in elementary school, where each player had his own collection from which he would trade and compete.* »

[1451] *Rencontre cosmique*, Bill Eberle, Jack Kittredge , Peter Olotka , Bill Norton, Eon Games 1977. Garfield R., 2004, *Op. cit.*, p. 539 : « *The best thing about Cosmic Encounter is precisely this limitless variety. I have played hundreds of times and still can be surprised at the interactions different combinations of aliens produce. Cosmic Encounter remains enjoyable because it is constantly new.* »

[1452] *Strat-o-Matic Baseball* (Hal Richman, Strat-o-Matic 1961). Le jeu consiste à faire figurer une table de résolution d'actions sur une carte détaillant des joueurs de baseball dont les valeurs approchent de la façon la plus réaliste possible les caractéristiques d'un joueur en fonction des résultats de sa saison passée, les cartes étant mises à jour chaque année. La version en ligne est identique tout en apportant une plus grande fluidité au jeu. *Ibid.*, p. 540 : « *I was also curious about Strat-o-Matic Baseball, in which participants draft, field, and compete their own team of baseball players, whose abilities are based on real players' previous year statistics. Intrigues by the structure of the game, I was irritated that the subjet was one for which I had no patience.* »

[1453] *Idem.* : « *Both Peter and James* [de Wizards of the Coast] *were very receptive to RoboRally [*le jeu de stratégie de Richard Garfield édité seulement en 1994]*, but informed me that they weren't really in position to come out with a board game right away. (…) I asked Peter what he would be interested in. Peter replied that he really saw a need for a game that could be played quickly with minimal equipment, a game that would go over well at conventions. Could I do it?* »

nouvelle partie, il y aurait une répartition des cartes complètement différente. »[1454] La modularité qu'apporte cette perspective a *Magic* est notable puisque les règles à connaître pour jouer sont minimales, l'altération qu'y apporte chacune des cartes étant précisément décrite sur la carte. L'apprentissage est donc inductif, alors même que les variations sont presque infinies puisque, depuis sa parution, Magic compte environ 14 000 cartes différentes ce qui représente un nombre de combinaisons qui dépasse l'entendement. En effet, l'intérêt est moins d'altérer une règle que de provoquer des enchaînements gagnants. Par exemple « barbelures de mana » est un enchantement qui fait perdre 1 point de vie à l'adversaire chaque fois qu'il engage un terrain, alors que « citadelle de la douleur » est un enchantement qui inflige un point de dégât à l'adversaire par terrain dégagé qu'il possède. Ainsi, une fois ces deux cartes jouées ensemble, à chaque tour, l'adversaire est susceptible de perdre un nombre de points de vie égal au nombre de terrains qu'il contrôle. Plus les combinaisons des cartes du talon constitué par le joueur sont nombreuses, plus celui-ci est capable de faire face à des situations variées et de l'emporter rapidement. En effet, ne sachant pas le jeu dont dispose l'adversaire avant de jouer, le joueur doit parer à toute éventualité. Dans la phase préparatoire, la constitution du talon se fait donc autour de cartes complémentaires afin d'atteindre un objectif précis qui est presque toujours la suppression d'un des paramètres nécessaires à la poursuite du jeu : supprimer les ressources de l'adversaire soit en détruisant toute sa source de mana pour l'empêcher de lancer des sortilèges, soit en le faisant défausser sans cesse puisque un joueur qui ne peut plus piocher a perdu la partie, submerger rapidement l'adversaire sous un maximum de petites créatures ou multiplier les enchantements et les sorts qui infligent des dégâts directs ou, au contraire, miser sur les cartes qui multiplient le mana pour poser des créatures puissantes, voire défausser ses propres cartes pour les ressusciter à moindre coût, ou encore jouer un jeu défensif qui empêche l'adversaire d'attaquer, et ainsi de suite : « *Les joueurs ne connaissant pas la répartition des cartes, ils ont appris à rester sur le qui-vive durant les duels. Même les joueurs les plus avertis ont pu occasionnellement tomber sur de mauvaises surprises. Cette découverte continuelle des dimensions insoupçonnées d'un monde non balisé ont donné au jeu une aura d'étendue et de possibilités infinies.* »[1455] Le jeu est donc le prétexte a des tests et des substitutions incessantes de cartes pour trouver l'équilibre idéal remis en cause par la partie suivante.

On se doute qu'avec des telles potentialités, il soit difficile de parvenir à un équilibre stable, ce qu'admet volontiers son auteur : « *La saveur entière du jeu pouvait être altérée si une poignée de cartes apparemment inoffensives étaient supprimées, ou même rendues plus ou moins fréquentes. Lorsqu'on en est arrivé à ce qu'il fallait effectivement inclure ou abandonner, j'ai commencé à me sentir comme un chef contraint de cuisiner pour dix mille personnes avec trois cents ingrédients.* »[1456] La première difficulté que rencontre Richard Garfield, en l'absence de modèle puisque son jeu est le premier jeu à collectionner doté d'une répartition aléatoire des cartes, est d'imaginer comment il est possible de ne pas créer des cartes de différentes puissances sans conduire les joueurs à ne garder que les meilleures. Une façon de remédier à cette difficulté était de créer des fréquences différentes pour les cartes,

[1454] Garfield R., 2004, *Op. cit.*, pp. 539-540 : *« Cosmic encounter proved to be an interesting complement to my own design ideas. I had been mulling over a longtime idea of mine: a game that used a deck of cards whose composition changed between rounds. During the course of the game, the players would add cards to and remove cards from the deck, so that when you played a new game it would have an entirely different card mix.* »

[1455] *Ibid.*, p. 542 : « *The players didn't know the card mix, so they learned to stay on their toes during the duels. Even the most alert players would occasionally meet with nasty surprises. This constant discovery of unknown realms in an uncharted world gave the game a feeling of infinite size and possibility.* »

[1456] *Ibid.*, p. 544 : « *The whole game's flavor could change if a handful of seemingly innocent cards were eliminated, or even made less or more common. When it came down to actually deciding what to include and what to do without, I began to feel like a chef obliged to cook for 10,000 people using 300 ingredients.* »

mais rapidement il est apparu qu'il suffisait de « payer pour gagner », puisqu'en achetant un nombre suffisamment important de cartes on finirait toujours par obtenir la collection complète, que ce soit par des échanges ou en achetant directement les cartes recherchées auprès de leurs détenteurs. L'indice de fréquence rare a donc été dévolu aux cartes les plus spécialisées (les cartes destinées par exemple à contrer une couleur spécifique) alors que la fréquence commune a été réservée aux cartes les plus polyvalentes, dont les joueurs avaient besoin en plusieurs exemplaires (puisque l'on peut intégrer dans son talon jusqu'à quatre cartes identiques). Même si l'on peut faire remarquer qu'interdire les doubles exemplaires pour les cartes rares, les quadruples pour les cartes peu communes aurait été une solution pertinente, dans la mesure où une carte plus puissante coûte plus cher à poser, la problématique était moins l'équilibrage des cartes en lui-même que l'anticipation des effets secondaires de leurs multiples combinaisons. Là encore, le choix du créateur fut précisément de ne pas choisir, et ce pour trois raisons : « *Il y avait le sentiment qu'acheter un grand nombre de jetons de poker ne fait pas de vous un gagnant. Finalement, (…) le ''syndrome du petit friquet'' est devenu moins préoccupant. Magic est un jeu amusant, et la manière dont vous avez obtenu votre jeu n'importe pas vraiment. Les tests ont montré qu'un jeu qui est trop puissant se retourne contre lui-même : d'une part les gens arrêtent de jouer contre lui pour un enjeu à moins de leur consentir un handicap ; d'autre part il les incite en retour à élaborer des jeux plus efficaces.* »[1457] La compétence stratégique est suffisamment importante pour que le jeu ne se réduise pas aux cartes sélectionnées, alors même qu'aucun joueur n'est à l'abri d'une mauvaise distribution de ses cartes, voire d'une mauvaise conjonction qui l'empêche cette fois de l'emporter. D'autre part, puisque l'on joue pour un enjeu, plus le talon est composé de cartes puissantes, plus son joueur risque de perdre une carte chère parce que recherchée. En effet, le principe de miser une carte en début de partie rend possible la stratégie de créer un jeu seulement avec des cartes communes, donc peu onéreuses, qui ne gagnera qu'une fois sur trois, mais presque toujours une carte dont la cote sera vingt fois ou trente fois supérieure à celle des cartes perdues. Dans tous les cas, il n'existe pas de jeu ultime, seulement des jeux plus forts que les autres, mais souvent aussi très vulnérables à d'autres types de jeux. Un jeu très puissant qui demande beaucoup de mana sera ainsi très sensible aux jeux qui suppriment des terrains ou infligent des dégâts chaque fois que du mana est utilisé. La troisième raison est la confiance que met l'auteur dans la faculté d'adaptation des joueurs : « *Je savais que j'avais un système de jeu à même de supporter le principe de talons personnalisés et taillés sur mesure. Le jeu était rapide et, alors qu'il faisait appel au bluff et à la stratégie, ne semblait pas être trop calculatoire. La variété des combinaisons qui survenaient était amusante et souvent surprenante. En même temps, la multiplicité des combinaisons de cartes ne déséquilibrait pas le jeu : quand une personne commençait à avoir le dessus, cela ne tournait pas au raz-de-marée.* »[1458]

Finalement, l'épreuve le plus difficile qu'ait rencontré le créateur de Magic a été d'anticiper l'évolution du jeu et, plus particulièrement, son succès. En effet, quel intérêt

[1457] Garfield R., 2004, *Op. cit.*, p. 541 : « *There was the sentiment that buying a lot of poker chips doesn't make you a winner. In the end, (…) the ''rich kid syndrome'' became less of a concern. Magic is a fun game, and it doesn't really matter how you get your deck. Playtesting showed that a deck that is too powerful defeats itself. On the one hand, people stop playing against it for ante unless a handicap was invoked; on the other hand, epope stopped playing against it for ante unless a handicap was invoked; on the other, it inspired them to assemble more effective decks in response.* »

[1458] *Idem.* : « *I knew that I had a game structure that could support the concept of individually owned and tailored decks. The game was quick, and while it had bluffing and strategy, it didn't seem to get bogged down with too much calculation. This various combinations that came up were enjoyable and often surprising. At the same time, the variety of card combinations didn't unbalance the game: when a person started to win, it didn't turn into a land slide.* »

auraient les joueurs à acheter de nouvelles cartes si celles-ci n'étaient pas plus puissantes que les cartes qu'ils possédaient déjà ? Mais cette stratégie dévaluerait considérablement le principe de la collection sur lequel repose le jeu et n'encouragerait pas les nouveaux joueurs à investir dans un jeu où chaque nouvelle extension rend obsolète la précédente. L'autre idée aurait été de clore le jeu après quelques extensions seulement afin d'en commencer un nouveau, sur de nouvelles bases. Mais, là encore, quel éditeur accepterait de tuer la poule aux œufs d'or en pariant sur le fait que les joueurs accepteraient de changer un jeu dont ils sont très satisfaits, dans lequel ils ont investi leur temps et leurs deniers afin d'acquérir maîtrise et renommée, pour un autre où tout est à recommencer ?[1459] Finalement, l'option fut de concevoir des extensions avec des règles additionnelles pour apporter de la variété, quand bien même les joueurs les jugeraient d'abord sur la puissance de leurs cartes. Mais surtout, avec la complicité de l'éditeur, une série de tournois officiels (le *Magic pro tournament*) ont été mis en place afin de réglementer la validité des cartes, soit toutes les cartes moins celles qui ont été interdites par l'éditeur, soit seulement les plus récentes[1460]. Ce dernier format favorisant la réédition de cartes désormais interdites mais modifiées afin de les rendre jouables : « *Cela ne consistait pas simplement à trouver le bon dosage que les joueurs et les créateurs trouvaient excitant. Il est devenu de plus en plus évident à mes yeux que j'étais embarqué dans un processus sans fin de modification des capacités des cartes. Comme mes premiers testeurs l'avaient fait remarquer (avec leur esprit des plus tortueux), le concept fondateur de Magic était le jeu le plus simple du monde parce que vous aviez toutes les règles sur les cartes. Ce principe a fait long feu.* »[1461] Certes l'apprentissage du jeu en est grandement facilité, mais la trentaine de pages de règles[1462], qui n'inclut pas les capacités des cartes, va bien au-delà du standard des trois ou quatre pages de règles qu'accepte de lire un joueur lambda, tout en témoignant de la complexité des interactions possibles. Le revers de la médaille d'une telle richesse est néanmoins l'investissement important que celle-ci nécessite pour être appréhendée du joueur qui doit alors connaître un maximum de cartes afin d'en maîtriser les combinaisons et pouvoir se constituer un jeu efficace. Cet accent mis sur la technique incite le joueur à la créativité et plus encore à réaliser la performance de pousser le jeu dans ses derniers retranchements, afin de trouver une combinaison qui le mette en défaut pour exploiter la faille contre ses adversaires. Ce que Richard Garfield appelle des jeux « dégénérés », car improbables et tordus au point d'être le plus souvent peu amusants à jouer, mais néanmoins redoutables à affronter : « *J'ai finalement accepté le fait que les jeux dégénérés participent du plaisir de jouer. Les gens les construisent, jouent avec jusqu'à s'en lasser ou que leurs partenaires réguliers refusent de les affronter, et abandonnent alors leur jeu ou échangent ses composants contre quelque chose de nouveau – l'équivalent à Magic du lancement d'un nouveau champion. La plupart des joueurs finissent par considérer leur jeu dégénéré comme la plupart des rôlistes traitent leur personnage : ils deviennent partie intégrante de la légende, ne sortant ponctuellement de l'ombre que contre un nouveau challenger.* »[1463] La performance rejoint alors la performativité, puisque la créativité devient le gage de la réussite.

[1459] Garfield R., 2004, *Op. cit.*, pp. 552-553.

[1460] Voir le point *III.B.1.c Choisir son enjeu* de la présente étude où nous avons détaillé les différents formats de tournois de *Magic: The Gathering*.

[1461] *Ibid.*, p. 546 : « *It was not just determining the right card mix that players and designers found challenging. This becomes increasingly clear to me as I participate in the never ending process of editing the rules of cards. As my earliest playtesters have pointed out (in their more malicious moods), the original concept for Magic was the simplest game in the world because you had all the rules on the cards. That notion was long gone.* »

[1462] Voir la règle officielle du jeu en ligne sur le site Internet de l'éditeur : https://www.wizards.com/magic/rules/MagicRulebook_10E_FR.pdf.

[1463] Garfield R., 2004, *Supra*, p. 545 : « *In the end I decided that the degenerate deck were actually part of the fun. People would assemble them, play with them until they got bored or their regular opponents refused to play*

La disparité des compétences et de l'investissement des joueurs, donc de leurs performances, induit donc la disparité des expériences, certains s'attachant à leur jeu comme à des personnages, d'autres mettant l'accent sur le jeu en dilettante, alors que d'autres joueurs sont en quête du talon de cartes ultime. Le raisonnement procédural qui consisterait à donner une valeur objective à une carte ferait ainsi fi de la part éminemment subjective de toute valeur, qui varie avec le contexte de son apparition : « *Les gens évaluaient les différentes cartes de différentes façons – parfois simplement parce qu'ils le faisaient sans souci de précision, mais le plus souvent parce que les cartes ont réellement une valeur différente pour différents joueurs. Par exemple, la valeur d'un puissant sortilège vert était inférieure pour une personne qui se spécialise dans la magie noire et rouge que pour une autre en train de constituer un jeu principalement vert. Cela offre de nombreuses alternatives de choix. J'ai suis fréquemment tombé sur des cartes qu'un groupe de joueurs n'utilisait pas mais qu'un autre prisait comme des pépites d'or.* »[1464] Certains joueurs se sont ainsi enrichis en profitant de ces distorsions pour acheter leurs cartes à vil prix auprès de ceux qui n'en faisaient pas grand cas, et les revendre aux autres avec un bénéfice substantiel. Certains joueurs de tournois ont même popularisé par leur réussite des cartes qui n'avaient jusqu'alors pas eu la faveur des joueurs[1465]. C'est sans doute cette grande variété d'approches, assorties à la simplicité de prise en main de *Magic* et à ses parties courtes, autant qu'à son renouvellement constant, entretenu par la parution régulière de nouvelles extensions, qui lui ont acquis une popularité et une longévité remarquable. Mais, plus encore, la possibilité pour chacun de choisir les règles qui lui conviennent en créant un jeu à sa mesure, combinant sans fin ses cartes homothétiquement à la thématique de la magie, est sans doute responsable du caractère ensorcelant du jeu : « *La première édition de Magic était appelée affectivement Alpha. Elle comptait 120 cartes réparties aléatoirement entre deux joueurs. Les deux joueurs misaient une carte, s'affrontaient en duel pour la mise, et recommençaient jusqu'à en avoir assez. Et ils ont souvent mis longtemps à en avoir assez ; déjà alors Magic était un jeu étonnamment addictif. Vers dix heures du soir, Barry ''Bit'' Reich et moi-même commencions une partie au foyer de l'Université d'astronomie de Pennsylvanie, une salle ventilée et sans fenêtre. Nous avons joué sans nous arrêter jusqu'à environ 3 heures du matin – du moins le pensions-nous, jusqu'à ce que nous soyons sortis du bâtiment pour nous apercevoir que le jour s'était levé.* »[1466]

Faisant appel aux illustrateurs classiques d'*heroic fantasy*, en particulier après le rachat en 1997 de TSR, l'éditeur de Donjons & Dragons, *Magic* a durablement drainé la public des jeux de rôle qui y retrouvait son univers et les mécaniques auxquelles il était habitué réduites

against them, and then retire their deck or trade its components for something new – a Magic version of putting the champion out to stud. Most players ended up treating their degenerate decks much like roleplayers treat their most successful characters: they were relegated to the background, to be occasionally dusted off for a new encounter. »

[1464] Garfield R., 2004, *Op. cit.*, p. 545 : « *People valued different cards in different ways – sometimes because they simply weren't evaluating accurately, but much more often because the cards really have different value to different players. For example, the value of a powerful green spell was lower for a person who specializes in black and red magic than for one who was building deck that was primarily green. This gives a lot of opportunity for arbitrage. I would frequently find cards than one group of player wasn't using but another group were treating like chunks of gold.* ».

[1465] Voir *Ibid.*, p. 547.

[1466] *Ibid.*, p. 541 : « *The first Magic release was affectionnaly named Alpha. It consisted of 120 cards split randomly between two players. The two players would ante a card, fight a duel over the ante, and repeat until they got bored. They often took a longtime to get bored; even then, Magic was a surprisingly addictive game. About ten o'clock one evening. Barry ''Bit'' Reich and I started a game in the University of Pennsylvania Astronomy lounge, a windowless, air-conditionned room. We play continuously until 3:00 am – at least that's what we thought, until we left the building and found that the sun was risen.* »

à leur plus simple expression, mais où la fastidieuse étape de lecture et de préparation se transformait en quête épique, pleine d'interactions excitantes. L'efficacité du jeu a été telle que les premiers jeux en ligne massivement multijoueurs, d'*Everquest* en 1999 jusqu'à *Overwatch* en 2015[1467], ont décliné ses mécaniques pour en faire le cœur de leur *gameplay* : ainsi, la séparation des rôles entre personnages d'attaque (rouge/noir), de protection (bleu), de défense (vert) et de soutien (blanc) sont une simple reprise des couleurs telles que les a symbolisées *Magic: The Gathering*. Ce jeu a donc pleinement rempli sont rôle de relais entre les joueurs de jeu de rôle et ceux de leur équivalent en ligne multijoueurs (MMORPG), donnant à chacun le rôle dont il rêvait : celui de participer, rétroactivement, par son jeu, à créer le jeu auquel il joue.

4. La parabole du « jeu du petit paquet »

Après une partie jouée avec son concepteur, et une autre jouée avec le jeu lui-même, il ne reste qu'à explorer une partie jouée avec soi-même. C'est ainsi que pour clore son essai sur le *Symbolisme des jeux*, le ludologue français Jean-Marie Lhôte rend hommage à son grand-oncle par une anecdote qui résume cette relation qu'établit le jeu non seulement entre ses composants – l'espace de son terrain et la temporalité de la partie – mais également entre les joueurs et, encore au-delà, par l'interaction même que crée le jeu avec soi-même, ce dédoublement délicieux de la conscience qui s'enivre de jouer à s'oublier elle-même : « *J'ai choisi de clôturer ces pages en racontant une histoire. Elle me semble assez bien donner à sentir les forces vives des jeux. Cette histoire est intitulée ''Le jeu du petit paquet de mon oncle''. (…) Je veux simplement raconter un jeu que j'ai vécu, étant neveu – manière comme une autre de lancer un affectueux salut, par-delà la tombe, au frère de ma grand-mère paternelle, grand-oncle par conséquent, auquel je dois mon goût de l'hétéroclite. (…) Sa passion joueuse, sa spécialité, le point où se fichait en terre son axe du monde, était l'héraldique. (…) Disons seulement que chez ce militaire, marié sans enfant, le goût pour la recherche des origines contrebalança sans doute le désir insatisfait d'établir une postérité. De cet élan brisé vers le futur naquit un culte du passé fort vivace. A sa mort, de multiples objets témoignaient de son effort pour bâtir un univers où se rencontraient en une seule personne, le collectionneur de blasons, l'amateur de souvenirs militaires et le ramasseur impénitent d'objets singuliers. C'est dans cette catégorie que surgit un curieux petit paquet, soigneusement enveloppé de papier, et portant cette mention énigmatique écrite de sa main : ''Ne pas toucher''.*

Je découvris ce paquet, d'environ 8 cm de long sur 5 de large et plusieurs millimètres d'épaisseur, dans un tiroir du bureau – le tiroir à la fois confidentiel et quotidien, celui de l'agenda, du répertoire, du carnet de comptes, des crayons, trombones, gommes, étiquettes, timbres, colle, etc. Dans le petit hôtel Renaissance que mon oncle occupait à Angers, le bureau en tant que pièce et, davantage encore, le bureau en tant que meuble, constituait véritablement le cœur de la maison, le centre du labyrinthe. À partir de lui se développait une série de zones plus ou moins denses et fort diversifiées. À la périphérie, dans les communs, se trouvait le garage. (…) À la périphérie également, mais cette fois souterraine, se trouvaient les caves. Il y en avait plusieurs. La principale était celle des vins, endroit qui mérite attention et recueillement. Mon oncle, fin gourmet, nous a transmis le respect des bons millésimes. On débouchait du ''21'' dans les grandes occasions et je me souviens encore avoir bu du ''93''

[1467] Voir l'onglet de présentation des différents rôles des personnages sur la page du jeu de son éditeur Blizzard : http://eu.battle.net/overwatch/fr/game/.

(1893, bien entendu), dans un recueillement solennel. Est-ce l'origine de mon intérêt pour le symbolisme des nombres ? Qui sait ? A la périphérie supérieure se trouvaient mansardes et greniers emplis de vieilleries. On peut s'y amuser ferme, le nez dans de vieux numéros de Lectures pour tous *ou autres brochures de la même eau, qui témoignent de leur temps mieux que bien des ouvrages érudits. De la cave au grenier, je ne voyais pas ce qui pouvait m'aider à percer l'énigme du petit paquet de mon oncle. Vestige de stricte éducation morale dû à la volonté des morts, quelque chose m'empêchait de violer le paquet. J'aurais bien aimé, tout de même, deviner : je touchais malgré tout, je soupesais, je caressais, je reniflais, je regardais à contre-jour, je palpais - c'était souple, sans doute du papier – je réfléchissais en vain. L'énigme se ferait-elle chance ?*

L'axe de la maison était un bel escalier de pierre, à vis, qui desservait les pièces principales : la salle à manger, les chambres, le petit et le grand salon, le fameux bureau. La salle à manger était banale, décorée d'assiettes accrochées aux murs. En y regardant de plus près, ces assiettes n'étaient pas si communes : toutes étaient armoriées. Il y avait aussi, présentés dans deux ou trois cadres, quelques boutons, des boutons civils du XVIIIe siècle, si ma mémoire est bonne. (…) Nul n'imagine qu'une collection de boutons peut être un univers. (…) A côté de ceux de la salle à manger, dont certains étaient de véritables miniatures peintes à la main, il y avait également des boutons d'uniformes militaires mais surtout beaucoup de boutons de livrées - armoriés, par conséquent. Les plus belles pièces de la collection étaient de magnifiques boutons de vènerie, variété rare entre toutes les variétés de boutons dispersées sur la planète. Le petit paquet de mon oncle avait-il quelque chose à voir avec sa collection ? Comment savoir ? Un paquet à ne pas ouvrir est un cadeau anonyme et sans destinataire. Il est comme une bouteille à ne pas boire. (…) Bref, ce petit paquet de mon oncle, à ‘‘ne pas toucher’’, avait-il donc un rapport avec des boutons ?

En montant l'escalier, l'univers se faisait napoléonien : les murs étaient tapissés de gravures représentant Bonaparte, le roi de Rome, etc. Parmi toutes ses passions, le commandant Pinguet, tel était son nom, en vouait une, particulièrement vive, au Petit Caporal. Il avait fait Saint-Cyr à l'époque où l'analyse des grandes batailles napoléoniennes constituait l'essentiel des études de stratégie militaire. L'aspirant officier reconstituait soigneusement, à l'aide de crayons de couleurs bien choisis, les mouvements des armées en présence à Austerlitz, Friedland on Wagram. Je suppose que le culte voué par mon oncle à Napoléon-Bonaparte trouvait là son origine. Et puis peut-être compensait-il ainsi l'absence de panache d'une modeste carrière militaire personnelle. (…) Rien de surprenant non plus dans le fond, quand on considérait le dessin de son visage : il était d'une grande bonté, illuminé par un regard malicieux. Visiblement, il avait abandonné depuis longtemps l'idée de se prendre au sérieux, s’il l'avait jamais eue. Cet officier était bien trop pacifique pour faire une brillante carrière militaire et, sans doute, au fond de lui-même, le savait-il. C'était la source de son humour. Rien de particulier à noter en ce qui concerne les chambres. Pas grand-chose non plus pour les salons : le petit abritait un mobilier algérien, souvenir d'un temps de service outre-mer. Le grand salon avait une tout autre allure, il avait conservé ses boiseries Louis XVI d'époque et quelques beaux meubles anciens. Dans l'ensemble le luxe était exclu et d'ailleurs le commandant Pinguet n'était pas riche. Ce petit hôtel représentait toute sa fortune.

C'était un collectionneur conscient de ses limites, tout en sachant explorer à fond son terrain. (…) Il constituait donc sa collection très lentement, pratiquant largement l'échange. Sa femme restait en retrait de cette activité. Elle lui tenait toujours quelque peu rigueur, peut-être à juste titre, de ne lui avoir jamais permis d'utiliser le moindre bouton de sa collection pour orner une robe on un corsage. Même pas des ‘‘doubles’’ ! Dieu sait pourtant si elle aurait veillé

à ne pas les perdre, chère tante Anne-Marie. Elle restait donc assez étrangère à ce monde, mais point hostile. L'oncle n'avait pas besoin de cacher sa passion elle n'était pas considérée comme un vice coupable. Sans doute, même, tante Anne-Marie admirait-elle secrètement l'érudition de son mari. Avait-elle accès au tiroir du bureau ? Ce petit paquet de papier déjà vieilli, gardé là depuis longtemps, l'avait-elle vu ? Au fait, à qui s'adressait la consigne ‘‘Ne pas toucher’’ ? A qui précisément ? A sa femme, décédée plusieurs années avant lui ? Ou bien à celui qui le trouverait après sa mort, à moi qui le considérais avec insistance, qui explorais toutes les pistes susceptibles de me livrer la clé du mystère.

Nous voici au cœur de cette maison, dans le bureau plein comme un œuf. (…) Le commandant Pinguet était un collectionneur apparenté au règne végétal : son bureau était une sorte de jardin sauvage. Ceux apparentés au règne minéral, à l'architecture géométrique des cristaux, se distinguent par l'uniformité des classeurs, la symétrie des rayonnages, l'ordonnance rigoureuse des vitrines, armoires ou bibliothèques. Leur collection a la noblesse des jardins à la française. On se tromperait néanmoins si l'on pensait que ce cabinet de curiosité n'était point ordonné. L'aimable fantaisie jaillissante, la floraison d'objets se trouvait en fait apprivoisée, domestiquée dans plusieurs catalogues méticuleusement tenus, impressionnants. C'est qu'en héraldique le maître des lieux n'avait rien d'un amateur ni d'un velléitaire. Son chef-d'œuvre était au centre de l'enceinte, dans le bureau de son bureau, là où j'avais trouvé le fameux petit paquet. Agencée spécialement, la partie supérieure de ce meuble pouvait s'enlever comme un couvercle, laissant apparaitre des milliers et des milliers de fiches. (…) Lui, jouait de ce fichier en virtuose, comme d'autres de l'orgue. Et moi, je me trouvais devant l'instrument, assis à son fauteuil et regardant distraitement l'univers familier, regardant intensément ce paquet à ‘‘ne pas toucher’’ ; ma pensée battait la campagne, de droite, de gauche, de la cave au grenier, courant par les pièces et les couloirs, scrutant des visages perdus dans des souvenirs, se heurtant aux murs comme un jeune oiseau ivre.

Je parlais de jardin tout à l'heure. Pour moi, apprenti-ramasseur de signes, ce bureau sauvage était une espèce de paradis, de jardin d'Eden. Et d'un coup je m'y trouvais tout nu, comme Adam, une pomme à la main à ‘‘ne pas croquer’’ ! Que faire ? Brûler le paquet et laisser le secret définitivement inviolé ? Patienter en attendant une problématique inspiration ? Transgresser le commandement sans attendre ? J'expérimentai la vertu du temps. Honnêtement, à plusieurs années de distance, je ne me souviens plus très bien des détails de ce jeu étrange. Je dus penser que j'étais un bel orgueilleux de m'identifier ainsi à notre père Adam, et que mon bon oncle Pinguet n'avait certainement pas voulu recommencer pour moi le coup de l'arbre du Bien et du Mal, de la pomme, du serpent. Cela ne lui ressemblait pas. (…) Je sentais confusément qu'aucun ange ne viendrait, avec son épée flamboyante, me maudire, si je croquais la pomme.

En commençant à ouvrir le paquet, l'inquiétude, tout de même, me prit. Peut-être contenait-il quelque testament. Quelle drôle d'idée d'avoir inventé un jeu pareil ! J'arrivai à l'avant-dernier pliage. Les pilleurs de tombes, les trouveurs de trésors, tous les chercheurs connaissent ce trouble fait d'angoisse et d'ivresse qui précède le moment attendu où, enfin, on va savoir. Ce que j'allais apprendre serait-il du domaine militaire ? Participerait-il de la nuit des aveugles ? Aurait-il quelque rapport avec l'imagerie aristocratique des blasons ? Le paquet était ouvert. Je savais. Je n'étais plus Adam, mais Archimède dans sa baignoire! Eurêka ! Le voile du Temple venait de se déchirer du haut en bas. En une fraction de seconde, dans un éblouissement, je venais de faire une rare expérience de la vérité. Je venais de vivre un moment exceptionnel où le mot désigne si bien la chose que la poésie éclate, la poésie imperturbable du réel mis à nu. Cela dépassait de si loin mon attente que j'exultai.

Le petit paquet de mon oncle portant, écrit de sa main, la mention ‘‘Ne pas toucher’’, contenait une série d'étiquettes imprimées portant la mention ‘‘Ne pas toucher’’. »[1468]

Parce que cette historiette se suffit à elle-même et que la commenter reviendrait à lui faire perdre beaucoup de son charme, nous n’en donnerons que la morale : il en est de la victoire comme de la vérité, les attentes que créent la recherche et le désir qui l’accompagne, que ce soit celle du plaisir ludique ou de la vérité scientifique, est toujours supérieur à l’enjeu qui met fin à cette recherche. Il faut faire de la ludologie comme on joue, en sachant que le jeu se confond avec son mouvement dont la fin signifie celle de son objet, la valeur que l’homme accorde à l’objet de sa recherche tenant essentiellement dans le chemin que le second a fait parcourir au premier et non dans un prix objectif. La géométrie de la maison du grand oncle paternel se confond ainsi avec l’histoire personnelle du narrateur, et le jeu naît de la reconstitution d’une temporalité faite de la recombinaison de souvenirs épars, de la dialogique de l’absence présente de l’oncle, de la séparation à venir de la maison, cet espace qui contient tous les autres, qui donne rétroactivement à la recherche du neveu son caractère imprécatoire, ainsi que de projections de l’imaginaire comme autant de potentialités qui recomposent récursivement l’espace-temps d’une partie jouée entre l’oncle et son neveu. En effet, « le jeu du petit paquet » déploie toute une géographie depuis le bureau orchestre de l’oncle, autour duquel s’organise le bureau en tant que pièce, elle-même au cœur de la maison, mais surtout de l’univers et de la vie de son bien-aimé parent, dont la temporalité a structuré l’espace quotidien. L’expérience ludique tisse ainsi un espace-temps qui autorise la rencontre du neveu et de l’aïeul par delà la mort, le jeu étant à même de réunir un vivant et un mort, en tant que volonté agissante, comme partenaire de jeu.

***

Aux frontières du sujet et de son objet, dans l’aire intermédiaire d’expérience, la ludologie organise le discours du jeu de façon homothétique avec lui, comme une interaction de ses dimensions spatiale et temporelle qui incarnent le dédoublement originel du jeu, ce discours qu’est le ludique. La ludologie a donc en charge à son tour et à son échelle, de faire dialoguer les différentes dimensions du ludique en les combinant (l’une dans l’autre), les faisant rétroagir (l’une envers l’autre) de manière récursive (l’une après l’autre) et complémentaire (l’une avec ou contre l’autre). La ludologie est donc une double manipulation, dans le plein sens du terme, dans la mesure où elle incarne non seulement les *possibilités* d’interactions du sujet avec les discours ludiques (manipulations proposées par l’objet au sujet), mais aussi les *potentialités* que la subjectivité du sujet ouvre à son objet (manipulation du sujet sur l’objet : créativité / enrichissement) autant que celles que celles que son objet lui offre en retour (manipulation du sujet par l’objet : expérience et, par extension, connaissance). La ludologie fait ainsi entrer l’expérience et la potentialité dans les sciences humaines comme champ de connaissance prospectif de l’humain en expansion, dans toutes les dimensions de son potentiel : l’une dans, envers, après, avec et contre l’autre.

Il s’agit ainsi d’un changement de paradigme où l’objet n’est plus seulement objectif, l’homme devant y adapter sa subjectivité de sujet, puisque l’objet-jeu (certes conçu à l’origine par l’homme) impose un dialogue au joueur à travers la contrainte des règles. Si le choix de participer appartient à l’homme, l’initiative appartient au jeu qui oblige l’homme à jouer,

[1468] Lhôte J.-M., 1976, *Op. cit.*, pp. 239-245.

c’est-à-dire à choisir et à agir (sous peine de perdre ou de devoir quitter la partie), quand bien même la sélection qu’incarne le choix est du seul ressort du joueur. Il y a donc bien un discours du jeu qu’ont mis en avant les tenants du procéduralisme et auquel se conforme le joueur pour en prendre la direction, même si c’est le joueur qui reste maître de la situation (il peut toujours tricher ou décider de quitter le jeu). La ludologie propose donc d’étudier ce discours en prenant en compte son élaboration collaborative entre l’objet-ludique, en tant que système ouvert, et le sujet. L’homme n’est donc plus passif face à une connaissance qui lui préexiste et dont il cherche à s’emparer, mais il en est au contraire le co-créateur, l’expérience ludique étant à la fois un mode de connaissance et une performance, c’est-à-dire la réalisation d’une connaissance potentielle. La ludologie n’est donc pas une science (au sens de mode de connaissance) du passé mais une science prospective – du potentiel – puisqu’elle crée la connaissance simultanément à son acquisition par l’homme. L’objet-ludologie se confond ainsi avec la dynamique de l’expansion de la culture humaine, car il est enrichissement du questionnement et non sa résolution, faisant de l’homme l’acteur et le spectateur de son propre savoir.

Conclusion de la troisième partie

> « *Dans cette théorie nouvelle, le terme d'information ne se réfère pas tant à ce qu'on a dit qu'à ce qu'on pourrait dire ; en d'autres termes, l'information est la mesure de notre liberté dans la sélection d'un message.* »
>
> Warren Weaver, *Les mathématiques de l'information*[1469]

Cette perspective souligne sans doute l'apport fondamental des sciences de l'information à la ludologie, en particulier à travers la sémiotique. En effet, en cherchant à élaborer les règles de la communication, la sémiotique autorise une approche prospective tout en donnant à l'information communiquée la valeur de la décision que celle-ci conditionne. Le ludique ou discours du jeu porte une valeur analogue puisque le jeu n'est jamais que la somme des parties jouées qui enrichissent sans cesse les potentialités du jeu, comme la littérature des échecs ne fait que proposer de nouvelles stratégies, à même d'en générer de nouvelles pour les contrer, l'indétermination du jeu ne signifiant pas l'impossibilité de sa compréhension, mais au contraire la possibilité de son questionnement et, par là, de son potentiel d'enrichissement. Précisément ce qu'Umberto Eco met au cœur de son concept d'*œuvre ouverte* : « *Les poétiques de l'''ouverture'' reflètent l'attrait exercé sur toute notre culture par le thème de l'indéterminé : nous sommes fascinés par les processus au cours desquels s'établit, au lieu d'une série d'événements univoque et nécessaire, un champ de probabilité, une situation apte à provoquer des choix opératoires ou interprétatifs toujours renouvelés.* »[1470] Cela est vrai pour l'art et la littérature mais l'est encore davantage pour le jeu, dont le fondement même repose sur la potentialité et dont l'expression ludique constitue à son tour les racines du langage ludologique.

La ludologie n'est pas une théorie générale du jeu, parce qu'on ne peut théoriser ce qui est par définition potentialité et ouverture. Elle est seulement la prise de conscience que les contradictions du jeu ne sont pas la fin de sa compréhension mais sa condition, et qu'une ludologie n'est jamais qu'un ensemble de principes et de relations pour produire de la compréhension là où, sans elle, on ne décèlerait qu'anarchie et chaos. Il s'agit moins d'élaborer une définition qu'un centre de gravité au diapason du mouvement du ludique, qui part donc de la potentialité et arrive au plaisir en passant par le choix, à partir duquel les relations entre les éléments du système ludique trouvent leur orbite dans un tout cohérent. Ce qui n'exclut nullement la contradiction des éléments entre eux, puisque celle-ci est nécessaire au mouvement de l'ensemble. Si le jeu remet en cause « *le savoir si sûr de lui des adultes* »[1471], comme l'annonçait Eugen Fink en 1960, c'est sans doute parce qu'il est une connaissance projective et prospective qui dépend de son sujet puisqu'elle l'inclut, tout en s'enrichissant récursivement et rétroactivement de sa propre activité créatrice, ce discours du jeu que définit le ludique.

La troisième partie de la présente étude, en reprenant les principales théories que nous avons abordées, s'est employée à les appliquer aux théories de la narration, puisque celles-ci ont longtemps été opposées aux principes ludologiques, notre approche complexe permettant de les réconcilier tout en offrant une meilleure compréhension du mythe et du conte. Notre étude ouvre en effet sur l'un (le mythe du Minotaure) tout en se refermant sur

[1469] Weaver W., 1955, « The mathematics of Information » in The Scientific American, *Automatic control*, New York, Simon and Schuster, p. 106. Cité dans Eco E., 1965 [1962], L'œuvre ouverte, Paris, Seuil, p. 84.
[1470] Eco E., 1965 [1962], *Supra*, p. 69.
[1471] Voir la citation en ouverture de la présente étude, note 1.

l'autre (la parabole du jeu du petit paquet) de manière récursive. Après avoir abordé la ludologie par le discours, nous avons alors montré que le discours du ludique, par la reprise homothétique d'une partie modèle, était à même de rendre compte d'une multitude de jeux dont les spécificités apparemment propres à chacun étaient en fait l'écho des différentes étapes et attitudes qui se mettent en place au cours d'une partie quelconque, l'espace ludique déployant la temporalité de la partie comme le discours ludologique réunit les interactions et les évolutions du jeu. En élargissant ensuite l'objet de la ludologie, dont l'homme est à la fois sujet et objet, à celui des sciences humaines et sociales, nous avons alors pu montrer, en nous intéressant au concept de potentialité, que le ludique rendait compte d'un domaine jusqu'alors minoré en sciences humaines et sociales : les connaissances prospectives fondées sur l'expérience subjective du sujet à travers la création, l'imagination et l'intuition. Le langage ludologique est ainsi homothétique du jeu permettant à travers ses fonctions potentielles, compétitives, performatives et expérientielles d'approcher tout objet en l'entreprenant soit comme une partie, soit comme un jeu, soit comme le joueur lui-même, autrement dit : soit comme une temporalité du jeu, soit comme un espace ludique, soit comme un sujet ludologique.

En effet, que l'on considère la narration, le jeu ou le psychisme humain, les modèles sont analogues, comme s'il ne s'agissait que d'une seule et même chose. Sans doute que le dédoublement du jeu, en permettant à l'homme d'être à la fois acteur et spectateur de son existence, résume l'ambivalence de son attitude devant la vie, l'homme ne faisant jamais que jouer. De même, en participant par sa volonté de compréhension à accroître la culture humaine, l'homme est partie prenante d'un processus sans fin où il ne joue jamais qu'une partie, la sienne, ne pouvant épuiser un jeu qui le dépasse puisqu'il l'inclut. La mythologie comme le conte, bien que suivant chacun un chemin inverse, produisent un discours qui est sensiblement équivalent : la liberté de l'homme lui appartient, que ce soit en tant que héros se conformant à l'ordre d'un monde dont il fait intrinsèquement partie (mythologie) et, par là, gagne le droit de vivre pleinement son humanité, ou que ce soit en tant qu'homme vulnérable saisissant sa chance pour, *in fine*, rétablir l'ordre du monde (conte) dont il devient le héros en enrichissant son être des dimensions de son potentiel. Les modèles temporels de la narration rencontrent ainsi les modèles spatiaux du psychisme dont l'approche ludologique à beau jeu de montrer les correspondances et la complémentarité en les faisant jouer. C'est-à-dire en soulignant que les uns permettent de déployer séquentiellement les fonctions du discours ludique alors que les autres distribuent la temporalité de ce même discours selon différents axes.

Il convenait donc d'aborder le ludique selon cette logique spatio-temporelle qui est la seule à laquelle l'homme a accès, en jouant comme lui notre partie. En effet, la connaissance du jeu passe par l'expérience des différentes attitudes ludiques qui sont autant subjectives, puisqu'elles appartiennent au sujet, qu'objectives puisqu'elles sont dictées par les évolutions de la partie et les interactions des différents éléments du jeu avec le joueur. Or, bien que chacune de ces attitudes n'appartienne pas à l'ensemble des parties, tout joueur peut admettre immédiatement qu'elles sont susceptibles de survenir, faisant de cette partie potentielle qui les réunit une partie modèle, à même de contenir toutes les autres. Ainsi, pas plus qu'il n'est possible d'opposer l'approche narratologique à l'approche ludologique, il n'est possible d'opposer l'approche procédurale à l'approche expérientielle, les unes et les autres se répondant. Comme Pierre Bourdieu l'a montré : « *Rien n'est plus libre ni plus contraint à la fois que l'action du (…) joueur. Il se trouve tout naturellement à l'endroit où la balle va tomber,*

comme si la balle le commandait, mais par là, il commande à la balle. »[1472] C'est de cette ambivalence que rend compte ce panorama des spécificités de jeux variés : les attitudes qu'ils suscitent sont spécifiques à chaque jeu et s'inscrivent pourtant nécessairement dans l'ensemble des discours que le jeu est à même de susciter, permettant d'entrevoir à travers leurs règles l'attitude ludique du joueur, dont la diversité des réactions exprime les potentialités des individualités humaines rassemblées sous la dénomination de joueur.

Mais limiter l'objet de la ludologie au jeu serait la réduire à n'être qu'un champ de recherche. Le ludique est un discours, c'est-à-dire une approche qui naît du jeu mais qui peut s'appliquer à l'ensemble des situations jouables. En outre, la ludologie plaide pour une approche expérientielle qui place donc la potentialité au centre de la connaissance. Celle-ci a été arpentée avant tout par les probabilités qui ont cherché à la réduire à des statistiques, qui n'expriment pourtant rien d'elle. Au contraire, la potentialité n'est pas une simple possibilité, sanctionnée par la réussite ou l'échec, mais le pendant positif du risque qui l'accompagne. Or le risque est subjectif à la différence des probabilités qui sont objectives. La potentialité permet en outre de réévaluer la décision à l'aune de l'effort d'investigation que celle-ci nécessite, contredisant le postulat de la théorie du jeu qui se fonde sur la recherche systématique par le joueur du choix optimal. En effet, le jeu, parce qu'il projette le joueur dans l'univers du potentiel, lui permet de faire l'expérience de l'ensemble des possibilités qui s'offrent à lui et non plus seulement de l'alternative qui sera finalement réalisée. Le ludique est ainsi le domaine par excellence de l'indétermination qui n'est pas plus celui du chaos que de l'aléatoire, mais bien, selon les mots de Jacques Henriot, de l'« exercice du possible »[1473].

La potentialité du jeu apparaît enfin comme une promesse qui rencontre les attentes du joueur, fondant les genres ludiques selon le bénéfice attendu de leur expérience (jeux d'ambiance, jeu de plein air, jeux vidéo…), le matériel qui la conditionne (jeux de cartes, jeux de fléchettes..) ou les compétences sollicitées (jeux d'adresse…), les catégories se recouvrant les unes les autres : les jeux de rôle relevant par exemple de ce triple découpage. Le langage ludologique, en établissant les fonctions fondamentales de la dynamique ludique, est à même d'éclairer, par une interprétation spécifique, ce qui sans lui demeurerait dans l'ombre : les relations de jeu entre le sujet et son objet. Ainsi, la partie menée par Georges de la Tour qui, au gré de tableaux témoignant de la duplicité du jeu, met en place une partie qui exalte le second degré et invite le spectateur à la participation, résume toutes celles possibles. *Magic : l'assemblée* invite pour sa part le joueur à faire l'expérience de la potentialité des jeux à travers un jeu unique qui les rassemble tous, réunissant les figures de créateur (potentialité), de compétiteur (épreuve), d'expert /collectionneur (performativité) et de joueur (expérience) en rendant jouable le jeu depuis l'étape d'achat jusqu'à celle de l'analyse de la partie, en passant par la lecture des règles ou la distribution des cartes. Nous avons alors clos nos exemples de parties modèles par celui d'une partie jouée non plus avec les autres parties ou les autres jeux, mais par et avec le joueur lui-même. Les différentes expériences de jeu proposées constituent ainsi une invitation à l'expérimentation des potentialités de la ludologie.

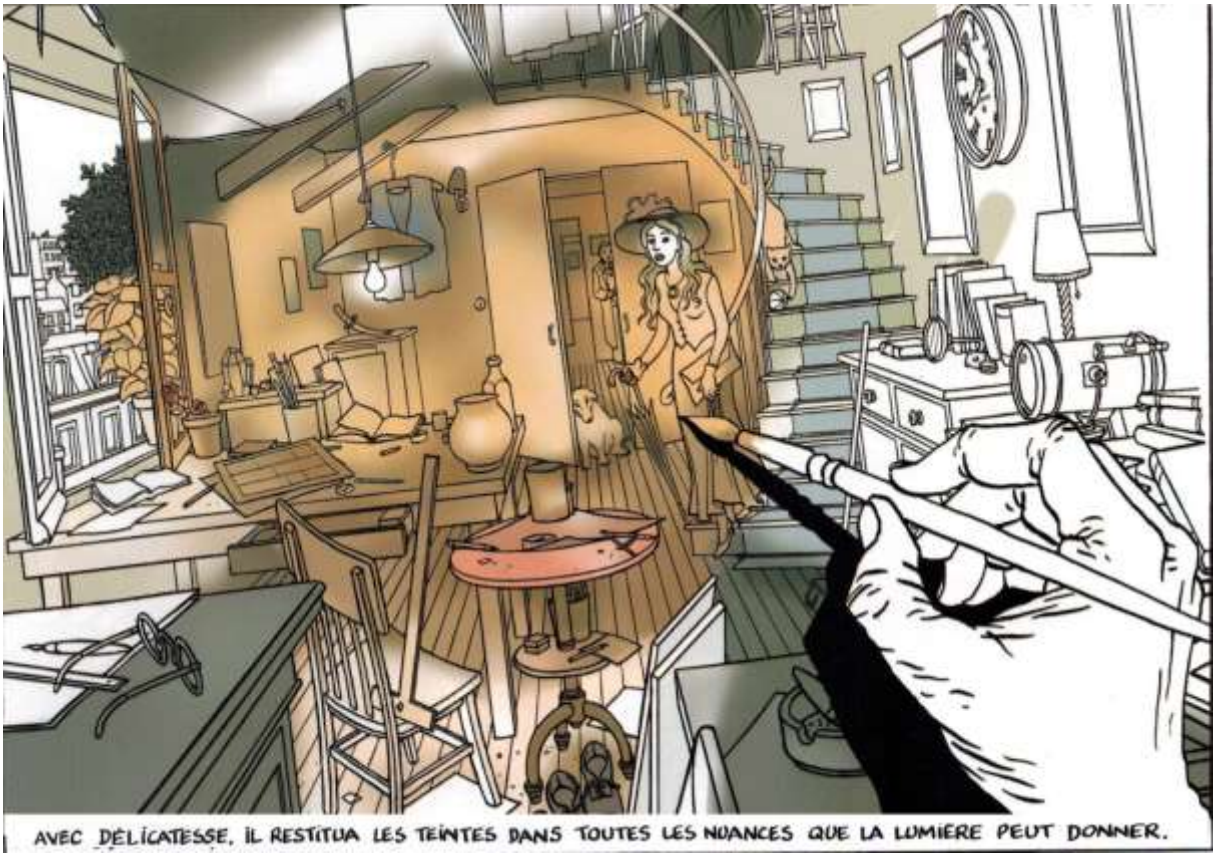
Ces principes, en tant que prémices d'une possible ludologie, ouvrent la perspective d'une connaissance créative du prospectif, du potentiel et du subjectif. Nous ne faisons en cela que poser un panneau indicateur en suivant les préceptes que Gregory Bateson recommandait pour penser à partir de l'intuition, de l'indéterminé et du contradictoire : « *A*

[1472] Bourdieu P., 1987, « De la règle aux stratégies », *Choses dites*, Les éditions de Minuit, p. 80.Voir note 424.
[1473] Henriot J., 1989, *Op. cit.,* pp. 219 & p. 245. Voir note 289.

cette fin je suggère deux voies : la première est d'habituer les savants à rechercher, parmi les sciences plus anciennes, des analogies ''sauvages'' avec leur propre matériel, en sorte que ce soient leurs propres intuitions hasardeuses qui les conduisent à des formulations rigoureuses relatives à leurs domaines. La deuxième voie serait de leur apprendre à faire des nœuds à leurs mouchoirs chaque fois qu'ils laissent quelque chose d'informulé, à consentir à laisser cela tel quel, pendant des années, mais en marquant d'un signe d'avertissement la terminologie qu'ils utilisent ; de telle sorte que ces termes puissent se dresser non pas comme des palissades, dissimulant l'inconnu aux chercheurs à venir, mais comme des poteaux indicateurs où l'on puisse lire : ''INEXPLORE AU-DELA DE CE POINT'' »[1474]

[1474] Bateson G., 1977 [1941], « Comment penser sur un matériel ethnologique : quelques expériences », *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, p. 121.

Figure 81. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 14/15



Conclusion générale

> « *Les grandes œuvres le sont malgré leur achèvement, et certaines sont grandes parce que inachevées : ainsi, l'achèvement des Pensées de Pascal en discours apologétique aurait appauvri l'œuvre elle-même, et c'est en somme la mort prématurée de Pascal qui a déterminé le chef-d'œuvre. Aussi nous semble-t-il souhaitable que toute œuvre soit travaillée par la conscience de l'inachèvement. Que toute œuvre, non pas masque sa brèche, mais la marque. Il faut, non pas relâcher la discipline intellectuelle, mais en inverser le sens et le consacrer à l'accomplissement de l'inachèvement.* »
>
> Edgar Morin, *La méthode : 3. La connaissance de la connaissance*[1475]

On ne peut embrasser le jeu en soulignant sa potentialité et prétendre dans le même temps avoir fait le tour de la question. Pas plus qu'on ne peut appeler de ses vœux une ludologie qui soit l'homothétique de son objet, le jeu, et vouloir que la partie que nous avons jouée la résume. Nous avons joué notre partie qui n'est que l'une des configurations possibles de toutes les constellations potentielles du ludique. Toute ludologie est par essence inachevée précisément parce qu'elle est une ludologie : un discours du discours de la potentialité qui ouvre sur son sujet : l'homme. Pour le prix de sa participation au jeu, la partie invite le joueur à la fois à vivre pleinement son œuvre et à la contempler, mais aussi à transcender ses limites physiques pour joindre l'être vers lequel il tend : ce joueur qui est en lui. L'inachèvement du jeu, à la différence du réel qui par essence est ce qui est « réalisé », offre à l'homme une place toute trouvée : donner un dénouement à l'incomplétude du jeu, apposer sa subjectivité à la béance du système ludique au cours d'une partie dont la subjectivité est présente jusque dans son appellation même de « partie ». Ce dénouement est l'enjeu qui est au cœur du jeu, le marquant de la potentialité de l'incertitude qu'il pose comme sa condition à la partie. La situation initiale, en mettant tous les joueurs à égalité, devient ainsi le gage d'une potentialité maximale en offrant à chaque participant l'opportunité de l'emporter. Mais, plus encore, la potentialité incite chaque joueur à donner le meilleur de lui-même, c'est-à-dire à exploiter sa propre potentialité, quelle que soit l'issue de la partie. Or, comme chaque règle définit une potentialité d'action par une ambivalence, l'équilibre d'une contrainte et d'une potentialité, chaque « coup » contient en lui la possibilité d'une issue positive ou négative, c'est-à-dire qu'il concentre en lui tout le spectre de la potentialité (positive et négative) de la partie : l'opportunité et la contrainte, la progression et le reflux, le gain et la perte, la victoire et la défaite. Le jeu devient ainsi la jonction entre la potentialité du jeu et celle du joueur, qui se complètent et se contrarient. Les réunir par la performance ludique permet l'accomplissement du joueur qui repousse ainsi ses limites tout en les dépassant, déployant par là son potentiel qui épouse alors provisoirement les dimensions de cette partie à laquelle il met fin. Ce qui est tout autant au bénéfice de la potentialité globale du jeu, qui invite au recommencement et à laquelle ses efforts ont contribué, qu'à celle des parties à venir qui s'enrichissent des expériences précédentes en consacrant ainsi l'« *accomplissement de l'inachèvement* », à l'image de la littérature échiquéenne.

De même, cette potentialité du ludique nourrit une ludologie potentielle qui n'est autre que son discours. En effet, dans une perspective communicationnelle, le ludique est la perception par un joueur d'une configuration d'éléments dont l'interaction, entre eux et avec lui, stimule sa décision. Le ludique est donc un discours organisé qui suscite le jeu, cette interaction qui est à la fois relation et décision, et qui peut être initiée par le joueur comme

[1475] Morin E., 1986, *La méthode : 3. La connaissance de la connaissance*, Paris, Seuil, p. 30.

par le jeu. Le joueur peut ainsi être à la fois sensible au caractère ludique de son objet, mais inversement le provoquer, l'instillant ou y réagissant. Si les sciences de l'information et de la communication sont à même de rendre compte de ce discours, la ludologie possède une fonction créatrice, en homothétie avec la potentialité ludique qu'elle manipule, qui touche à la complexité. En effet, à l'image du jeu, la ludologie s'intéresse plus à la potentialité qu'à la réalité, invitant à penser ses objets projectivement, en faisant l'expérience de leur potentialité : « *Il faut penser l'être comme présence ou absence à partir de la possibilité du jeu et non l'inverse*. »[1476] C'est donc envisager la ludologie à la fois de façon performative, comme co-créatrice de son objet, faisant de la réalité non un point de départ mais un point d'arrivée, et à la fois comme une performance de la culture dont elle exprime la complexité humaine à travers sa subjectivité, son incertitude, son ambivalence et sa motilité. En effet, si la ludologie est expérientielle, c'est qu'elle rend compte de son objet comme d'un processus où l'irruption du temps et de l'espace permet de balayer les oppositions irréductibles de la logique, tel le paradoxe d'Epiménide[1477] qui n'en est plus un sitôt que l'on passe du général au particulier ou que l'on aborde les contradictions séquentiellement. Tout au long de cette étude, nous avons donc questionné le jeu dans sa potentialité (1), comme une invitation à jouer, c'est-à-dire en tant qu'acte ludique. Le joueur est alors le co-créateur de son objet, d'une partie (2), qui est son interaction avec le monde à laquelle elle contribue en lui donnant son sens. (3) Le ludique dépasse donc l'objet qu'il contribue à créer, le jeu qui est sa marque, pour devenir une manière d'appréhender le monde et d'en rendre compte, son discours (4) et celui de sa relation à l'homme qui le qualifie de jeu. Le ludique est ainsi consacré comme expérience de la potentialité du réel (et réciproquement de réalisation du symbolique) et donc un moyen d'accès privilégié à sa connaissance, qui est en même temps reconnaissance de la complexité du monde (5). Le ludique, et plus encore l'organisation de sa connaissance et de son discours, la ludologie, deviennent ainsi une moyen de faire l'expérience de la complexité, dont le paradigme offre l'opportunité de dépasser les contradictions de la logique, l'ambiguïté de l'esthétique, et le doute éthique par « l'exercice des possibles » (6).

1. Questionner la potentialité

> « *Je suis définitivement de cette génération qui a grandi avec l'image et essaye aujourd'hui de comprendre ce qu'elle a vu*. »
>
> Tim Burton[1478]

[1476] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, p. 426.

[1477] Epiménide le Crétois dit que tous les Crétois sont des menteurs, donc si Epiménide dit la vérité c'est qu'il ment, et s'il ment c'est qu'il dit la vérité. Une résolution simple de ce paradoxe est que le contraire de la proposition initiale n'est pas que tous les Crétois disent la vérité mais qu'au moins un Crétois dit la vérité. Il est donc souvent présenté sous une autre forme : Epiménide dit qu'il ment. Mais si c'est vrai c'est faux et si c'est faux c'est vrai. Or Epiménide peut mentir en général et dire sur ce point la vérité (résolution spatiale), ou Epiménide peut mentir la plupart du temps mais pas à ce moment précis (résolution temporelle). Cependant, il faut souligner sur le fond qu'il s'agit plus d'un sophisme que d'un véritable paradoxe puisqu'il n'y a pas de symétrie entre les deux propositions : pour être déclaré menteur il suffit de mentir une seule fois, au contraire de l'honnêteté qui exige de la constance dans la vérité. Gregory Bateson est le premier à faire référence au paradoxe d'Epiménide en ce qui concerne le jeu : voir Bateson G., 1977 [1955], « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, pp. 254-255.

[1478] Extrait d'une interview parue dans *Le Post* le 15/03/2010, à propos de la sortie d'*Alice au pays des merveilles* http://www.lepost.fr/article/2010/03/15/1989608_exclu-alice-au-pays-des-merveilles-interview-de-tim-burton.html. Lien consulté le 12 mars 2015.

Il nous appartient donc de décrire le processus par lequel nous avons mené notre étude et qui nous a conduit à construire une ludologie. Nous avions fait le choix d'aborder le jeu par le plaisir qui est celui que nous avons eu à jouer et que nous voulions comprendre en tant que tel. Non seulement il a fallu nous interroger sur la fonction du plaisir et du jeu, ce qui nous a permis de vérifier que, derrière l'évidence, le plaisir était biologiquement la condition et la fin du jeu mais, plus encore, c'est le nôtre en particulier qui nous intéressait. Il nous est alors apparu que le jeu était toujours abordé par l'observation de la réalité, alors que le mouvement du jeu est précisément inverse, et que c'est la fantaisie du joueur qui crée l'aire intermédiaire d'expérience où le jeu se réalise ainsi que le discours ludique. Le problème n'était pas l'identification d'un jeu préexistant mais le mode opératoire de la pensée qui le crée et du discours qui la sous-tend. Nous n'avions donc pas à rechercher une forme mais des fonctions : ses valeurs implicites et explicites. La mythologie, parce qu'elle est un discours et qu'elle privilégie la significaton, nous a conduit dans un premier temps à mettre en valeur le lien entre récit mythique et espace ludique, la téléologie commune au mythe et au jeu, et de montrer en quoi le jeu et le rite sont les deux termes d'une alternative à même d'actualiser le mythe. La littérature, par les motifs poétiques qu'elle tisse, a permis d'affiner ces fonctions qui permettent de reconnaître explicitement le jeu, d'identifier ses lieux communs afin de pouvoir décrire l'imaginaire collectif du jeu en déroulant une partie de jeu qui en organise le discours sans le hiérarchiser. Pour cette même raison, nous avons eu recours à un abécédaire qui nous a conduit à mettre en regard les valeurs du jeu précédemment identifiées avec les analyses des principaux penseurs du jeu en acte, en nous affranchissant des difficultés d'identification que pose la forme du jeu au profit de celui de ses fonctions, puisque c'est par elles que tout un chacun est capable de le reconnaître et de lui donner un sens. Nous avions alors la possibilité de faire le récit de l'acte de jouer depuis ses fondement biologiques jusqu'à sa dimension philosophique, ce qui revient à poser les conditions et la fin du jeu humain. Nous avons alors décrit, dans une perspective potentielle, la construction du jeu en tant qu'objet culturel qui, en reliant l'individu à son passé, lui offre d'être plus que lui-même.

Si le jeu est discursif, alors la pensée du jeu est un discours du discours ludique qui, en tant que tel, ouvre une relation entre le sujet et son objet d'étude et, de façon homothétique avec lui, sur la potentialité qui est d'abord celle de l'homme. En effet, la ludologie réunit l'approche créative et expérientielle du jeu, qui dessine les potentialités de son objet, à sa valeur discursive à même d'en rendre compte, ces deux aspects s'enrichissant mutuellement de façon mouvante, donc complexe. La complexité de la ludologie repose ainsi essentiellement sur son caractère potentiel, qui suscite les interactions, au lieu de les tirer du réel, suscitant une approche expérientielle qui va du sujet vers l'objet autant que l'inverse. En effet, la volonté du sujet de participer au jeu est première, précédant le jeu auquel elle donne sa forme et sa fonction. En tant que simulation et performance, le ludique est une connaissance qui à la fois s'expérimente et a conscience d'elle-même, qui doit se vivre pour s'observer, se construire pour s'étudier, décrivant une interaction entre le sujet et son objet, se situant en tant que performance entre l'expression esthétique qui part du sujet et la spéculation logique[1479] qui y renvoie. La ludologie est bien une science de la complexité en ce qu'elle est subjective, incertaine, ambivalente et mouvante, qu'elle ne fonde rien et nourrit son propre questionnement, ne visant d'autre résultat que l'enrichissement de sa propre compréhension. En effet, le ludique considère la connaissance dans sa progression et non en tant que finalité. De ce fait, la ludologie doit se poser comme une science exploratoire qui s'intéresse moins à décrire le jeu tel qu'il est, puisqu'il est une fonction et non une forme, qu'à expérimenter ses possibilités et à le penser dans ses alternatives, c'est-à-dire dans la

[1479] Au sens ou la spéculation (du latin « miroir ») est une réflexion de la pensée.

dimension prospective ce qu'il pourrait être – comme l'ethnologie nous renseigne sur l'anthropologie en décrivant des sociétés qui ont évolué différemment de la société occidentale – et dans ce que les choix qu'il fait naître expriment de nous.

Nous avons pu appliquer la méthodologie ainsi dessinée à la compréhension des différentes théories ludiques en les rapprochant des théories du plaisir, de façon à réconcilier en les articulant la narration et le ludique, le plaisir et l'émotion. La ludologie emprunte à la sémiotique l'articulation entre le signe, le texte et le sens, envisageant son objet d'étude à la fois comme un processus et un système, c'est-à-dire – comme l'avait pressenti Fernand Braudel[1480] – comme un espace (potentiel) qui déroule un temps (alternatif), révélant fonctions et potentialités. En usant de cette perspective, il est ainsi possible de comprendre l'interaction des différents éléments ludiques tels qu'ils se présentent au cours d'une partie de jeu et en quoi ceux-ci sont constitutifs de l'expérience ludique. En effet, l'inachèvement du jeu fait se rejoindre potentialité du jeu et potentialité de l'homme puisque c'est le joueur qui décrète le jeu et lui donne sa finalité. Mais si la ludologie est une science, donc un regard que l'homme peut poser sur le monde, alors il est possible d'appliquer la ludologie à un autre objet. Si l'incertain est un domaine connexe au jeu, il ne se limite pas à lui et sa complexité est une problématique qui, comme le jeu, trouve son origine et sa finalité dans l'homme. Alors même que l'indétermination est considérée comme impensable au point d'inciter à rechercher systématiquement sa résolution plutôt que sa compréhension, l'approche ludologique permet son appréhension sans lui ôter son indétermination tout en expérimentant sa potentialité. Potentialité qui se trouve au cœur de la première approche ludologique de l'histoire qu'est celle de Louis Becq de Fouquières reconstituant les règles du jeu des douze lignes, ouvrant de nouvelles perspectives au jeu et aux sciences humaines et sociales en abordant son objet d'étude par son mouvement propre, c'est-à-dire à la fois sa dynamique et sa relation à son sujet, le joueur. En effet, que l'on considère la partie, le jeu ou le joueur, ceux-ci différent sans cesse tout en se retrouvant sous le vocable qui nous sert à les désigner. C'est en définitive par le regard ludique que l'homme pose sur le monde qu'il est capable de trouver sa place et de la vivre, puisque les réponses qu'il cherche n'existent que dans les questions qu'il (se) pose, dans le discours qui construit son expérience.

Nous pouvons ainsi noter qu'aucune ludologie ne peut englober complètement le jeu puisque la complexité inhérente à notre approche implique son ouverture à son questionnement, autant que son incomplétude qui est sa possibilité d'enrichissement. Pour reprendre l'image de la sphère du ludique que nous avons cherché à éclairer, nous ne pouvons prétendre, par une quelconque approche, pouvoir mettre en lumière toutes ses faces en même temps, ne serait que parce que les faces non éclairées ne sauraient pré-exister au questionnement qui les suscite. D'un point de vue pratique, cela signifie que nous n'avons pu créer un modèle exhaustif du fait même que sa dimension créative l'enrichit sans cesse de nouveaux questionnements. En faisant reposer la cohérence de notre ludologie sur le joueur, selon le système récursif suivant : joueur → choix → potentialité → plaisir → ludique → joueur, nous espérons qu'elle permette de contribuer à comprendre l'ensemble des situations ludiques dans leur dynamique qui est celle de la potentialité ludique. Cependant, nous sommes conscient que la recherche de la cohérence interne sur laquelle repose un système de compréhension ludologique nous a amené à minimiser les dimensions contingentes de la

[1480] Dans sa préface à l'édition de 1954 de Braudel F., 1949, *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*, Paris, Armand Colin, l'historien déclare : « *La géographie était le meilleur moyen de ralentir l'Histoire* » usant de l'espace pour étendre le temps, comme Zénon d'Elée dans son paradoxe d'Achille courant pour rattraper la tortue, ou avant lui comme Héra en a usé contre Ulysse traversant la Méditerranée pour regagner Ithaque.

situation ludique que nous avons délibérement écartées comme hors modèle. Non pas qu'il s'agisse d'un élément secondaire, mais parce que la contingence est par définition ce qui échappe à toute modélisation puisqu'elle est « *ce qui aurait pu être autrement* »[1481], c'est-à-dire à la fois l'épreuve du réel et, en tant que telle, l'actualisation de la ludologie. Si celle-ci n'en est pas moins ouverte sur la contingence, en tant qu'élément de la complexité qui contribue à sa dimension créative, elle l'intègre surtout lorsque sa déviation au modèle se fait récurrente au point d'en devenir un élément d'évolution. Or, bien que la contingence ne remette pas en cause la cohérence des questionnements de la ludologie que nous avons élaborée, elle les nuance nécessairement. Ainsi, pour une prise en compte de la contingence comme élément d'analyse du jeu, on se réfèrera avec profit aux travaux de Sébastien Genvo sur la question[1482] ou encore à ceux de Maude Bonenfant qui font de la contingence l'actualisation du jeu[1483]. La ludologie ne saurait être une, car elle est une démarche complexe et non une théorie générale du jeu.

2. Jouer sa partie

« *C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche*. »[1484]

Pierre Soulages

On oppose bien souvent artificiellement la démarche scientifique et la démarche artistique, l'une serait explicite et rationnelle tandis que l'autre serait implicite et intuitive. Pourtant, si l'observation est préalable à toute hypothèse, la pensée est première et « voir ce que personne n'a vu » implique bien souvent auparavant de « *penser ce que personne n'a pensé* »[1485]. Bien entendu, par le miracle de l'expérience scientifique, celle-ci doit vérifier l'hypothèse posée puisque c'est le rôle du protocole mis en place. Mais il s'agit d'une reconstitution à postériori qui ne dit pas tous les tâtonnements qui ont conduit à ce résultat. En sciences humaines et socialers, au contraire, le résultat devrait s'effacer devant la recherche dont l'objectif reste avant tout de renouveler son cadre en enrichissant son questionnement. Nous revendiquons donc d'avoir mené notre recherche comme l'on jouerait une partie, littéralement, en suivant une stratégie propre qui est celle de nous intéresser davantage à la partie, où réside le plaisir de jouer, qu'à son résultat qui y met fin. Nous sommes donc partis du principe que le jeu possède sa vérité en lui-même, qui en tant qu'acte ne dépend jamais que de nous, non en tant qu'individu mais en tant que joueur[1486] qui lui donne

[1481] Malaby T. M., 2007, « Beyond Play. A new approach to games », Games and culture, n°2-2, p. 15 : « *By contingency I mean that which could have been otherwise*. »

[1482] Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, dossier pour l'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, soutenu le 5 décembre 2013, Université de Lorraine, p. 68 *et sq.*

[1483] Bonenfant M., 2010, *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec, résumé, p. 0 : « *Alors que la notion de jeu dépend du contexte d'actualisation par un joueur ou un observateur, la fonction se définit par ses conditions de possibilités que nous affirmons être l'espace de liberté encadrée par les règles du jeu: la fonction est le « jeu du jeu », c'est-à-dire l'espace de jeu qui rend possible l'indétermination des actions futures et du sens produit. Le jeu est à la fois produit sous forme de sens (notion) et producteur de sens (fonction).* »

[1484] Voir l'interview de Pierre Soulages sur le site du *Point* : http://www.lepoint.fr/actualites-exposition/soulages-je-ne-depeins-pas-je-peins-je-ne-represente-pas-je/1039/0/386133. Voir note 9.

[1485] Morin E., 1986, *Op. cit.*, p. 188. Voir note 11. Albert Szent-Györgyi écrit « *voir ce que tout le monde a vu* » mais en sous-entendant que ce n'est pas vu de la même façon, voire qu'il a été vu plus que ce que tout le monde a perçu.

[1486] Comme Michel de Montaigne le fait en considérant qu'il peut étudier l'homme à travers lui-même puisqu'il ne dira rien de propre à lui : M. de, 2009 [1580], *Les Essais en français moderne*, livre III, ch. II « Sur le repentir »,

son identité[1487]. Affranchis de son identification, nous n'avions plus qu'à construire notre objet de façon à comprendre sa fonction et son fonctionnement. Pour cette raison, nous avons fait le choix de ne pas observer jouer, de ne pas créer de jeu, de ne pas jouer par nous-mêmes, pas plus que nous n'avons interviewé de joueur, puisque ce n'est pas la pratique du jeu qui nous intéressait, pas plus que son évaluation ou l'identification de ses formes, mais sa pensée comme l'alambic même où s'élabore l'idée de jeu, celle qui nous fait dire que l'on joue. De cette façon, l'obstacle de la mise au clair du jeu[1488] était levé du simple fait que le jeu était un point de départ et non d'arrivée, et qu'il ne s'agissait que de nous, entrepris du dehors et du dedans, nous affranchissant des obstacles récurrents qui pèsent sur l'analyse de la communication interpersonnelle. Puisque le jeu instaure une relation dialogique avec un joueur, nous avons voulu connaître cet acte par homothétie, en jouant avec l'objet même de notre recherche, pour mieux en extraire le ludique, élaborant un jeu du jeu. Nous voulions réaliser une étude qui rende compte de la ludologie en la faisant.

La complexité de notre tâche résidait moins dans les biais possibles, puisque nous ne nous intéressions qu'à ce qui, dans notre expérience, est quelconque et la rapproche de n'importe qu'elle autre, qu'elle n'impliquait de faire appel à la complexité telle que l'a définie Edgar Morin, alors même que son application reste encore essentiellement théorique et n'en est qu'à ses balbutiements[1489]. Nous avons essayé, par l'écriture même, de rendre compte de la complexité du jeu en utilisant dès le premier chapitre de notre étude sur la mythologie ludique les éléments du paradigme de complexité auquel nous nous référons seulement à partir de la deuxième partie, puisque le propre de la pensée ludique comme du mythe est de récapituler la partie dans le tout et le tout dans la partie, faisant la démonstration de la validité de notre thèse tout en l'introduisant. De même, nous nous sommes permis tout au long du processus d'écriture de nombreux renvois à des notes précédentes pour appuyer la récursivité de la pensée ludique, réutilisant parfois des citations auxquelles nous avions déjà fait appel pour en éclairer un nouvel angle, afin de souligner leur complexité et leur potentiel à produire de nouvelles interprétations, enrichies des précédentes. Cette écriture a en outre l'avantage de permettre une lecture de notre étude dans l'ordre souhaité par le lecteur, suivant sa propre stratégie de lecture, puisque les éléments du tout sont compris dans chacune de ses parties. Cette écriture, que nous avons voulue ludique, construit ainsi un savoir qui revient sans cesse sur lui-même et s'éclairant de même, de façon ludologique. Le jeu y est toutefois présenté moins dans son caractère amusant – quoique l'utilisation d'illustrations humoristiques

---

Paris, Gallimard, p. 974 : « *J'expose une vie humble et sans gloire ; cela n'a pas d'importance : (…) chaque homme porte la forme entière de la condition humaine. (…) Je me suis fais connaître, le premier, par mon essence universelle, en tant que Michel de Montaigne.* » Voir note 1032. Cette pensée est probablement inspirée par Térence, 163, *Héauntimorouménos*, v. 77 : « *En tant qu'homme, rien de ce qui est humain ne m'est étranger.* »

[1487] Ce qu'on pourrait rapprocher de la conception indienne de la *līlā*, ce jeu divin qui donne sa véritable signification à la réalité en la supplantant. En effet, selon la philosophie védique, la réalité objective ne peut exister puisqu'elle n'est au contraire que la *māyā*, le voile des apparences qui empêche l'homme de percevoir la véritable substance et signification du jeu cosmique, avec lequel il ne fait qu'un, l'*âtman*.

[1488] Duflo C, 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, p. 8 : « *Il faut donc aller au concret, vers l'observation du phénomène ludique proprement dit, dans sa profusion empirique.* » rectifiant pourtant quelques pages plus loin (p. 31) : « *Si le jeu est difficile à définir c'est que le domaine ludique couvre une réalité multiforme. La difficulté porte sur la mise au clair de l'idée qu'on en a, mais pas sur la réalité de ce dont il est question.* »

[1489] Nous avons principalement utilisé deux ouvrages, mais la matière informatique, médiatique et systémique de Mahoudeau J., 2006, *Médiations des savoirs et complexité : le cas des hypermédias archéologiques*, Paris, L'Harmattan s'y prête de fait, alors que l'ouvrage collectif dirigé par Pena Vega A., Proutheau S. (éd.), 2011, *Edgar Morin, aux risques d'une pensée libre*, Hermès n°60, Paris, CNRS éditions est essentiellement la reconnaissance de l'appartenance de la complexité aux sciences de l'information et de la communication mais sans proposer toutefois de mise en œuvre précise.

participe aussi de cette fonction – que dans son caractère itératif et interactionnel permettant au lecteur d'aborder le manuscrit comme bon lui semble. Nous souhaitions enfin qu'en jouant la partie qui est la nôtre, le lecteur ait l'impression d'expérimenter sa propre pensée en gestation et de se reconnaître à travers des exemples puisés dans l'imaginaire collectif. Nous désirions que le lecteur joue avec nous en expérimentant le processus même de l'élaboration alchimique de la pensée ludique, plutôt que d'en analyser ses traces, qu'il juge notre démarche plutôt que son résultat.

Si nous avons mené notre étude comme une partie de jeu c'est que, à l'instar du joueur, le ludologue est co-créateur de l'objet qu'il étudie. Bien sûr, cette partie n'en est qu'une parmi toutes celles possibles, mais elle rend compte du jeu au même titre que n'importe qu'elle partie qui se serait déroulée différemment. En effet, la ludologie admet des stratégies divergentes du moment qu'elles poursuivent toutes le même enjeu : révéler ses potentialités. Pour ce faire, il n'est pas nécessaire d'étudier un grand nombre de parties, puisque chacune d'elles recèle les mêmes règles, le même terrain de jeu, le même enjeu, du moment que ceux-ci sont envisagés en tant que règles, terrain et enjeu quelconques. Or, de même que pour connaître toutes les lettres de l'alphabet quelques pages d'un texte suffisent alors qu'un échantillon plus important n'apporterait rien de plus, de même il ne nous a pas semblé indispensable d'ajouter d'autres parties aux centaines de jeux et aux milliers de parties que nous avons disputés. La seule partie que nous avons jouée est finalement celle entreprise dans cette étude, qui vise le ludique en ce qu'elle dépasse le seul jeu. Connaître le jeu n'est pas connaître les jeux, et notre objectif était d'élaborer une partie qui les récapitule toutes, conservant le général et éliminant le particulier. La charge de la preuve étant inversée et laissée au lecteur que nous considérons en joueur, comme notre partenaire et auquel nous lançons un défi, celui de trouver des cas qui échappent aux principes que nous avons dégagés. En effet, les principes ludologiques n'ont en général pas besoin de preuve puisqu'ils se situent en amont du paradigme ludique et régissent, en tant que tels, la possibilité même d'existence du jeu : leur caractère performatif suffit généralement à faire de leur énonciation leur propre preuve. Dire par exemple que « le jeu repose sur le plaisir » est un pléonasme, que « jouer c'est choisir » définit la mécanique d'une règle autant qu'elle énonce la possibilité d'un gain et d'une perte, mettant au défi de composer une règle qui ne présente pas cette alternative. De ce point de vue, la ludologie s'intéresse moins aux éléments du jeu – que les définitions et classifications se sont acharnées à découvrir – qu'aux rapports entre ses éléments, autrement dit aux principes auxquels ces éléments obéissent et desquels ils découlent.

Partir du plaisir revenait à déterminer le seul invariant du jeu, puisqu'il le conditionne depuis des millénaires (le jeu signifiant plaisir dans à peu près toutes les langues[1490]) et qu'il en est du même coup la finalité puisque l'on ne joue jamais que pour s'amuser. Cela revenait non seulement à aborder le jeu dans sa fonction plutôt que dans sa nature, donc dans sa subjectivité, mais en outre dans ce qu'il est à même de provoquer en l'homme, c'est-à-dire sa potentialité. De cette potentialité découle l'indétermination du jeu qui repose sur les alternatives que posent chacun de ses éléments, non seulement les règles, mais aussi l'enjeu ou le rôle des joueurs. Or l'ambivalence des actions de ces derniers vis-à-vis de l'enjeu conditionnent les actions de chacun, qui sont tour à tour réactions par anticipation aux interactions des partenaires, intégrant la dimension provisoire de tout acte ludique, la victoire comme la défaite signifiant l'annulation des conséquences[1491], à la suite du philosophe Alain

[1490] Voir l'entrée « R comme rire » du chapitre *I.C Abécédaire ludique*, de la présente étude.

[1491] Certes on pourrait objecter que ce n'est pas tout à fait le cas dans les jeux d'argent. Cependant cet aspect y est tout aussi présent puisqu'on peut y bluffer son meilleur ami, celui-ci ne devant pas en tenir rigueur à son partenaire puisque c'est la nature du jeu (comme au poker par exemple). Cela n'enlève rien au fait que les mises

qui définissait le jeu comme « *une activité sans suite, c'est-à-dire telle que la suite est séparée du commencement et suppose qu'on l'efface* »[1492]. Une subjectivité, une indétermination, une ambivalence et un mouvement qui sont à la fois la condition et la conséquence de la potentialité et de la complexité ludiques. Ce rapport complexe entre les composantes du jeu correspond par homothétie à la cohérence sur laquelle nous avons établi les principes d'une possible ludologie, à l'image de la méthode déployée par Louis Becq de Fouquières en se fondant sur la seule potentialité contenue dans les coups rapportés par Agathias de Myrine pour rétablir les règles perdues du jeu des douze lignes[1493]. De même, en donnant une cohérence à toutes les parties que nous avons vécues et à celles imaginaires dans lesquelles nous nous sommes reconnus, en tant que joueur et en tant qu'être humain, nous pouvions alors ébaucher un système d'interprétation ludologique qui soutienne pourtant l'épreuve du réel, non parce qu'il en est inspiré mais parce qu'il y aboutit. Une ludologie qui soit la compréhension intime du jeu qui existe au sein même du ludique, entre ses fonctions, dans la lignée de la possibilité d'une sociologie des espaces potentiels arpentée par Emmanuel Belin envisageant l'imaginaire comme une expérience ordinaire qui établit « *une relation fondamentale d'illusionnement* »[1494]. Or notre ludologie n'est en quelque sorte que la détermination de l'ordinaire du jeu, des dessous de sa banalité[1495].

3. Le jeu du monde

> « *Même notre plus ordinaire représentation de la réalité est en fait esquissée, dessinée, ajustée, découpée dans le tissu de notre imaginaire. Quoi que nous percevions, c'est presque toujours par l'interprétation qu'en donne l'imagination, c'est-à-dire en le jouant.* »
>
> Nicolas Grimaldi, *Traité de la Banalité*[1496]

Cet ordinaire du jeu ne se corrompt pas au contact du réel pas plus qu'il ne s'y dissout, puisque c'est son universalité qui s'exprime dans sa banalité même. Il n'y a donc aucune raison d'opposer le jeu cosmique du monde aux jeux du quotidien, puisque ceux-ci ne sont que l'expression de celui-là à travers le langage où l'homme les joint sous un même vocable, et plus encore la pensée par laquelle l'homme identifie l'idée de jeu. Le constat de la richesse et de la profusion du jeu n'est donc que la reconnaissance de la nature immanente du jeu[1497], qui

---

restent dues, mais celles-ci ne sont jamais que ce que le joueur avait consenti à perdre avant d'entrer dans la partie.

[1492] Alain, 1958, « Définitions », *Les arts et les dieux*, Paris, Gallimard, p. 1066, entrée « jeu ». Cité dans Duflo C., 1997, *Op. cit.*, p. 34 en note.

[1493] Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Les jeux des anciens : leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Charleston, Nabu Press, chapitre XVII. Voir également le chapitre *III.C Jouer l'impensable* de notre étude.

[1494] Belin E., 2002, *Une sociologie des espaces potentiels : logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck, p. 14.

[1495] En référence au *Traité de la banalité* de Nicolas Grimaldi. Voir ci-dessous.

[1496] Grimaldi N., 2005, *Traité de la banalité*, Paris, Presse universitaires de France, p. 145. Voir note 860.

[1497] Plusieurs auteurs se sont fait l'écho de cette position, depuis Epictète qui considère le jeu comme l'essence même de ce qui dépend de nous (Epictète, [125], « Entretiens », II, 5. Voir note 1029), en passant par Eugen Fink qui en fait le symbole du monde (Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit) et Kostas Axelos le jeu (Axelos K., 1969, *Le jeu du monde*, Paris, Les éditions de Minuit), jusqu'à Thierry Lenain qui évoque son « *immanence opératoire* » (Lenain T., 1993, *Pour une critique de la raison ludique*, Paris, Vrin, p. 10) et, de façon plus aboutie, François Euvé qui fait de l'immanence du jeu son essence : « *Le jeu y signifie l'engagement de celui qui s'y adonne, prenant congé de sa position d'observateur extérieur et acceptant de s'impliquer dans une démarche dont il ne maîtrise pas toutes les composantes.* » (François Euvé, 2000, *Penser la*

est en l'homme et que celui-ci projette sur le monde[1498]. Cette richesse des jeux est moins liée à leur nombre, moins à celui des parties disputées, qu'à la reconnaissance dans la société de l'acte de jeu ou de son action qu'est le ludique. Or, si l'étonnante variété de jeux était déjà soulignée au XVIIIe siècle par Gottfried Wilhelm Leibniz, celui-ci notait surtout que l'intérêt que les hommes portaient à ces jeux dépassait l'intérêt des jeux en eux-mêmes : « *Les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux ; l'esprit s'y trouve à son aise.* »[1499] L'intérêt d'une ludologie semble d'autant plus évident à l'époque actuelle que le jeu est partout, quittant ses lieux de prédilection que sont encore les casinos, les stades et hippodromes avec leurs paris, les bureaux de tabac et leurs grilles à remplir et autres tickets à gratter, les salles d'arcades et de jeux en réseaux, pour coloniser des espaces de plus en plus flous au fur et à mesure que le ludique les confond. Ces nouveaux espaces du ludique vont du cabinet du thérapeute à l'hôpital, du psychodrame de Jacob Moreno jusqu'à l'addiction au jeu, en passant par l'entreprise avec les *business games*, l'école avec ses jeux ludo-éducatifs devenus des *serious games*[1500], les agences de communication avec les *advergames*, les rédactions avec les newsgames ou encore Internet qui permet de rassembler des milliers de joueurs dans les jeux massivement multijoueur (*MMOG*[1501]) pour des parties aux dimensions de la planète. D'autre part, il n'y a pas un domaine où le jeu ne déborde son terrain d'origine pour investir de nouveaux territoires, comme dans les médias et en particulier la télévision où le jeu, quittant le seul créneau des jeux télévisés, envahit les émissions culinaires, la téléréalité et le dessin animé[1502], pénétrant tous les domaines de la culture dont les musées et les expositions ont consacré le succès[1503].

Création comme un jeu, Paris, Les éditions du Cerf, p. 15, voir également chapitre IX, « l'immanence du jeu », pp. 337-344).

[1498] Il s'agit de la position inverse de celle d'Eugen Fink : « *L'ethnologie et l'histoire des civilisations mettent à notre disposition un riche matériel : des jeux sacrés, des jeux profanes, des jeux simples et extrêmement différenciés, puis des jeux de société qui ne sont qu'un passe-temps et des jeux d'une fascination originelle, des jeux de tous les jours et des jeux de fête. Mais il ne s'agit pas pour nous de donner une description phénoménologique du phénomène multiforme du jeu ; ce qui nous intéresse, c'est uniquement son sens mondain.* » (Fink E., 1966 [1960], *Supra*, p. 225) bien qu'il soit probable que ce ne soit qu'une tentative du philosophe allemand pour épargner à son étude le mépris de son époque concernant la chose ludique. Position que l'auteur a également défendue au début de son ouvrage : « *Il se pourrait bien que la signification mondaine ne fut pas un aspect constatable du phénomène ludique tel que nous le connaissons dans la vie quotidienne, qu'elle fût en quelque sorte « mise à l'ombre » par la routine du jeu.* » (*Ibid.*, p. 54). Plus proches de nous, y font encore écho les positions de Jacques Henriot : « *Je crois même qu'on ne peut parler du jeu qu'à la condition de ne pas jouer – ou de jouer le moins possible.* » (Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, p. 153 ; voir aussi p. 11) et de Thierry Lenain : « *Et pourtant, le jeu d'immanence opératoire ne correspond à aucune des formes connues et répertoriées d'activité ludique. Il échappe de tous côtés aux catégories et typologies élaborées dans l'optique de l'anthropologie, de la sociologie ou de l'histoire des jeux.* » (Lenain T., 1993, *Supra*, p. 10).

[1499] Leibniz G. W, 1716, Lettre à Rémond de Montmort, 17 janvier, Philosophischen Schriften, Gehrardt, 3, p. 669. Cité *in* Séris J.-P, 1974, *La théorie des jeux*, Paris, Presses universitaires de France.

[1500] Le concept de *serious game* n'est pourtant pas celui d'un « jeu sérieux » mais d'un « jeu utilitaire », ne le limitant pas au seul ludo-éducatif puisqu'il intègre également les autres jeux cités tels que les psychodrames, les *business games*, les *advergames*, les *newsgames*…

[1501] *Massively Multiplayer Online Games* : exactement « jeux connectés massivement multijoueur ». Ce sont des jeux vidéo en ligne qui admettent simultanément des milliers de joueurs pour une partie donnée.

[1502] Les émissions de cuisine comme *Top chef* (2010), *MasterChef* (2010), *Le meilleur pâtissier* (2010)… les émissions de téléréalité *Koh-Lanta* (2001), *Pékin Express* (2006), *Secret story* (2007)… ou encore les dessins animés *Yu-Gi-Oh !* (« Le roi du jeu » ; 1998) où les personnages jouent à un jeu de cartes à collectionner disponible dans le commerce dont il sont en même temps les personnages, et plus encore *Dora l'exploratrice* (2000) qui interpelle le jeune spectateur devant sa télévision en l'invitant à participer à l'histoire.

[1503] On notera, ces dernières années, que le jeu et les jouets s'emparent désormais de lieux d'exposition prestigieux : *Jeux de princes, jeux de vilains*, 17 mars au 21 juin 2009, Paris, Bibliothèque Nationale de France ; *Il était une fois Playmobil*, 10 décembre 2009 - 16 décembre 2010, Paris, Musée des arts décoratifs ; *Museogames : une histoire à rejouer*, 22 juin 2010 - 13 mars 2011, Paris, Musée des arts et métiers ; *Des jouets et des hommes*, 14 septembre 2011 - 23 janvier 2012, Paris, Grand Palais ; *Game Story : une histoire du jeu vidéo*, 10 novembre

Cependant, il s'agit moins de noter le foisonnement actuel du jeu que sa permissivité qui le fait déborder de son domaine propre – le jeu – vers la potentialité du ludique puisque tout ce qui est jouable est susceptible d'être entrepris dans cette perspective. Et ce, quand bien même cette permissivité ne fait que renvoyer au regard dont l'homme contemporain habite son environnement, et non à l'environnement lui-même, comme le souligne Sébastien Genvo : « *L'attitude ludique est première dans l'apparition des phénomènes ludiques, dans ce qui fait qu'il y a jeu.* »[1504] La ludicisation[1505] est cette faculté de l'homme à considérer ce qui l'entoure dans une perspective ludique et à adopter en conséquence une « attitude ludique » pour susciter le jeu : « *Nous proposons donc de nommer ludicisation ces processus qui consistent à faire entrer un objet dans l'aire du jeu (…) pour être qualifié et accepté par la suite comme un ''jeu''.* »[1506] La société peut ainsi être entrevue comme un gigantesque jeu où chaque individu doit jouer au mieux sa partie : « *Si l'on pense la société comme tout ce qu'un peuple fait sous le couvert de la nécessité, il faut aussi la penser comme une unique jeu fini incluant dans ses limites un certain nombre de jeux plus réduits (…) tous plus ou moins liés (…) dans la mesure où ils influent sur un classement final en cette société même. Les écoles sont une catégorie de jeu fini, attribuant des récompensent qui classent ceux qui les obtiennent. (…) Il n'est pas exceptionnel que des familles se voient sous la forme d'une unité s'engageant ensemble dans un jeu fini plus large. (…) La puissance des citoyens dans une société est définie par le classement acquis aux jeux qui sont joués (…), par ses victoires sur d'autres dans des jeux finis. (…) La culture, elle, est un jeu infini. (…) Une fonction qui en est hautement appréciée est d'empêcher que changent les règles des multiples jeux qu'est une société. (…) l'écart en revanche est l'essence même de la culture.* »[1507] Cet écart est un jeu en soi, il est ce jeu entre les règles sociales qui permet de percevoir, susciter et comprendre le ludique dans toute activité sociale en tant que sa potentialité : « *C'est pourquoi l'on peut dire que là où une société peut être définie par ses* limites*, une culture l'est par son* horizon*.* »[1508]. La ludologie élabore un mode de connaissance ludique de l'homme, en tant que joueur du monde social qu'il participe à créer, ainsi que de leur jeu qui rend compte de leur potentialité respective et permette à l'homme d'en faire l'expérience, un jeu dans toute sa complexité, ce mouvement de l'homme vers l'« *infini, pour continuer à jouer.* »[1509]

4. Le discours ludique

> « C*'est dans cette région incertaine, où se rencontrent et se chevauchent l'art, la magie et la religion, que les humains ont élaboré la ''métaphore significative'' : le drapeau que l'on sauve au prix de sa vie, le sacrement qui est ressenti comme beaucoup plus qu'un signe (…). Ici nous sommes en présence d'une tentative de nier la différence entre carte et territoire, de revenir à l'absolue innocence d'une communication.* »
>
> Gregory Bateson, *Une théorie du jeu et du fantasme*[1510]

2011 - 9 janvier 2012, Paris, Grand Palais ; *Joue le jeu ! / Play along*, 21 juin au 12 août 2012, Paris, La gaîté lyrique ; *Art du jeu, jeu dans l'art : de Babylone à l'occident médiéval*, 28 novembre 2012 - 4 mars 2013, Musée de Cluny, Paris ; *Jeu vidéo, l'expo*, 22 novembre 2013 - 24 août 2014, Paris, Cité des sciences et de l'industrie ; *L'art du Lego*, 14 mai - 30 août 2015, Paris, Parc des expositions…

[1504] Genvo S., 2013, *Op. cit.*, p. 41. Sur le terme de ludicisation voir également Genvo S., 2012, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », Journée d'étude en *Hommage à Jacques Henriot*, Paris.

[1505] Le néologisme « ludicisation » est une création de Sébastien Genvo pour éviter les connotations du terme de ludification, traduction canadienne du terme anglais de *gamification*.

[1506] *Idem.*

[1507] Carse J. P., 1988 [1986], *Jeux finis, jeux infinis*, Paris, Seuil, pp. 56-59, rubriques 34 & 35.

[1508] *Ibid.*, p. 75, rubrique 45.

[1509] Carse J. P., 1988 [1986], *Op. cit.*, 4e de couverture.

[1510] Bateson G., 1977 [1955], *Op. cit.*, p. 253.

Paradoxalement, le jeu qui définit une métacommunication, puisque non seulement les actions ludiques dénotent de ce qu'elles ne sont pas (l'affrontement est en fait une invitation à jouer) mais ne sont pas ce qu'elles dénotent (l'affrontement dans le jeu est fictif et, s'il prend bien la forme de l'affrontement, il n'en n'a pas la fonction), ce qui signifie que la dénotation, en dépit du double langage qui la fonde, demande à être prise pour ce qu'elle dénote *et pour rien d'autre*, rétablissant cette « *absolue innocence d'une communication* » grâce au cadre du jeu. Le discours ludique se pose donc comme exclusif, et le joueur qui poursuit d'autres motifs que l'enjeu peut être taxé de mauvais joueur, ses partenaires pouvant alors réclamer qu'il se comporte en beau joueur, c'est-à-dire qu'il joue « pour de vrai » et donc agisse « pour de faux ». Aborder le jeu par le discours c'est ne plus nécessairement prendre la réalité, à fortiori la vérité, pour une référence incontournable mais poser au contraire le sujet en référence, puisque c'est par lui que se définit la communication et ses potentialités, la réalité n'étant que leur réalisation. Le jeu est un discours parce qu'il est à la fois un processus, une représentation, un médium et une performance, autant de fonctions dont l'accès se fait par la feintise ludique : « *Les jeux de feintise ludique sont un des lieux privilégiés où l'enfant (…) explore, par la voie de la simulation immersive, ces concepts [fiction et réalité, représentation et chose représentée, intentionnalité et action indépendante] qui jouent un rôle crucial dans le développement de la cognition sociale* »[1511], c'est-à-dire de l'environnement vers le sujet, et donc réciproquement du sujet vers l'environnement dans le développement de la communication.

Traiter le jeu comme un discours nous a permis de différencier l'acte de la chose ludique tout en réconciliant le sujet et son objet, puisque le discours comme le jeu sont une émanation du sujet. Plus encore cela nous a permis de dépasser les oppositions académiques de la narratologie et de la ludologie, du sérieux et du futile, de la réalité et de la fiction. De même l'articulation des concepts d'information, d'organisation, de décision et de communication s'est révélée, en lien avec la complexité, particulièrement féconde, tout comme l'approche sémiotique qui nous a permis d'articuler des notions de texte, de lettre, de signe et de syntaxe. Plus encore, ces cadres académiques nous ont permis de penser de quoi le jeu est le signe et ce que celui-ci signifie et donc communique. Nous avons ainsi fait passer le jeu d'une problématique d'identification à celles de son élucidation et de sa communication, renversant du même coup la charge de la preuve de la réalité du jeu vers l'idée de celui-ci. D'autant que la notion de jeu, en impliquant le dédoublement du joueur en spectateur de son jeu, l'ambivalence de la règle entre contrainte et potentialité, la réciprocité de l'acte de jeu et de l'équilibre ludique, la rétroaction entre alternative et choix, engendre un ensemble d'interactions qui sont autant de communications, tout au moins leur simulacre. Ce qui a d'autant plus de sens que le jeu a été entrepris comme un discours, par une démarche performative qui, à l'image du ludique, se façonne en même temps que son objet. Le jeu enrichit ainsi les sciences de l'information et de la communication car il interroge avant tout le rapport entre les deux fondements qui les constituent, entre le donné et le construit, entre la forme et la fonction. En effet, le jeu ne dit jamais ce qu'il est, puisque les joueurs jouent à se prendre au jeu, donc à faire comme s'il n'en était pas un, et le jeu n'est en même temps jamais ce qu'il dit, puisque quoi que réussissent ou ratent les joueurs, ils n'auront fait que réussir ou rater un jeu, et non ce que celui-ci prétend être. Paradoxalement, le jeu réalise par sa dimension performative la seule jonction possible entre la chose et son discours, puisque c'est la parole, à travers le décret du jeu, qui le fait exister et qui y met fin, et que l'interaction ludique est une forme de communication. Le ludique réalise ainsi seul cette impossibilité de

[1511] Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, p. 33.

réunir l'être et son énonciation, cette « *métaphore significative* »[1512] qu'évoque Gregory Bateson, ce « signifiant imaginaire »[1513] que loue Christian Metz, et dont l'impossibilité pour Jacques Bouveresse laisserait *La parole malheureuse*, l'empêchant à tout jamais « *de retrouver, à l'aide ou en dépit du langage, le monde tel qu'il est derrière le monde tel qu'on le parle (…), de transformer une fois pour toutes en entités réelles (…) ces entités fictives qui (…) tiennent du langage ''leur impossible, et néanmoins indispensable, existence.''* »[1514]

5. L'expérience du potentiel

> « *L'adulte qui joue accomplit, en lui et dans ses relations, le tissage très intime d'une toile qui l'enrichit en le liant à d'autres. Outre l'enfant qu'il nourrit en lui-même et sans lequel on est orphelin d'une part de soi-même, il consolide sur ce fond de plaisir l'inestimable réseau dont nous avons besoin pour vivre.* »
>
> Pascal Deru, *Le jeu vous va si bien*[1515]

L'ensemble des connexions, intra et interpersonnelle qu'établit le jeu et dont le discours ludique peut rendre compte, s'établit dans l'ambivalence de l'« aire intermédiaire d'expérience », un imaginaire qui n'est ni entièrement propre ni complètement partagé[1516]. L'approche ludologique nous semble donc seule à pouvoir rendre compte du ludique de manière compréhensive en empruntant et en complétant celle des sciences de l'information et de la communication par la dimension, à la fois potentielle et expérientielle[1517], qu'elle apporte à l'analyse comme à l'élaboration du concept de jeu. En effet, la ludologie nous autorise à renverser la méthode inductive en une méthode hypothético-déductive (« créative » dans le modèle de Pertti Järvinen[1518]), qui permette de construire son objet d'étude à partir de sa pensée plutôt que de sa pratique, tout en s'alimentant elle-même puisque l'élaboration du jeu est en même temps énonciation de sa pensée. Car envisager le ludique comme un mode de connaissance c'est faire du potentiel un domaine par lequel la connaissance se construit en même temps qu'elle se crée, et dont l'expérience ne réalise jamais que l'une des configurations possibles du jeu. Ce jeu est infini puisqu'il est l'expression de la potentialité qui, par essence, est inépuisable, autorisant la répétition de l'expérience de connaissance, qui en tant que répétition fonctionnelle ne saurait être identique. La ludologie repose sur cette capacité même à jouer la connaissance en jouant de l'interaction de ses principes et de ses fonctions afin de les combiner et de les imbriquer (récapitulation) pour découvrir la dynamique par laquelle ils s'entretiennent réciproquement (rétroaction), la manière dont ils se complètent en s'opposant (ambivalence) et vers quoi ils tendent et s'infléchissent (récursivité).

[1512] Voir, page précédente, la citation de Grégory Bateson au début du point 4. *Le discours ludique*.
[1513] Metz C., 1989 [1977], *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois.
[1514] Bouveresse J., 1971, *La parole malheureuse*, Paris, Les éditions de Minuit, 4e de couverture.
[1515] Deru P., 2006, *Le jeu vous va si bien*, Gap, Le souffle d'or, p. 16. Voir note 629.
[1516] Winnicott D. W., 1975 [1971], *Op. cit.*, p. 105 : « *Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne, elle est en dehors de l'individu, mais n'appartient pas non plus au monde extérieur.* » Voir note 645.
[1517] L'une est la réciproque de l'autre, puisque l'on ne peut faire l'expérience que de ce qui est potentiel et le potentiel ne se réalise, et n'est donc appréhensible, que par l'expérience.
[1518] Järvinen P., 2001, « How to select an appropriate research method in ergonomic studies », *Suomen Ergonomiayhdistys ry*, www.ergonomiayhdistys.fi/nes2001/nes2001_p217.pdf, p. 218 : « Theory-*creating approach* ».

Jouer, c'est choisir entres toutes les parties possibles celles qui révèlent les configurations favorables à l'enjeu que nous nous sommes donné. Si la théorie des jeux s'intéresse aux équilibres réciproques en situation de déséquilibre, la ludologie, en tant que théorie du jeu, s'intéresse au contraire à déjouer les équilibres pour explorer la potentialité de leur accident. La ludologie est donc, d'une certaine façon, une accidentologie où le chercheur imagine des événements, ces configurations déséquilibrantes du ludique, qui permettent, en la mettant à mal, de donner la mesure de la potentialité ludique et d'étudier sa dynamique particulière lorsqu'elle est amplifiée par l'action du joueur. La ludologie illustre en outre parfaitement le paradigme de complexité en ce qu'elle établit le jeu à partir de l'idée subjective que le joueur s'en fait, sa pensée – le ludique – à partir de l'humain derrière le joueur et de ses contradictions, sa méthode à partir de l'incertain qu'est la potentialité ludique, et sa connaissance à partir du provisoire que marque une partie de jeu. En résumé, la ludologie représente tout ce dont la science a toujours cherché à se dégager, puisqu'elle désigne, selon le philosophe des sciences Karl Popper[1519], un fait qui résiste à la contradiction. Or, la ludologie, dans une perspective complexe, propose de considérer l'imperfection du savoir non comme une lacune mais comme une richesse, c'est-à-dire la potentialité. Au contraire, la conception appliquée de la science et son corollaire qu'est l'ingénierie ont conduit les sciences humaines à une science du résultat, dégageant des lois humaines comme il existe des lois de la nature, poussant à confondre les causes avec les finalités, les faits avec leur interaction, la réalité avec le regard que l'homme pose sur elle, donc *in fine* les sciences de la nature avec les sciences sociales, alors qu'au contraire le but des sciences humaines et sociales est d'étendre la connaissance de l'homme et non de l'arrêter (dans les deux sens du terme). Dans cette perspective, la ludologie se propose, d'un point de vue complexe, de renverser le paradigme de réalité sur lequel la science est appréhendée pour questionner son objet sur ce qu'il a à dire de son sujet, ce que le jeu traduit du joueur qui le produit et s'abandonne à lui. La ludologie privilégie le questionnement ouvert à la réponse qui clôt, la recherche qui féconde au résultat qui y met fin, étudiant moins un objet de façon linéaire et figée (cause → forme → structure → fonction) que son mouvement d'expansion, cette dynamique interne à même de dévoiler les interactions au croisement desquelles il se situe (pourquoi ?), son processus (comment ?), le système qu'il déploie (en quoi ?) et les alternatives sur lesquelles il ouvre (pour quoi ?), dont la dynamique est à l'interface de la nôtre, bref tout ce qui fait son jeu. Envisagé potentiellement, l'objet de la ludologie est le mouvement qui le réunit à son sujet, entrevu à la fois comme un processus et un système, en interaction avec son sujet et les alternatives qu'il lui ouvre. La ludologie invite ainsi à revoir le modèle des sciences humaines et sociales pour comprendre la culture comme une expansion de la potentialité humaine, entre esthétique et logique, comme une science vivante parce qu'elle évolue avec son objet qui n'est autre que son sujet, l'homme, considéré par lui-même, avec lui-même, en lui-même et pour lui-même : de façon ludique.

6. Quelles perspectives pour une ludologie ?

> « *Le jeu des tables, d'entre tous les arts d'agrément, s'avère à l'occasion des plus dignes et des plus favorables aux jeunes gens ; de même que certaines femmes ont l'habitude d'examiner leur visage dans le miroir pour en nettoyer les impuretés et en faire ressortir l'éclat dans l'intention de plaire ici-bas à leur époux, c'est ainsi que je souhaite que, même dans la tourmente des occupations du monde et du siècle, tu ne négliges pas de lire souvent en*

[1519] Voir par exemple Popper K., 2006 [1963], *Conjectures et réfutations : la croissance du savoir scientifique*, Paris, Payot.

souvenir de moi ce petit livre que je t'ai adressé, comme s'il s'agissait d'un miroir et d'un jeu de tables. »

Dhuoda, *Manuel pour mon fils*[1520]

La ludologie est donc moins une science du jeu qu'une science qui joue, par le jeu duquel l'homme se tend son propre miroir. Le plaisir qu'elle vise n'est que la récompense pour l'accomplissement du joueur qui fait, en jouant, l'expérience de sa potentialité, réalisant ainsi le sens et la finalité discours ludique, une performance de la culture qui contribue à l'expansion de l'homme et à la sienne. La ludologie ne vise donc pas le plaisir, mais la compréhension du discours ludique qui le génère, elle est donc à la fois l'étude de l'homme en expansion et son expansion même puisqu'elle contribue de fait à sa potentialité, étendant sa connaissance tout en proposant d'en faire l'expérience. Discours du discours ludique elle est donc en même temps méthode de la méthode[1521]. En effet, la ludologie est moins une science qu'une étude puisque ses contours sont en expansion perpétuelle, contribuant à étendre ses objets qui exigent l'adaptation et l'enrichissement de ses méthodes, l'étendant à leur tour en lui permettant d'aborder de nouveaux objets tout en redéfinissant leur rapport à l'homme qui les étudie. Nous avons ainsi moins cherché à dire le jeu qu'à trouver les moyens de le penser et de le laisser se dire à travers elle, dans une dynamique, un mouvement qui est celui du ludique. Mouvement dont participe la ludicisation[1522] qui n'est pas l'invasion du réel par le jeu, mais bien l'élucidation de son discours. Ce discours du jeu est ce qu'exprime le terme de ludique, qui est en même temps sa reconnaissance en dehors du jeu, dans toutes les dimensions humaines et sociales. La ludologie est ainsi à même de jouer avec tout ce qui chez l'homme est revendication à vivre pleinement, à faire l'expérience de son potentiel, à reconnaître une quelconque dimension ludique. Le sérieux, le travail, la réalité et tout ce qu'on oppose traditionnellement au jeu est ainsi susceptible de devenir l'objet de la ludologie, du moment que ces domaines sont entrepris dans une perspective ludique.

Nous n'avons pas cherché à définir le jeu, pas plus qu'à donner sa forme ou ses règles. Nous n'avons recherché que des principes directeurs qui rendent compte de ses fonctions, de son mouvement et de sa complexité. Jouer, c'est émettre des possibilités[1523], comme le fait le lancer d'un dé, et vivre revient à actualiser[1524] une partie qui a commencé avant nous et prendra fin après nous, mais dont nous pouvons influencer le cours par nos choix et nos actions. Jouer c'est ouvrir une parenthèse, initier un dialogue, interagir, élaborer et suivre une stratégie, susciter des questionnements, provoquer des événements et prendre du plaisir. Autrement dit, jouer c'est vivre, sans être au jeu tout en s'y laissant prendre, et ce faisant, étant à la fois un peu moins et un peu plus qu'un joueur, l'être exactement. Le rapport du jeu avec la ludologie étant donc de réaliser la potentialité de l'homme en l'affirmant comme

[1520] Dhuoda, 2012 [843] *Manuel pour mon fils lu par Jean Meyers*, Paris, Les éditions du Cerf, p. 13. Nous remercions chaleureusement son auteur d'avoir amélioré pour nous la traduction de ce passage : *(...) ut, veluti tabularum lusus maximé juvenibus inter caeteras artium partes mundanas congruus et aptus constat ad tempus, vel certè inter aliquas ex parte in speculis mulierum demonstratio apparere soleat vultu, ut sordida extergant, exhibentesque nitida, suis in saeculo satagunt placere maritis, ita te opto ut, inter mundanas et seculares actionum turmas oppressus, hunc libellum a me tibi directum frequenter legere, et ob memoriam mei velut in speculis atque tabulis joco, ut non negligas.* Egalement cité *in* Lhôte J.-M., 1994, *Histoire des jeux de société*, Paris, Flammarion, p. 6 dans la traduction de B. de Vregille et C. Mondésert. Dhuoda (800-843) est une princesse carolingienne épouse de Bernard de Septimanie.

[1521] Ce qui est pour Edgar Morin une preuve de la complexité de la connaissance.

[1522] Le terme est de Sébastien Genvo. Voir note 1504.

[1523] Mallarmé S., 1914, *Un coup de dé jamais n'abolira le hasard*, Paris, La nouvelle revue française, p. 23 : « *Toute pensée émet un coup de dé.* » Voir note 236.

[1524] Et qui donc est redéfinie à chaque fois, car actualiser c'est s'opposer au virtuel, à un modèle préexistant.

acteur de son identité, de son expérience et de sa potentialité d'homme, autrement dit en le faisant participer de l'élaboration de son être, de sa vie et de sa culture afin de pouvoir témoigner de leur accomplissement, et par là, du sien. Cette approche est compréhensive, au double sens du terme, puisqu'elle contient l'homme tout en lui permettant de se (re)connaître. Le but de la ludologie est moins de répondre a la question « qu'est-ce que le jeu ? » que de comprendre les potentialités de cette question. Or la question du jeu ne se limite pas, comme le Shah feignait de le croire, à savoir « *qu'un cheval courrait plus vite qu'un autre* »[1525], mais est plutôt la possibilité de vivre une expérience dans ce qu'elle a d'unique, cet infini de potentialités que recèle chaque instant d'une vie, qui n'est qu'un chemin parmi d'autres vers le bonheur. Et si le jeu est depuis toujours relié à l'enfance, c'est aussi parce que l'enfant est un adulte en devenir, partageant, par sa condition d'homme potentiel, l'essence même du jeu. En créant et en reliant dans un seul mouvement la connaissance que l'homme a de lui-même et son enrichissement, la ludologie réalise ainsi cette jonction qu'appelaient de leurs vœux les encyclopédistes : « *Je distingue deux moyens de cultiver les sciences : l'un d'augmenter la masses des connaissances par des découvertes, et c'est ainsi qu'on mérite le nom d'inventeur ; l'autre de rapprocher les découvertes et de les ordonner entre elles, afin que plus d'hommes soient éclairés*, *et que chacun participe, selon sa portée, à la lumière de son siècle.* »[1526]

***

Parce que vivre est simplement l'interstice entre perdre sa vie et la gagner, entre contempler et agir, entre exister et éprouver, l'être humain ne veut pas avoir à choisir. Il joue sa vie, au double sens du terme, comme si sa vie en dépendait, faisant le seul choix qui ne résout rien, celui de prolonger l'alternative afin de prendre pleinement son temps et retarder ainsi le cours inéluctable du temps qui le conduit vers sa fin. En définitive, l'homme n'a d'autre alternative que celle qu'il se crée, se jouer de la mort en choisissant de se laisser vivre : « *La plupart des gens croient des tas de choses : qu'ils sont pour le mariage, qu'ils sont de droite ou de gauche…En fait, ils ne sont rien de tout ça. Ils se laissent vivre finalement, ils jouent à la pétanque.* »[1527]

[1525] Allusion à Huizinga J., 1951 [1938], *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, p. 89. Voir note 486.

[1526] Diderot D., 1751, « Encyclopédie » *in* Diderot D., Alembert J. Le Rond d', 1786 [1782], *Encyclopédie méthodique, logique et métaphysique*, t. 1, Paris, chez Panckcoucke libraire, p. 396.

[1527] Citation, extraite d'une interview non datée de Georges Brassens, présentée sur le défilant de l'Espace Georges Brassens à Sète.

Figure 82. [M.-A. Mathieu] Une parabole du ludique 15/15

Montage de quinze cases réalisé à partir de la bande dessinée de Marc-Antoine Mathieu, 2001, *Le dessin*, Paris, Delcourt. Il s'agit chronologiquement des cases : 1) p. 14a ; 2) p. 15a ; 3) p. 17a ; 4) p. 18a ; 5) p. 18b ; 6) p. 19b ; 7) p. 20 ; 8) p. 22b ; 9) p. 27a ; 10) p. 30a ; 11) p. 30b ; 12) p. 32a ; 13) p. 40a ; 14) p. 41b + légende 41a ; 15) p. 28b.

Annexe 1. Eléments d'analyse de deux corpus

Pour rendre compte des fonctions ambivalentes du jeu à même, par leur croisement, de permettre de dégager des éléments de convergence et, par-là, une ludologie, nous avons fait le pari de ne pas nous limiter à un unique corpus homogène mais de croiser différents corpus, quand bien même leur homogénéité dût en souffrir. En effet, si Michel Picard[1528] (1986) puis Jean-Pierre Martignoni-Hutin[1529] (1993), presque à une décennie de distance, appellent de leurs vœux – à la suite d'une analyse littéraire pour l'un, sociologique pour l'autre – la création d'une ludologie, c'est qu'ils se rendent bien compte au terme de leur étude que l'analyse d'un type de jeu ne peut leur permettre de généraliser à partir d'une source unique, ni même de comprendre le fonctionnement général du ludique. Alors que le second pointe les limites de l'analyse spécialisée : « *L'espace ludique contemporain est loin de se restreindre aux jeux de hasard et d'argent organisés par le P.M.U. et la Française des Jeux : jeux concours, jeux courriers, jeux sur emballage, jeux télévisés, intéressent chaque jour des millions de joueurs. La tentation est partout dans la rue, à la télévision, à la radio, dans les journaux, dans les boîtes aux lettres, sur les produits. Ce foisonnement nous invite à totaliser le phénomène jeu au niveau macrosociologique.* »[1530], le premier dresse un tableau dissuasif des obstacles à lever pour y parvenir : « *Impossible pourtant de se dissimuler les obstacles épistémologiques considérables qu'opposera l'Idéologique à ces décentrements et recentrages, ces coupures et ces mutations, ces recyclages aussi et ces intégrations. D'autant que ces obstacles ajouteront les uns aux autres, ou multiplieront les uns par les autres, ceux que rencontrent déjà séparément l'analyse moderne des textes, la diffusion de la psychologie de l'Inconscient (depuis bientôt un siècle) et l'étude du jeu elle-même.* »[1531]

Nous avons donc tenté, pour surmonter ces difficultés, de circonscrire les fonctions du jeu tel qu'on le pense et qu'il se dit en croisant différentes stratégies de langage : symbolique et étymologique (*I.A Petite mythologie ludique*), proverbiale et littéraire (*I.B Le roman du jeu*), humoristique, épistémique et idiomatique (*chapitre I.C Abécédaire*), et bien entendu ludique (*III.B le jeu du jeu*) par un échantillon de jeux. Pour permettre d'apprécier les sélections opérées concernant les deux corpus les plus imposants, à savoir le corpus littéraire (322 passages) et ludique (164 jeux) voici quelques éléments d'analyse les concernant.

1. Le corpus littéraire

Nous avons lu tous les ouvrages, disponibles en français, dont nous savions, au moment de la rédaction du chapitre *I.B Le roman du jeu*, que le thème central portait sur le jeu ainsi que quelques autres dont un ou plusieurs passages nous ont semblé pertinents, soit un corpus de 42 œuvres littéraires et poétiques. Comme il n'existe pas de référencement systématique

[1528] Picard M., 1986, *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*, Paris, Les éditions de Minuit, p. 309 : « *Dans la mesure où il n'existe encore aucune véritable science du jeu, où le jeu prend en écharpe toute ces spécialités, où surtout il est possible de lui assigner un objet rigoureusement spécifique, il semble tout à fait légitime, sur le plan épistémologique, de situer la lecture littéraire dans le cadre d'une future* ludologie générale *(on voudra bien excuser ce monstre linguistique).* » Voir note 742.

[1529] Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Faites vos jeux*, Paris, L'Harmattan, p. 259 : « *Quand le jeu prend une telle importance, pourquoi ne pas rendre compte de la société à travers l'analyse de ses jeux ? Si le jeu est désormais partout, pourquoi ne pas aboutir à une science du jeu ; une* ludologie *qui dépasserait une simple sociologie des jeux de hasard et d'argent ?* ». Voir note 744.

[1530] *Idem.*

[1531] Picard M., 1986, *Supra*, pp. 309-310.

de ces ouvrages, nous en avons découverts d'autres depuis[1532], même si aucune sélection ne saurait, bien entendu, être exhaustive. Nous avons souhaité souligner dans le tableau suivant la diversité des sources utilisées :

Figure 83. Corpus littéraire et poétique présentant au moins un motif ludique

	titre	auteur	date	origine	langue	passages	cités	jeu
1	La joueuse d'échecs	Henrichs	2005	Allemagne / France	français	15	1	échecs
2	La joueuse de go	Shan Sa	2001	Chine / France	français	14	5	go
3	Les petites vieilles du jackpot	Delerm	2001	France	français	1	1	jackpot
4	Eloge de la pièce manquante	Bello	1998	France / Etats-Unis	français	9	3	puzzle
5	Le tableau du maître flamand	Perez-Reverte	1990	Espagne	espagnol	23	5	échecs
6	Un combat	Süskind	1986	Allemagne	allemand	7	10	échecs
7	Le roi des échecs	Cheng	1984	Chine	chinois	12	2	échecs
8	Le go	Borges	1978	Argentine	espagnol	1	1	go
9	L'homme-dé	Rhinehart	1971	Etats-Unis	anglais	16	6	dés
10	Echecs I & II	Borges	1965	Argentine	espagnol	1	1	échecs
11	Loterie solaire	Dick	1955	Etats-Unis	anglais	5	1	loterie
12	Le maître ou le tournoi de go	Kawabata	1954	Japon	japonais	28	6	go
13	Les grands chemins	Giono	1951	France	français	14	2	cartes
14	La condition humaine	Malraux	1946	France	français	5	4	roulette
15	La loterie de Babylone	Borges	1944	Argentine	espagnol	3	1	loterie
16	Le jeu des perles de verre	Hesse	1943	Allemagne	allemand	16	2	jeu métaphy.
17	Le joueur d'échecs	Zweig	1943	Autriche / Brésil	allemand	11	5	échecs
18	La vraie vie de Sebastian...	Nabokov	1941	Russie / France	anglais	2	1	échecs
19	Le joueur de croquet	Wells	1937	Royaume-Uni	anglais	5	5	croquet
20	Mémoires d'un tricheur	Guitry	1935	France	français	15	2	jeux d'argent
21	Le loup	Aymé	1934	France	français	7	3	jeux de rôle
22	Le roman de don Sandalio…	Unamuno	1933	Espagne	espagnol	12	2	échecs
23	La défense loujine	Nabokov	1930	Russie / France	russe	16	2	échecs
24	Vingt-quatre heures de la vie…	Zweig	1927	Autriche	allemand	7	1	roulette
25	Un coup de dés jamais…	Mallarmé	1914	France	français	2	2	dés
26	Le joueur	Dostoïevski	1866	Russie	russe	9	5	roulette
27	Les aventures d'Alice…	Caroll	1865	Royaume-Uni	anglais	2	1	jeux de langage
28	Les misérables	Hugo	1862	France	français	1	1	poupée
29	Le violon de faïence	Champfleury	1861	France	français	11	1	collections

[1532] Par exemple : Taibo P. II, 2004, *L'ombre de l'ombre* (dominos), Joffo J., 1973, *Un sac de billes* (billes), Jame B., 1991, *La bille*, Kipling R., 1967, *Les cavaliers* (bouzkachi), Harbach C., 2013, *L'art du jeu* (baseball), Calvino I., 1973, *Le château des destins croisés* (échecs)…

30	Enfance	Tolstoï	1852	Russie	russe	1	1	jeux de rôle
31	Mémoires d'outre-tombe	Chateaubriand	1850	France	français	1	1	cartes
32	Les joueurs	Gogol	1842	Ukraine / Russie	russe	7	4	cartes
33	Bal masqué	Lermontov	1835	Russie	russe	4	1	cartes
34	La dame de pique	Pouchkine	1834	Russie	russe	4	1	cartes
35	La partie de tric-trac	Mérimée	1830	France	français	1	1	tric-trac
36	L'enfant étranger	Hoffmann	1821	Allemagne	allemand	5	0	jouets
37	Les liaisons dangereuses	Laclos	1782	France	français	1	1	cartes
38	Le joueur	Goldoni	1750	Italie	italien	9	1	cartes
39	Le joueur	Regnard	1697	France	français	13	2	cartes
40	Les fâcheux	Molière	1661	France	français	1	1	cartes
41	Le jeu de Robin et de Marion	De la Halle	1275	France	français	4	1	langage
42	Quatrain sans titre	Khayam	1100	Perse (Iran)	arabe	1	1	échecs
	TOTAL ou médiane		1933			322	98	

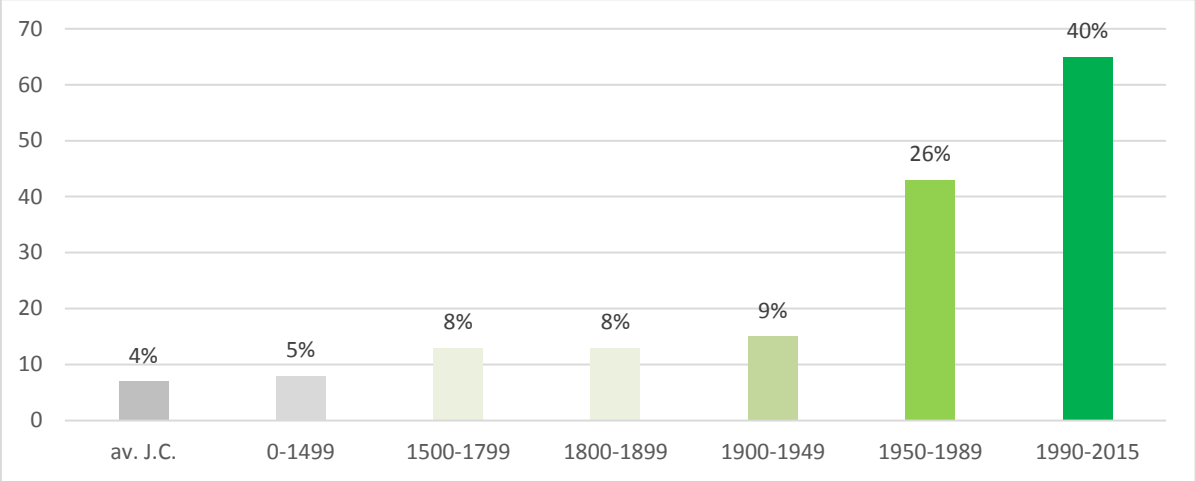
On peut remarquer que les œuvres, classées depuis la date de parution la plus récente jusqu'à la plus ancienne (soit une période de 900 ans entre 1100 et 2005), montre l'accroissement du jeu en tant que motif littéraire, reflétant en cela l'accroissement du nombre de jeux créés : 22 œuvres au XXe siècle, 11 au XIXe siècle pour six seulement auparavant. Or, pas moins de 3 œuvres portant sur le jeu ont vu le jour au XXIe en cinq ans. Cette quarantaine d'ouvrages consacrent treize jeux dont, sans surprise, les plus classiques : dix portent sur les échecs, neuf sur les cartes, trois sur la roulette et autant sur le go. En effet, le motif littéraire étant une façon de relier l'auteur et le lecteur dans une même connivence, rares sont les œuvres, à l'instar du *Jeu des perles de verre* d'Herman Hesse, à faire le pari d'utiliser un jeu totalement nouveau. Ces livres se répartissent en neuf langues différentes, mais les pays occidentaux sont les plus représentés, avec un effet de loupe pour la France (16 œuvres). Avec 98 passages cités pour 41 œuvres, nous avons relié près d'un extrait sur trois. On notera que le corpus littéraire traduit des évolutions et répartitions peu ou prou équivalentes au corpus ludique suivant, soulignant leur cohérence.

2. Le corpus de jeux

Les 164 jeux considérés sont ceux listés dans la « ludographie » en fin de bibliographie. De même que pour le corpus littéraire, nous avons tenté de sélectionner les jeux les plus classiques, soit en raison de leur popularité (ex. : le poker) soit en raison de leur reconnaissance critique (ex. : *Manhattan*), tout en essayant de prendre les exemples les plus divers possibles. En effet, nous avions intérêt, pour faciliter la compréhension, à ce que le lecteur puisse le plus souvent déjà connaître les jeux mentionnés pour les avoir joués. Parce qu'une ludologie doit pouvoir s'appliquer à n'importe quel jeu, nous n'avions donc en soit aucune raison de sélectionner un jeu plutôt qu'un autre, sinon à pouvoir justifier de s'appliquer indifféremment à un jeu traditionnel ou numérique (jeu vidéo), intellectuel ou physique (sport), sérieux (à risque) ou futile (jeu de société), aux règles explicites ou non (jouet). Nous avons par ailleurs effectué certaines analyses détaillées sur des jeux emblématiques (*San Marco*, *Tetris*, *Monopoly*, le loto, la roulette, l'ancêtre du backgammon, *Magic: The Gathering*…). L'importance de la sélection et la diversité des genres a pour objectif

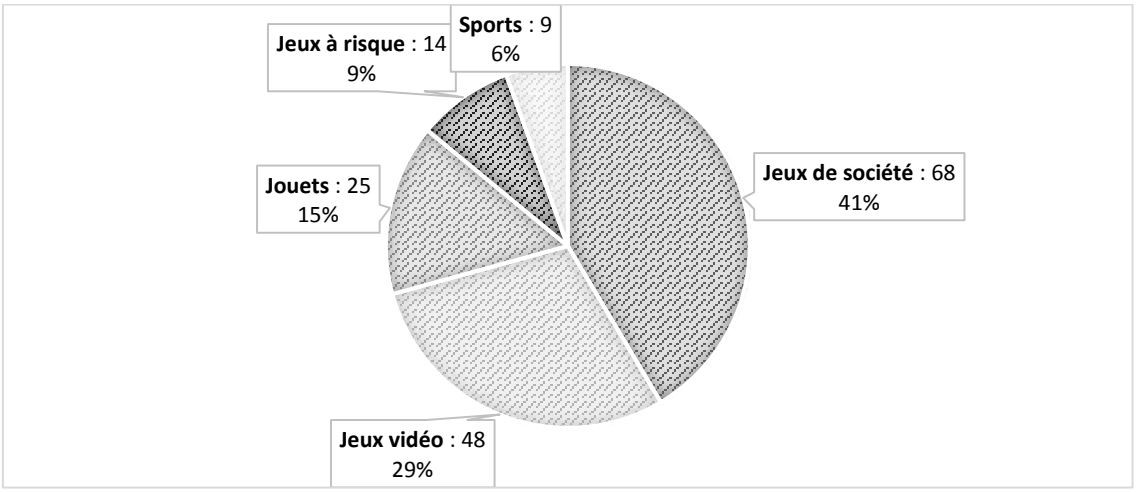
de rendre la sélection plus ou moins représentative. Comme mentionné précédemment, la répartition chronologique des jeux cités suit donc la même tendance que celle des œuvres littéraires qui rendent compte de l'expansion du ludique. La colonne de gauche donne le nombre de jeux qui se traduit par un pourcentage, affiché sur chaque colonne de l'histogramme, de l'ensemble des 164 jeux cités :

Figure 84. Répartition chronologique des jeux cités



L'accélération chronologique des parutions confirme que chaque époque joue davantage que la précédente, la diversification des jeux autorisées par les mécaniques modernes depuis 1979 (*Le lièvre et la tortue de D. Parlett*) comme par les nouvelles possibilités offertes par le numérique, permettant de multiplier les jeux presque à l'infini comme le montre la figure suivante :

Figure 85. Répartition du corpus ludique par typologie de jeux



Nous avons réparti les jeux en cinq catégories presque traditionnelles, et si les jeux de société (y compris les jeux de rôle) sont logiquement les plus nombreux, représentant les 2/5e des jeux cités, les jeux vidéo ne sont pas en reste avec près d'1/3 de jeux appartenant à cette catégorie. Viennent ensuite les jouets avec 1/6e (dont les jeux très simples comme la bataille), puis les jeux à risque (jeux d'argent et jeux dangereux comme la roulette russe ou le jeu de la poule mouillée) et enfin les sports collectifs assimilés aux jeux. Si ces derniers sont si peu nombreux, c'est que l'ensemble des sports répertoriés pèse bien peu par rapport aux milliers de jeux existants. De même, s'il paraît néanmoins de très nombreux jouets, l'accent que nous avons mis sur les fonctions du ludique est plus explicite dans les jeux à règles.

Cette évolution quantitative reflète la complexification qualitative du ludique, les jeux contemporains étant d'autant plus élaborés qu'ils peuvent profiter de l'expérience accumulée par les joueurs dans tous les autres types de jeux. A l'inverse, les potentialités des jeux les plus anciens étaient tributaires de la transmission orale et du manque de maîtrise de l'écrit comme du calcul élémentaire. Si les jeux sont le reflet de leur époque, nul doute qu'ils traduisent le haut niveau de sophistication de la nôtre, tout au moins dans le domaine ludique. Il n'en demeure pas moins que la survivance de jeux plurimillénaires comme le go ou le backgammon prouvent que, en matière de jeux, la simplicité n'en demeure pas moins une vertu. L'Annexe suivante donne l'intégralité du troisième corpus que nous avons utilisé, celui des expressions relatives au jeu qui nous a permis de croiser les principales fonctions du ludique nécessaires à l'élaboration du chapitre *I.C Abécédaire ludique.*

Annexe 2. L’expression du jeu

A

Abattre son jeu / ses cartes

Dévoiler ses plans au moment où on les réalise. Au poker, le joueur abat son jeu pour savoir s'il l'a emporté.

A deux de jeu

Etre à égalité, rendre la pareille. « *Deux hommes sont à deux de jeu, quand l'un a pris sa revanche de l'autre, quand ils n'ont point d'avantage l'un sur l'autre ; et aussi quand ils se sont rendu réciproquement de mauvais services, ou qu'ils ont été également maltraités dans une affaire* » (Littré). Titre d'une nouvelle d'Emile Bergerat, 1909, *Contes tragiques*.

A quoi / quel jeu jouez-vous ?

Quelles sont vos intentions ? Si l’on ne reconnaît pas le jeu que l’on a devant soi, il n’est pas possible d’en comprendre les règles.

All work and no play make Jack a dull boy

« Trop de travail et point de jeu abrutissent ». En français on trouve plutôt « il faut travailler pour vivre et non vivre pour travailler ». Parfois prolongé dans la langue originale par sa complémentaire *: All play and no work make Jack a mere toy* : « trop de jeu et point de travail dissipent ». Le jeu, parce qu'il amuse, délasse et rend joyeux.

Annoncer la couleur

Faire part de ses intentions. Dans un jeu de cartes, le premier tour oblige l’un des joueurs à déclarer la couleur de l'atout, et donc à donner un indice sur la nature de ses cartes.

At this stage of the game

« A ce stade de la partie ». L'équivalent français est : « A cet état d'avancement ». Souligne la valeur processuelle du jeu.

Attirer quelqu'un dans son jeu

Se servir de quelqu'un, le faire participer à une affaire malgré lui, sans qu'il le veuille ou qu'il le sache. Regarder une partie peut être aussi captivant que d'y jouer car, si l'on ne joue pas soi-même, suivre une partie implique de se mettre mentalement à la place des différents joueurs pour entrevoir leurs possibilités et devancer leurs coups.

Avancer ses pions

Mettre en place les éléments d'une stratégie gagnante afin d'obtenir ce que l'on vise. Le joueur qui avance ses pions se positionne pour la victoire.

Avoir beau jeu

Etre en situation favorable au point d’ôter tout mérite à ce que l'on fait. Aux cartes, le joueur qui a eu plus de chance lors de la phase de distribution a un « beau jeu », c'est-à-dire des cartes fortes. Favorisé dès le départ, le mérite de ce joueur, s'il l'emporte, est moindre.

Avoir/donner carte blanche

Etre autorisé ou autoriser à faire les choses comme on le souhaite, sans contrainte d’aucune sorte. Dans un jeu de cartes, la carte blanche est susceptible de remplacer n’importe quelle autre, selon ce que le joueur y inscrit. Certains jeux de société (Démocrazy, il était une fois…) sont fournis avec des cartes réellement blanches afin d’apporter de la variété.

Avoir des atouts

Etre avantagé, avoir les moyens de réussir. Dans un jeu de cartes, les atouts sont la marque d'une bonne main puisqu'ils l'emportent sur toutes les autres cartes ainsi que sur les atouts inférieurs.

Avoir des atouts dans sa manche

Avoir de la ressource, avoir les moyens de faire face à l'imprévu. Le joueur qui garde les meilleures cartes du jeu dans sa manche peut parer à toute éventualité. Il n’est pas impossible que l'expression "en avoir sous le coude" soit relative au jeu de cartes où un joueur peut tricher en gardant une carte forte sous le coude.

Avoir du jeu

Flottement entre deux éléments assemblés ou emboîtés, instabilité. Ex. : « *Le dossier de la chaise a un peu de jeu, il faudrait le resserrer* ». Le joueur qui a du jeu, par exemple des cartes fortes, a toute latitude pour jouer car plusieurs alternatives ou possibilités s'offrent à lui pour *dicter le jeu**.

Avoir la partie belle

Avoir la tâche facilitée, être en position pour un succès facile. Les joueurs tentent de déséquilibrer le jeu en leur faveur afin d'être en position de l'emporter.

Avoir les jetons

Avoir peur. L'expression ne vient pas du jeu (jeter signifiant ici déféquer) mais rappelle, par contamination des termes, la peur du joueur qui mise gros dans un jeu d'argent, ce qui explique que l'expression ait été conservée bien que le sens originel se soit perdu.

Avoir toutes les cartes en mains

Ne pouvoir que réussir. Aux cartes, un joueur qui aurait toutes les cartes en mains ne pourrait en effet que gagner.

Avoir un coup à jouer

Avoir une opportunité de réussir. Le coup est l'action d'un joueur qui fait basculer la partie en sa faveur.

Avoir un rôle à jouer

Bénéficier d'une opportunité ou être contraint d'effectuer un devoir. Le comédien, obligé de monter sur scène quand c'est à lui de jouer, a, par là même, l'opportunité de se faire valoir.

B

Banco !

Marché conclu ! Marque l'acceptation d'un défi ou d'un enjeu. Banco est le nom du loto officiel au Québec et d'un jeu de grattage de la Française des jeux.

Beau joueur

Personne qui sait faire des concessions et reconnaître ses erreurs. Un beau joueur est *fair-play*, souhaite l'emporter avec élégance et sait jouer en ménageant l'adversaire. Dans la défaite, il est l'opposé du mauvais perdant.

Bien joué ! / *good game!*

Louange de l'habileté physique ou intellectuelle qui sous-entend la surprise et l'admiration de celui qui, joueur ou spectateur, fait la remarque. C'est bien joué puisque c'est mieux que ce qu'il avait lui-même anticipé.

Bingo !

Interjection qui marque la réussite et, par antiphrase, un raté dans une situation considérée comme immanquable (donc une réussite inattendue dans l'échec). Le bingo est le nom américain du loto, l'expression étant l'équivalent de « Quine ! » qui indique un carton plein qui donne droit à un lot.

Bonne pioche !

Marque le fait de réussir par hasard, alors qu'on n'y croyait pas. Expression tirée du jeu des sept familles, qui autorise à rejouer immédiatement alors que piocher est une pénalité consécutive au fait d'avoir appelé une carte que le joueur n'avait pas en main.

Brouiller les cartes

Créer la confusion en brouillant les pistes. Dans un jeu de cartes, terme relatif à la phase de mélange des cartes afin d'éviter le repérage de certaines cartes ou une répartition qui ne serait pas vraiment aléatoire.

C

Cacher/couvrir son jeu

Ne pas dévoiler ses intentions véritables. Dans un jeu de cartes, la *main* d'un joueur, qui couvre et cache les cartes de sa main, n'est visible que par lui.

Ça ne fait pas avancer le schmilblick

Equivalent de l'expression « nous voilà bien avancés ». Selon Pierre Dac, son inventeur en 1950, le schmilblick ne sert à rien et peut donc servir à tout. Allusion au jeu télévisé en direct créé en 1969 par Guy Lux et Jacques Antoine où les candidats participaient collectivement par leur question à l'identification d'un objet mystère. Employé isolément, le schmilblick est synonyme de « bidule » ou de « machin ».

Calmer le jeu

Mettre de l'eau dans son vin et faire preuve de diplomatie afin que les joueurs qui se sont échauffés retrouvent leur sérénité. L'expression vient du fait que se prendre au jeu donne généralement lieu à des tensions en poussant à prendre les choses à cœur, de façon passionnelle.

Carte maîtresse

Avantage décisif. Vient du classement des atouts dans un jeu de cartes, le valet (dans un jeu de cartes classique) ou le 21 d'atout (dans un jeu de tarot) l'emportant sur toutes les autres, elles font du joueur qui les détient le maître à l'atout.

C'est joué d'avance / rien n'est joué d'avance

Savoir le résultat d'une action sans avoir à l'entreprendre, ou au contraire, tenir cela pour impossible. Une partie jouée d'avance est une partie qu'il est inutile d'entamer puisque son résultat est sûr. De même, le fait de constater que rien n'est joué d'avance entérine le fait qu'un jeu sans incertitude n'est plus un jeu.

(C'est le) jackpot !

C'est le gros lot. Marque généralement un gain important de quelque nature que ce soit. Terme lié au poker ou le pot commun ne pouvait être emporté sans avoir au moins une paire de valets.

C'est le jeu / la règle

Souligne une action normale ou autorisée présentée comme une contrepartie inévitable à l'entreprise que l'on mène. Cette expression rappelle la convention que le destinataire s'est engagé à respecter en acceptant une partie.

Ce n'est pas du jeu

Ce n'est pas acceptable. Souligne une action répréhensible parce qu'elle transgresse une règle implicite, à la différence de la triche qui viole une règle explicite.

Ce n'est que partie remise

Remettre à plus tard une entreprise ou la poursuite d'une affaire, selon le principe qu'une partie peut toujours être suivie par une autre.

Ce n'est qu'un jeu

Cela ne prête pas à conséquence. Rappelle la facticité du jeu et la métacommunication ludique qui fait que l'action de jeu ne dénote pas ce qu'elle est et vaut ce qu'elle n'est pas (G. Bateson).

Cercle de jeu

Club où l'on joue. L'expression n'est pas sans rappeler la forme des tables de jeu ou de la piste de la roulette.

Chacun à son tour

L'un après l'autre. Le tour découpe le temps de jeu chronologiquement entre les joueurs afin que chacun soit *tour à tour** acteur de son jeu et spectateur de celui des autres.

Changer la donne

Modifier les paramètres d'une situation. La donne dans un jeu de cartes détermine la physionomie de la partie et la rend unique.

Comme un chien dans un jeu de quilles

Comportement maladroit, incongru ou inapproprié, comme celui d'un chien qui surgirait au milieu de quilles serrées rangées en vue d'une partie. Au jeu de quilles, il n'est autorisé de toucher les quilles et de tenter de les faire tomber qu'au moyen de la boule. L'irruption d'un chien dérangerait le jeu au point de fausser la partie.

Coup de billard à trois bandes

Stratégie en trois étapes, donc prévue avec deux coups d'avance ; par extension, stratégie qui implique de passer par deux acteurs pour atteindre un troisième par ricochet. Dans le billard français, pour qu'un

coup soit validé, il doit être conforme à l'une des figures imposées et annoncé avant de jouer, ainsi « les trois bandes » qui obligent la bille du joueur à rebondir sur au moins trois côtés du billard avant de pouvoir toucher la bille visée.

Coup de poker

Action ou entreprise comportant une part de bluff. Au poker, un joueur qui n'a pas de jeu et qui ne veut pas *se coucher** doit faire croire à ses adversaires que ses cartes sont meilleures qu'elles ne le sont en enchérissant pour les inciter à abandonner. → *Quitte ou double**.

D

Damer le pion

L'emporter sur quelqu'un, lui souffler la victoire et par extension le devancer. Aux dames, le premier joueur à faire atteindre à l'un de ses pions la ligne adverse, obtenant ainsi une dame qui peut se mouvoir sur toute la longueur d'une rangée au lieu d'avancer case par case, est généralement celui qui gagne la partie.

Découvrir / montrer son jeu

Donner à connaître ses véritables intentions. Dans un jeu à information incomplète, les actions de jeu son révélatrices de la main du joueur. A la différence de l'expression « abattre son jeu » qui suppose de le faire volontairement, découvrir son jeu ne suppose pas que le joueur a eu l'opportunité de mettre à profit ses desseins.

Décrocher la timbale

Etre particulièrement chanceux, *gagner le gros lot**. Allusion à la timbale qu'on accrochait lors des foires en haut d'un mat de cocagne préalablement enduit de suif ou de savon noir, et qui contenait des victuailles, pour récompenser le joueur qui arrivait jusqu'en haut.

Déjouer un piège

Faire échouer par avance un stratagème nuisible. Déjouer a d'abord signifié faire échouer le jeu puis mettre en échec (*Dictionnaire historique de la langue française*).

Démon du jeu

Attrait et fascination exercée par le jeu, voire obsession associée à la sensation d'être possédé par lui, poussant à commettre des erreurs dommageables attribuées à une inspiration diabolique.

D'entrée de jeu

Sans attendre et vivement. Le jeu commence dès que l'on accepte de jouer, la règle ludique suspendant immédiatement le cours de la vie. D'autre part, toutes les actions de jeu comptent pour l'attribution de l'enjeu, sitôt la partie commencée.

Dicter le jeu

Prendre l'initiative et dominer une interaction. Dans un jeu, il y a un attaquant et un défenseur, c'est-à-dire un joueur qui à l'initiative et l'autre qui réagit en cherchant à prendre de vitesse son adversaire pour retourner la situation en sa faveur, et ainsi, dicter le jeu à son tour.

Donner du jeu

Lâcher du mou ou du lest. L'expression vient de l'espace à ménager entre les engrenages d'un mécanisme pour qu'ils puissent se mouvoir.

Double jeu

Jeu où la réalité et la fiction ludique sont inversées, ce qui est joué n'étant pas ce qui semble l'être. Le jeu est ambigu car il créé une distance entre l'acte et sa signification, le double jeu consistant à faire croire que c'est un jeu alors que ce n'en est pas un, ou l'inverse.

E

Effet domino

Réaction en chaîne ou en cascade. Relatif non au jeu de dominos traditionnel mais à un jeu de patience qui consiste à disposer les dominos, ou le plus souvent des planchettes analogues, en équilibre sur la tranche afin que, d'une simple pichenette, le joueur provoque leur cascade qui dessine ainsi des figures.

Enfant de la balle

Désigne une personne, plus généralement un artiste, dont les parents exerçaient déjà la même profession. A l'origine, désigne soit le fils d'un maître de jeu de paume, soit le fils d'un imprimeur (la balle servant à tamponner l'encre).

Entrer dans le jeu / dans la danse

Prendre part à une situation ou une entreprise. Parce que les règles du jeu suspendent le cours normal de la vie, le jeu est séparé d'elle : participer au jeu exige d'accepter d'autres règles et de *jouer le jeu**.

Entrer dans le jeu de quelqu'un

Se comporter, consciemment ou non, selon des règles établies par un autre. Dans un jeu, les actions n'ont de sens que par rapport aux règles et il n'est pas possible d'agir indépendamment d'elles. Entrer dans le jeu de quelqu'un revient donc à agir selon les règles que cette personne a fixées.

Entrer en jeu

Intervenir, devenir l'élément déterminant d'une situation. Dans un jeu, seules les règles donnent une signification aux actions et leur permettent d'avoir un effet sur la partie.

Envoyer >< aller / rester au tapis

Mettre hors d'état de nuire, vaincre ou, à l'inverse, perdre sans pouvoir réagir. A la boxe, un lutteur n'a que deux façons de l'emporter : aux points, ou en mettant son adversaire K.O., c'est-à-dire le sonner de manière à ce que celui-ci ne puisse se relever avant que l'arbitre ait compté jusqu'à dix. → *Mettre K.O.**

Etaler son jeu

Montrer ostensiblement sa maîtrise. Aux cartes, on étale d'autorité sa main pour prouver que l'on a gagné et qu'il ne sert à rien de poursuivre la partie.

Etre au jeu

Etre présent de corps et d'esprit. Un joueur qui ne poursuit pas l'enjeu n'est pas au jeu car il ne donne pas tout son sens, donc son importance, au jeu.

Etre dans le jeu / dans le coup

Etre informé. Tout jeu implique de connaître ses règles constitutives avant de pouvoir jouer et d'en tirer parti pour faire des coups, ces actions à même de faire basculer la partie.

Etre en jeu

Etre en question. Toute partie a un enjeu dont le vainqueur n'est connu qu'une fois la partie achevée.

Etre hors-jeu

Ne pas être concerné, être en dehors du coup. Un joueur qui est trop mal placé dans la course à l'enjeu ne peut plus influer sur le cours de la partie, à l'instar de ceux qui sont extérieurs à elle. Un joueur hors-jeu au football n'est pas autorisé à toucher le ballon, donc à jouer.

Etre joueur

Être d'un tempérament badin ou moqueur. Le joueur est celui qui tourne tout en amusement.

Etre le jouet de

Subir ou être la victime de quelqu'un ou de quelque chose. Le jouet est manipulé par l'enfant sans égard pour lui.

Etre plein aux as

Etre très riche. Aux cartes, l'as est généralement la carte la plus forte et peut donc tout obtenir.

Etre pris à son propre jeu

Etre victime de ce que l'on avait manigancé : c'est l'arroseur arrosé. Le joueur sait qu'il joue et pourtant doit se prendre au jeu pour en tirer du plaisir.

Etre sous la coupe de quelqu'un

Etre sous la domination de quelqu'un, sous son emprise. A l'origine, dans un jeu de cartes, on prêtait une influence heureuse ou malheureuse, sur le déroulement de la partie à venir, au joueur en charge de couper le paquet. Aujourd'hui, si ce sens s'est perdu, on dit de celui qui joue une couleur dont l'un de ses adversaires ne dispose plus, qu'il est sous sa coupe, c'est-à-dire que l'adversaire a la possibilité d'emporter sa carte s'il le souhaite en jouant un atout. C'est sans doute grâce à ce second sens que l'expression s'est conservée.

Etre un as

Etre le meilleur. L'as étant la plus forte des cartes, il s'agit de la meilleure carte.

F

Fagoté/laid comme l'as de pique

Peu présentable ou disgracieux. Dans un jeu de divination, l'as de pique a généralement la valeur la plus néfaste. L'as de pique désigne aussi au XVIIe siècle un individu débile (faible).

Faire carton plein

Tout réussir. L'expression vient soit du tir, où elle signifierait mettre tous les plombs dans la cible, soit du loto où le carton plein désigne un carton dont tous les numéros sont sortis (le carton comportant alors un jeton sur chacun de ses numéros), ce qui déclenche l'attribution d'un lot. → *Bingo* !*

Faire de l'anti-jeu

Détourner la règle. L'anti-jeu consiste à jouer en appliquant la règle explicite, littérale, mais sans respecter la règle implicite qu'est l'esprit du jeu.

Faire échec / tenir en échec

Empêcher d'agir ou de réussir. Aux échecs, toute pièce qui peut prendre le roi lui fait échec, c'est-à-dire qu'elle l'oblige à se replier ou l'empêche d'avancer, le joueur du roi ne pouvant le déplacer sur une case ou il se trouverait en échec.

Faire jeu égal

Rivaliser sans que l'une ou l'autre partie ne puisse prendre l'avantage. Dans un jeu, à défaut de pouvoir l'emporter, un joueur doit empêcher son adversaire de se détacher en faisant jeu égal, en rivalisant avec lui.

Faire / construire le jeu

Préparer la victoire. L'expression provient de la course hippique où l'on dit d'un cheval qui s'épuise pour permettre à un autre de gagner qu'il « fait le jeu ».

Faire le jeu de quelqu'un

Agir, volontairement ou inconsciemment, dans l'intérêt d'un autre. → *Faire / construire le jeu**.

Fair-play / *game*

Ce par quoi l'on se montre beau joueur. Bien que le joueur soit supposé tout faire pour l'emporter, celui-ci ne doit pas oublier que *ce n'est qu'un jeu** et que l'adversaire est avant tout un partenaire qui doit pouvoir s'amuser lui aussi. *Fair game* est l'expression anglaise.

Faire sauter la banque

L'emporter en épuisant tout gain possible ultérieur : tuer la poule aux œufs d'or ; victoire à la Pyrrhus. Au blackjack, un joueur qui pousse la banque à dépasser 21 points, le maximum, la fait sauter, c'est-à-dire qu'elle doit payer tous les joueurs restant en jeu. S'emploie surtout au casino lorsque les gains à une table de jeux sont tels que la banque ne peut plus honorer les mises, ce qui conduit à fermer la table. → *Rafler la mise**.

Faire tapis

Miser tout ce que l'on possède. Dans un jeu d'argent, le tapis est l'espace où les joueurs placent en commun leurs mises, à la différence de la cave qui est la réserve où le joueur entrepose les jetons ou l'argent destiné aux mises ultérieures.

Faux jeton

Hypocrite, sans scrupules. Dans un jeu de hasard, les jetons semblent et valent de l'argent sans en être.

Fini de jouer / On ne joue plus

Fini de tergiverser, passons aux choses sérieuses, l'heure est grave. Quand on ne joue plus, c'est qu'on a fini de jouer, et qu'il faut faire le décompte des gains et des pertes de chacun. Mais cela signifie aussi que la réalité reprend le dessus et que l'on passe aux choses sérieuses, c'est-à-dire que désormais toute action a sa conséquence.

Fun and games

Joies, plaisirs de la vie. Le jeu est depuis toujours associé au plaisir et à la joie, puisque l'on joue d'abord pour s'amuser.

G

Gagner le gros lot

Réussir involontairement et au-delà de toute attente. Au loto ou à la tombola, remporter le premier prix. L'expression peut être employée de manière ironique pour marquer une malchance extrême.

Game over

« Fin de partie » avant la fin du jeu, en français on pourrait écrire : « sortie de route ». Fin malencontreuse d'une entreprise. Dans un jeu vidéo, mention affichée à l'écran à la fin d'une partie perdue.

Game that two can play

« Un jeu qui se joue à deux » : retourner contre autrui les méthodes que celui-ci emploie contre nous, « œil pour œil, dent pour dent ». Dans un jeu, les joueurs sont soumis aux mêmes règles et peuvent donc jouer « le même jeu », c'est-à-dire user de la même stratégie en effectuant des actions réciproques.

Give the game away

« Abandonner le jeu » au sens de « cracher le morceau » : révéler ses plans. Cesser de jouer permet de donner la solution d'une énigme ou de dévoiler la stratégie gagnante qu'aurait dû employer le perdant.

I

Il y a maldonne / fausse donne

Marque une situation inéquitable, volontaire ou involontaire. Dans un jeu, lorsqu'il a fausse donne, il est nécessaire de recommencer la distribution.

J

Jeu cruel

Tromperie, moquerie réalisée aux dépens de l'un des participants ou d'un tiers. Parce que le jeu est fictif, il autorise la transgression alors même qu'il met en concurrence les joueurs entre eux, tous les coups étant permis pour l'emporter. *Jeu cruel* est le titre d'un roman de science fiction de Robert Silverberg paru en 1967.

Jeu décisif

Moment où tout peut basculer. Au tennis, en cas d'égalité, dernier jeu d'un set pour départager les joueurs. Le joueur, dont c'est le tour de servir, sert une première fois puis chacun des adversaires alternativement deux fois. Le premier des deux joueurs à atteindre sept points avec un minimum de deux points d'écart emporte la manche.

Jeu de clefs

Ensemble de différents éléments de même nature ou de même fonction ; déclinaison de ces éléments selon la taille ou la fonction. Un jeu est l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer.

Jeu d'écritures

Opération comptable sans incidence. Dans un jeu, la dimension fictive de la partie ôte toute conséquence.

Jeu de dupes

*Double jeu** où le joueur qui croit se jouer de l'autre est celui qui est joué. Le jeu est une convention qui implique que les joueurs jouent le même jeu, alors que dans le jeu de dupes, chacun fait croire à l'autre qu'il joue la même partie alors qu'il en joue une autre.

Jeu d'enfant

Action très facile à réussir. Les jeux d'enfants, qui reposent sur des jouets, sont sans opposition, puisqu'ils se jouent seuls et reposent généralement sur l'exploration de l'environnement.

Jeu de jambes

Aptitude à mouvoir ses jambes de façon efficace. Ce jeu vient, à la boxe, de la faculté essentielle à se mouvoir rapidement pour prévenir les coups et se placer de façon à passer la garde de l'adversaire et à porter ainsi le coup décisif qui met K.O.

Jeux de la scène

Appellation poétique du théâtre qui souligne la valeur de divertissement et de représentation du jeu. Le jeu est le domaine de la fiction où ce qui est joué est seulement représenté et n'a d'autre but que le plaisir.

Jeux de l'imagination

Illusion de l'esprit. Le jeu est une activité intellectuelle qui évoque ce qui n'existe pas.

Jeu de l'offre et de la demande

Pour un marché donné, effet réciproque des acheteurs et des vendeurs sur le prix de vente. Le jeu est fondé sur la réciprocité des interactions entre les joueurs, de la même façon que la demande pilote l'offre et inversement.

Jeu de lumière / d'eau

Multiplication, myriade d'effets visuels. Le jeu est le domaine de l'interaction où les actions des uns entraînent des réactions des autres, et ainsi de suite.

Jeu de mains, jeu de vilains

A force d'imiter la violence, on devient violent. Le jeu physique permet seul de toucher l'autre, ce qui est l'un des interdits fondamentaux de la société pour éviter le conflit. Le fait de se sentir agressé dans un jeu physique peut entraîner une réaction de défense, et le jeu se changer en un combat véritable. L'expression vient probablement de l'espagnol : « *Juego de manos, juegos de villanos*. »

Jeu de massacre

Situation où l'un des acteurs ne peut que subir l'action de l'autre. Jeu de foire, dérivé des quilles, où l'on cherche à faire tomber un empilement de boites de conserve vides au moyen d'une balle pour empocher un lot.

Jeu de mots / d'esprit

Jeu de langage qui repose sur le double sens d'un mot ou d'une expression. Le jeu de mots est le premier sens du latin *jocus* qui a donné le français « jeu ».

Jeu de poker menteur

Marché de dupes où chacun sait que l'autre ment mais ne peut le dénoncer sans y perdre ou sans avouer qu'il ment lui-même. Au poker menteur, un joueur peut se voir contraint d'accepter une main probablement fausse mais qu'il a cependant intérêt à prendre puisque la dénoncer lui ferait perdre le point, et qu'il est en outre obligé pour la passer à un autre joueur de surenchir sur l'offre précédente. → *Jeu de dupes**.

Jeu de regards

Echange de regards qui exprime la connivence ou le désir de complicité. Le jeu établit un code – sa règle – condition à sa participation, que seuls les initiés, joueurs ou spectateurs, peuvent déchiffrer.

Jeux du hasard

Caprices du sort. Le jeu alterne la chance et les revers de fortune.

Jeux sanglants / de Mars

Combats, guerre. Le jeu est une lutte symbolique, et se prête donc à la métaphore guerrière qui rétablit la conséquence, le plus souvent absente du jeu.

Jouer / tirer à pile ou face

Décider quelque chose au hasard. Une fois lancée, une pièce de monnaie a autant de chances de tomber sur pile que sur face, incarnant le hasard par excellence.

Jouer au chat et à la souris

Se fuir ou se poursuivre, puisque l'un implique l'autre. Les jeux de poursuite sont très répandus parmi les animaux qu'ils entraînent à la survie, comme la souris face au chat.

Jouer au plus malin / fin / bête

Vouloir se montrer plus rusé, commettre une entourloupe. C'est-à-dire détourner les règles à son profit ou ne pas jouer le même jeu que les autres, ce qui constitue une transgression.

Jouer avec le feu

Risquer gros. Le feu ignore le second degré du jeu, impliquant des conséquences réelles – les brûlures – en cas d'erreur.

Jouer cartes sur table

Exposer ses intentions véritables. Dans un jeu de cartes, jouer cartes sur tables plutôt que de les tenir en main revient à les mettre face visible et, de ce fait, supprimer toute l'incertitude et l'ambiguïté du jeu.

Jouer contre quelqu'un

Etre défavorable, constituer un défi : « le temps joue contre nous ». Dans un jeu en solitaire, c'est le système ludique, à travers le hasard, qui dresse l'épreuve à surmonter, qui oblige le joueur à s'adapter en faisant preuve d'astuce.

Jouer des coudes

Fendre la foule, s'employer pour passer. Jouer, c'est faire (D. Winnicott) et c'est aussi se ménager un espace de liberté.

Jouer des tours

Causer du tort à quelqu'un, se retourner contre lui. Ex. : « Mon imagination me joue des tours ; ton assurance va te jouer des tours ». L'art du prestidigitateur est de maîtriser si bien son art que le public croit à de la magie, mais gare à celui qui lui échapperait, lui *jouant* alors des tours.

Jouer du couteau

User avec habileté d'un ustensile (dans cette expression d'une arme blanche). Dans un jeu physique, jouer signifie faire preuve d'habileté, puisque l'adresse y départage les joueurs.

Jouer d'un instrument

Tirer le meilleur parti possible d'un instrument. Le joueur est celui qui se départage en faisant mieux avec des moyens analogues et des règles identiques. D'autre part, le jeu préserve la marge de liberté nécessaire pour se montrer créatif.

Jouer en bourse

Spéculer. Jouer à un jeu quelconque implique une prise de risque, qui est au minimum celle de perdre.

Jouer franc jeu

Se montrer honnête. Jouer implique de respecter les règles et de ne pas oublier que *ce n'est qu'un jeu**. → *Annoncer la couleur**, *Jouer cartes sur table**.

Jouer gros / gros jeu

Risquer de fortes sommes. Certains jeux de cartes comme le poker impliquent de surenchérir pour pouvoir prétendre au gain, mais aussi pour inciter les autres joueurs à « se coucher », autrement dit à abandonner.

Jouer la belle

Entreprendre à nouveau une action qui a échoué. La belle est la manche supplémentaire qui permet de départager les joueurs en cas d'égalité. L'expression vient possiblement des tournois où la belle était la dame pour laquelle le chevalier concourrait.

Jouer la comédie

Interpréter un rôle. Le jeu donne la possibilité d'expérimenter ses potentialités et de se montrer sous un autre jour.

Jouer la montre

Gagner du temps. Dans les jeux en temps limité comme les sports collectifs, une fois qu'une équipe mène au score, elle a tout intérêt à défendre son avantage en empêchant l'autre équipe de marquer des points.

Jouer la prudence

Limiter les risques. Jouer signifie ici miser, parier sur la sécurité, comme on parie sur un cheval.

Jouer le jeu

Fournir les efforts nécessaires pour remporter un enjeu. Jouer c'est poursuivre l'enjeu sans quoi il ne peut y avoir de compétition avec les autres joueurs, le jeu reposant sur l'interaction contradictoire des joueurs pour remporter l'enjeu aux dépens de leurs adversaires.

Jouer les gros bras

Vouloir paraître plus fort qu'on ne l'est en réalité. Le jeu valorise la lutte tout en autorisant le joueur à endosser le rôle qu'il souhaite.

Jouer les prolongations

Faire durer une situation ou une entreprise. Dans certains sports collectifs (football, basket ball…), en cas d'égalité, les prolongations viennent ajouter un temps additionnel pour départager les équipes.

Jouer les trouble-fête

Perturber une assemblée ou remettre en cause un consensus. L'allusion au jeu est double, car il s'agit à la fois d'endosser un rôle et de troubler des réjouissances.

Jouer / risquer le tout pour le tout

Tentative de la dernière chance, ou plus exactement, risquer de tout perdre pour tout gagner. Un jeu récompense le joueur à hauteur du risque encouru. → *Faire tapis** et *Quitte ou double**.

Jouer petit bras

Prendre pas ou peu de risques. Par opposition au gros bras, le petit bras est celui qui rase les murs plutôt que de rouler les mécaniques. Jouer signifie ici à la fois endosser un rôle et miser sur lui.

Jouer sa partie

Agir dans son seul intérêt ou faire sa part. Dans le premier cas l'expression vient du jeu, ou chacun n'agit que pour l'emporter contre les autres, dans le second elle vient du jeu musical où chacun doit tenir son pupitre pour qu'un orchestre ou un concert puisse réussir.

Jouer sa/son quelque chose

Mettre en jeu, parier sur une action ou une entreprise : sa vie, son honneur, son avenir, sa liberté… Le jeu de hasard est l'occasion privilégiée de risquer pour éprouver le frisson de l'excitation ou simplement se sentir exister.

Jouer son va-tout

Faire la tentative de la dernière chance, *jouer sa carte maîtresse**. Le va-tout est aux cartes le coup où l'on risque tout l'argent que l'on a devant soi. → *Jouer le tout le pour le tout**

Jouer un drôle de jeu

Entreprise qui n'est pas ce qu'elle semble être, généralement réalisée aux dépens des autres participants. Dans cette expression, le drôle de jeu s'oppose au jeu drôle (amusant) parce qu'il est joué par un seul qui *se joue de** ses partenaires → *Double jeu**. *Drôle de jeu* est le titre d'un roman de Roger Vailland paru en 1945.

Jouer un jeu dangereux / serré

Avoir une faible marge de manœuvre dans une entreprise difficile et risquée. Au cours d'une partie, lorsque le joueur n'a plus l'avantage, ses chances de l'emporter se resserrent, ne lui donnant plus droit à l'erreur.

Jouer un mauvais tour / un tour pendable

Tromper. Le mauvais tour est celui qui est effectué aux dépens de quelqu'un, et qui, plutôt que d'enchanter, a pour but de nuire, parfois au point que son auteur mériterait d'être pendu.

Jouer un rôle

Interpréter un personnage. Le jeu a une fonction de simulation et une fonction de représentation symbolique de cette imitation de la réalité.

L

La balle est dans mon / ton / son camp

C'est à soi qu'il revient d'agir ; avoir à la fois l'initiative, la décision et la responsabilité de l'action. Dans un jeu de balle, le terrain est généralement séparé par un filet qui délimite chaque camp, la partie du terrain de jeu de part et d'autre du filet réservée à l'un des adversaires, joueur ou équipe en présence. Si bien qu'il n'est possible de jouer, c'est-à-dire d'agir sur le cours du jeu, que lorsque la balle est dans son propre camp.

La jouer fine

Traiter une affaire difficile avec habileté. Plus la partie devient difficile, c'est-à-dire plus un joueur est en fâcheuse posture, et plus les possibilités ou alternatives de jouer des coups différents s'amenuisent, obligeant le joueur à ne pas dévier de la stratégie gagnante, cette suite potentielle des meilleurs coups possibles.

Le bois joue

Le bois bouge. Le jeu est un mouvement perpétuel, ne prenant fin qu'avec la victoire ou la défaite.

Le dessous des cartes

Ressorts secrets d'une affaire. Aux cartes, le dos des cartes est neutre, seule leur face, positionnée face vers le bas dans la pioche, est à même d'indiquer leur valeur réelle.

Le frisson du jeu

L'excitation du risque. Parier, c'est accepter de perdre pour pouvoir gagner. L'opposition radicale entre les deux alternatives provoque le frisson, mélange de peur de perdre et de désir de gagner.

Le jeu n'en vaut pas la chandelle

L'objectif ne vaut pas la peine qu'on s'y emploie. Par le passé, n'étant pas toujours autorisé, le jeu se faisait généralement après le travail, à la lueur de la bougie. Celle-ci ayant un coût, le plaisir ou les mises empochées au jeu devaient au moins valoir le coût de l'éclairage.

Les dés sont jetés

Il n'est plus possible de faire marche arrière. En effet, une fois les dés lancés, le choix est terminé et le résultat définitif. L'expression « le sort en est jeté » (*alea jacta est*), devrait plus exactement être traduite « le dé est jeté », car c'est de toute évidence au jeu que fait référence César.

Les dés sont pipés

Les chances ne sont pas équitables. Si l'instrument du hasard est biaisé (dé gauchi, biseauté, fourré, mépoint…), le jeu ne peut garantir à chaque joueur ses chances de l'emporter.

Les forces en jeu

Les paramètres à l'œuvre, les camps impliqués. Le jeu est le domaine de l'action qui le réalise sous la forme de l'acte ludique.

Les jeux sont faits (rien ne va plus)

Il n'est plus possible d'agir ou d'interférer. Au casino, cette phrase, prononcée par le croupier, signifie qu'il est désormais interdit de modifier ou de déplacer les mises sur le tapis.

Les/la règle(s) du jeu

Ce qu'il faut savoir d'une situation pour la comprendre, ex. : « Quelles sont les règles du jeu ? ». Dans un jeu, la règle est généralement constitutive, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de jouer sans la connaître dans son ensemble. *La règle du jeu* est le titre d'un film de Jean Renoir sorti en 1939.

Libre jeu

Bon vouloir, liberté, marge d'exécution ou d'accomplissement. Ex. : « Le libre jeu de la concurrence » ; « Etre de libre jeu ». Tout jeu ménage une marge d'action aux joueurs et relève de leur participation volontaire.

M

Mater

Dompter, soumettre, éteindre. Ex. : "Mater une rébellion". Aux échecs, faire mat oblige le roi adverse, qui ne peut se replier, à succomber. L'étymologie d'échec et mat signifierait : "le roi est mort" (al cheik mat en arabe, al shâh mât en persan).

Mauvais joueur / perdant

Celui qui ne reconnaît pas sa défaite, qui torpille une entreprise ou qui emploie des procédés contestables (mais légaux) pour l'emporter dans une affaire. Le mauvais joueur est celui pour qui la fin justifie les moyens, il est l'opposé du *beau joueur**.

Mener le jeu

Etre dans la position la plus favorable pour l'emporter. Le meneur est le joueur qui est le premier au score. → *Dicter le jeu**.

Mettre / être tenu à l'écart

Empêcher ou être empêché de prendre part à une activité ou une situation. Dans un jeu de cartes, l'écart, par opposition à la pioche ou talon, est la pile des cartes utilisées.

Mettre en /tenir en / faire échec

Contraindre à renoncer. Aux échecs, mettre en échec c'est obliger le roi à reculer. → *Mater**.

Mettre K.O.

Vaincre très nettement en empêchant de réagir ; assommer, écraser (au figuré). De l'anglais *to knock-out* : assommer, écraser. A la boxe, le lutteur qui met K.O. son adversaire remporte le match. → *Envoyer au tapis**

Mettre tous les atouts dans son jeu

Se donner les moyens. Aux cartes, un joueur qui possède tous les atouts peut en principe faire toutes les levées. Le tarot compense cependant l'absence d'atout (appelée misère d'atout) dans la main d'un joueur par des points supplémentaires.

Mettre/remettre quelque chose en jeu

Risquer quelque chose pour gagner davantage. Dans un jeu d'argent, un joueur doit miser, c'est-à-dire risquer de perdre l'argent investi, pour avoir non seulement le droit de jouer mais aussi de remporter le tapis, puisque un joueur qui s'arrête de miser au cours d'un tour renonce à l'argent mis en jeu, le sien et celui de ses partenaires.

Mettre sur le tapis

Imposer le sujet d'un débat. Le joueur met sur le tapis ce qu'il est prêt à miser, somme sur laquelle les autres joueurs doivent s'aligner → *mettre/remettre quelque chose en jeu**.

N

Name of the game

« Le nom du jeu », c'est-à-dire le sens caché, la véritable signification des choses. Le nom d'un jeu évoque immédiatement l'ensemble des règles qui le constituent. Comprendre, c'est connaître le fonctionnement du jeu, donc ses règles.

Ne pas faire un pli

Subir une véritable déroute. Dans un jeu de cartes à levées, signifie que le joueur a perdu la partie sans en avoir remportée une seule. A ne pas confondre avec l'expression « ça ne fait pas un pli », c'est-à-dire un faux pli (= « cela ne fait aucun doute ») qui est de sens différent et sans rapport avec le jeu. Quant à l'expression « La partie est pliée », il s'agit en fait d'une partie de pêche, au moment où l'on démonte les cannes. (*Dictionnaire de l'Académie française*).

New ball game

« C'est une situation nouvelle ». Dans un jeu de flipper, chaque bille donne lieu à une partie différente.

O

On veut jouer ?

Sous-entendu : à nos dépens. Reproche de vouloir causer du tort. On peut jouer avec et *se jouer de**, ce qui revient pour un *mauvais joueur** à choisir une victime pour qu'elle *soit le jouet** de ses caprices.

Ouvrir le jeu

Commencer une activité. Le joueur qui ouvre le jeu est le premier à jouer.

P

Partir bille en tête

Aller droit au but sans prendre le temps de réfléchir ; « foncer la tête la première ». Jouer bille en tête, au billard, revient à frapper la boule au dessus de son centre, c'est-à-dire franchement.

Passer la main

Se retirer d'une entreprise ou d'une affaire. Le joueur qui a la main ou qui a le tour est celui qui doit jouer, il peut généralement renoncer à ce droit et *passer la main* au joueur suivant → *Passer son tour**.

Passer son tour

Renoncer à agir. Ex. : « N'ayant rien à ajouter, je passe mon tour ». Dans l'expectative ou parce qu'il souhaite temporiser, un joueur peut généralement renoncer à jouer et *passer la main** au joueur suivant : il passe alors son tour sans agir.

Petit jeu

Mesquin. Le petit jeu, par opposition au grand jeu, vient soit de la divination où il désignerait un jeu de cartes traditionnel par opposition aux longues lames du tarot, soit de l'orgue où il désigne le registre des flûtes par opposition au grand jeu des anches, plus puissant.

Petit joueur

Jouer petit joueur, c'est le faire avec prudence. Jouer petit c'est miser des petites sommes, par opposition au *gros jeu**. → *Petit jeu**.

Pour la beauté du jeu

Se livrer à une activité sans profit, pour le plaisir. Un joueur qui a déjà gagné (ou perdu) peut continuer à jouer pour le plaisir, sans enjeu.

Pour des haricots

Pour peu de chose, enjeu sans valeur. « *L'expression ''pour des haricots'' est entrée dans le langage populaire pour signifier qu'aucun avantage est retiré d'une action, en référence aux haricots servant d'enjeux dans les parties familiales, à la place de l'argent.* » (Lhôte*, Dictionnaire des jeux de société*).

Q

Quitte ou double

Option très risquée. Proposition, aussi dangereuse que tentante, de rejouer en un coup le résultat d'une partie ou d'une session de jeu, qui dans le cas favorable annulera toutes les pertes, mais dans l'autre cas les doublera. Pour « essorer » un partenaire après l'avoir « rincé ».

R

Rafler / emporter la mise

Emporter tout ce qu'il y a à gagner. Dans un jeu d'argent, mouvement de balayage pour ramasser sur le tapis l'ensemble des mises qui y sont déposées. → *Décrocher la timbale**, *Gagner le gros lot**.

Rebelote

Même cause, même effet. Marque la répétition d'une situation. Annonce faite à la belote pour marquer vingt points lorsqu'un joueur sort le roi de pique après avoir marqué vingt points en posant la reine de pique dans un pli précédent.

Rebattre / redistribuer les cartes

Donner de nouvelles chances. Mélanger les cartes pour les distribuer lance une nouvelle partie, et donc redéfinit la main de chaque joueur, sans tenir compte de la partie précédente.

Reprendre ses billes

Se désengager d'une action. Au jeu de bille, les billes désignent à la fois le matériel avec lequel on joue et les mises, puisque le joueur devient le propriétaire des billes qu'il a touchées ou éjectées du cercle. Reprendre ses billes revient donc à quitter la partie. Si le lien est établi avec le jeu d'enfant par le *Dictionnaire historique de la langue française*, la contamination avec l'argot bille, qui désigne la pièce de monnaie, est probable et a donné l'expression retirer ses billes, qui signifie réaliser (au sens de récupérer) son investissement dans d'une affaire.

Rester / être mis sur la touche

Etre évincé ou empêché d'agir. La touche est dans un jeu collectif la partie extérieure au terrain de jeu*. → *mettre / être tenu à l'écart**.

to Roll the dice

« lancer les dés » : tenter sa chance. Quiconque lance les dés participe de fait à un jeu, s'offrant du même coup la possibilité de l'emporter. → *Tenter sa chance**.

S

Se coucher (devant quelqu'un)

Abandonner sans combattre. Dans un jeu de cartes, le joueur qui ne veut pas surenchérir à son tour est contraint d'abandonner, et doit pour ce faire coucher ses cartes sur le tapis sans les dévoiler. On dit de ce joueur qu'il se couche, car il renonce à remporter les mises de ses partenaires tout en perdant la sienne, et ce sans avoir pu auparavant confronter la valeur de sa main avec celle de ses adversaires.

Se défausser

Rejeter la faute sur un autre. Dans un jeu de cartes, un joueur est souvent contraint de jeter une carte avant d'en piocher une autre s'il ne peut jouer. Il rejette donc la carte qu'il ne peut jouer afin de pouvoir poursuivre la partie.

Se faire un jeu de

Se faire un plaisir, une joie de. On joue pour s'amuser, par divertissement.

Se jouer

Se décider. Ex. : « c'est maintenant que tout se joue ». Un jeu est une activité qui crée l'événement, dont le mouvement ne se dénoue qu'avec le dernier choix possible.

Se jouer de / être joué

Se moquer de (la difficulté, de quelqu'un...). Jouer c'est rendre une activité plaisante à soi, quitte à ce qu'elle soit déplaisante aux autres.

Se prendre/piquer au jeu

Etre captivé, passionné. Jouer exige *tour à tour** d'avoir conscience de jouer et d'oublier que l'on joue, afin de croire à la fiction ludique et d'en tirer du plaisir.

Se prêter au jeu

Consentir, être disposé à participer à quelque chose. Un joueur qui accepte de faire le quatrième joueur dans un jeu à quatre, se prête au jeu, son plaisir étant celui de ses partenaires plus que celui de jouer.

Se renvoyer la balle

Se défausser d'une responsabilité sur un autre. Dans un jeu de balle, les joueurs renvoient la balle dans la partie adverse du terrain pour acculer l'adversaire à la faute.

Se tenir à carreau

Rester sur ses gardes ; se faire oublier, se faire tout petit, raser les murs. Origine controversée, viendrait du dicton de joueurs de cartes : « Qui va à carreau n'est jamais capot ». En effet, au poker comme au bridge, lorsqu'il faut départager les joueurs, la hiérarchie des couleurs est la suivante : pique > cœur > carreau > trèfle, le carreau n'étant donc pas la couleur la plus faible en cas de départage mais obligeant à rester sur ses gardes. Anciennement, le carreau est symboliquement le bouclier puisqu'il dérive de l'enseigne du denier ou écu, terme qui désigne aussi le bouclier.

Siffler la fin de la partie / du jeu

Remettre de l'ordre dans une situation qui a échappé ; passer aux choses sérieuses. Dans un sport collectif, le coup de sifflet de l'arbitre signifie l'arrêt du jeu ou la fin de la partie.

Sortir le grand jeu

Déployer des moyens conséquents. Le grand jeu est constitué des lames du tarot divinatoire, à moins qu'il ne soit relatif aux registres des anches d'un grand orgue. → *Petit jeu**.

T

Tenter sa chance

Entreprendre une action à l'issue incertaine. Dans un jeu de hasard, jouer pour savoir si le destin est favorable.

Terrain / aire de jeu

Objet d'expérimentation. Le terrain de jeu est l'espace de toute expérience ludique.

The game is up!

« Le jeu est fini ! ». Expression généralement attribuée aux parents qui veulent mettre fin au jeu de leur enfant. → *Fini de jouer**, *Siffler la fin de la partie**.

Tirer le bon / mauvais numéro

Avoir de la chance / malchance. Bien qu'elle fasse référence à la conscription mise en place de 1798 à 1905, où ne devaient faire leur service militaire que ceux qui n'avaient pas tiré au sort le numéro synonyme d'exemption, cette expression s'est probablement conservée parce qu'elle rappelle le fonctionnement de la tombola, où chaque billet comportant un numéro gagnant emporte le lot correspondant.

Tirer son épingle du jeu

Se tirer adroitement d'affaire, retirer le meilleur d'une situation, se démarquer. Expression inspirée d'un jeu d'enfant du XVIe siècle où il faut retirer au moins son épingle d'un cercle au moyen d'une balle. Possible métaphore sexuelle.

Toucher sa bille

Etre compétent ; s'y connaître. Expression familière apparue dans les années soixantes-dix (*Dictionnaire historique de la langue française*), venant du billard, puisque celui qui touche la boule qu'il vise a réussi son coup.

Tour à tour

Successivement et alternativement. Ex. : « Cet enfant est tour à tour triste et gai ». Le tour séquence la possibilité d'interagir entre joueurs en compétition, dans un jeu de société et certaines épreuves sportives → *Chacun à son tour**.

Tout est joué

Il n'y a plus rien à faire. Le jeu s'élabore et se réalise en jouant : la partie finie, le jeu est clos et le résultat définitif.

U

Une partie de plaisir

Un régal, une entreprise facile. Le jeu a pour but d'amuser mais certaines parties sont plus amusantes que d'autres, particulièrement lorsque la facilité procure un sentiment de maîtrise et de contrôle. Peut être employé avec le sens contraire, de manière ironique.

Une partie inégale

Epreuve déséquilibrée. Si le jeu préserve l'équité entre les joueurs, le jeu ne prend généralement pas en compte dans son équilibre la force respective des adversaires, ce qui peut aboutir à une inégalité des chances entre les joueurs.

Un point partout la balle au centre

L'équilibre est rétabli, retour au point initial, il n'y a plus qu'à recommencer. Au football, lorsqu'un but vient d'être marqué, la balle est relancée depuis le centre du terrain qui est la seule zone commune aux deux équipes. Lorsque les adversaires sont à égalité au score, cela aboutit à une situation équivalente à celle du début de partie.

V

Vieux jeu

Hors du coup, démodé. Un vieux jeu est un jeu qui n'amuse plus car on l'a trop pratiqué, il n'a plus le charme de la nouveauté, plus rien à faire découvrir ou à explorer.

Voir clair / lire dans / percer le jeu de quelqu'un

Mettre au jour les véritables intentions d'autrui. Aux cartes, le jeu est la main de cartes d'un joueur qu'il tient cachée dans la sienne. Ces cartes déterminent ses possibilités de choix, leur enchaînement qui n'est autre que la stratégie du joueur, donc ses intentions.

Y

Y aller bon jeu bon argent

S'engager franchement, sans se soucier des risques, « y aller franco ». Le bon jeu est un jeu franc, et le bon franc est d'argent (= de bonne valeur).

Annexe 3. Court lexique du jeu comme potentialité

Il ne s'agit pas de donner des définitions définitives, ce qui pour le jeu n'a pas de sens, mais plutôt d'illustrer notre propos tout en le résumant par des propositions « *que d'autres auront lue[s], au fil des pages, par-dessus mon épaule* »[1533], qui ne ferment ni ne prétendent rien – et surtout pas être meilleures que d'autres – mais qui ont seulement l'avantage de correspondre davantage avec notre étude qui les a inspirées, dans une perspective complexe, à la fois circulaire et cohérente et, surtout, ludique.

Aire de jeu : déploiement spatial de la potentialité du jeu et à travers elle du possible déploiement du potentiel du joueur. Elle est le complément spatial de la partie.

Choix : dénouement d'une alternative. Le choix est au cœur du jeu puisque la potentialité du jeu vient en opposition et en équilibre de celle du joueur, qui marque une première potentialité, alors même que l'aire de jeu et la partie déploient cette potentialité respectivement de façon spatiale et temporelle.

Enjeu : motivation des joueurs à participer au jeu et à lutter pour son attribution. Il est le mouvement qu'impriment au jeu les perspectives ouvertes par la potentialité.

Expérience : à la fois épreuve (= ce qui permet d'éprouver), performance (= ce qui actualise et accomplit) et seule trace qu'il est possible de retirer d'une partie de jeu, entre apprentissage, émotion et souvenir que le jeu laisse aux joueurs.

Jeu : 1. (objet) Aire d'expérience de la potentialité[1534]. Le jeu est la distance entre l'objet-jeu et ce qu'en fait le joueur.

2. (acte) Expérience de la potentialité. Comme il n'est possible de faire l'expérience que de ce qui est potentiel, le jeu est l'expérience des expériences possibles, c'est-à-dire l'expérience par excellence. De même que l'expression « jouer pour s'amuser » dit l'essence du jeu à travers un pléonasme, l'expression « expérience de la potentialité » affirme que la potentialité est sa quintessence en même temps que sa raison d'être. En effet, quand bien même le jeu n'est pas la seule expérience possible de la potentialité, le plaisir qu'il procure est la récompense pour s'être réalisé en même temps qu'on a réalisé le jeu.

Jouer : faire l'expérience de la potentialité. Celle du jeu et celle de soi, leur interdépendance constituant un jeu du jeu. En effet, l'aire de jeu et la partie permettent de déployer temporellement et spatialement la potentialité ludique qu'ouvre le jeu au potentiel du joueur. Jouer ce n'est donc jamais que jouer de soi, avec soi, par soi et pour soi.

Jouet : à la fois dispositif et médiation du jeu. Le jeu étant potentialité, il nécessite d'être réalisé (rendu réel) à travers le jouet qui lui sert de support et de clef d'accès.

Joueur : alternativement acteur et spectateur de son jeu, il doit s'abandonner à lui (« être au jeu ») sans « se prendre au jeu » et oublier ainsi qu'il joue. C'est pourtant en faisant

[1533] Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, p. 300. Voir note 702.

[1534] Il s'agit en quelque sorte d'un intermédiaire entre les propositions de Donald Winnicott évoquant le jeu comme une « *aire intermédiaire d'expérience* » (Winnicott D. W., 1975 [1971], *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, p. 30) et « l'exercice du possible » pour Jacques Henriot (Henriot J., 1989, *Supra,* pp. 219 & p. 245).

l'un puis l'autre, successivement et alternativement, que l'homme peut être un peu moins et un peu plus qu'un joueur, qu'il peut donc jouer et être désigné comme tel.

Ludique : discours du jeu, c'est-à-dire la dynamique que celui-ci impulse au joueur. En tant que tel, le ludique déborde le jeu puisque le discours du jeu n'est jamais que l'expression de sa potentialité. Faire l'expérience de la potentialité c'est donner à son être la dimension du possible qui est celle de l'infini, et qui, en tant que telle, est un accomplissement. Or celui-ci marque l'expansion de notre être sans en signifier la fin, ce que nous ressentons comme de la joie. L'adjectif ludique est donc employé comme un synonyme de ce qui procure du plaisir.

Ludologie : discours du ludique, donc discours du discours du jeu. Elle est un dialogue avec son objet, qu'elle construit en même temps qu'elle en rend compte puisqu'il n'est possible de dire la potentialité qu'en en faisant l'épreuve, ce qui revient à la jouer, c'est-à-dire à l'accomplir en s'accomplissant, à se réaliser en la fécondant. La ludologie déborde le jeu à travers le ludique qui concerne tout objet à valeur performative dont l'homme peut faire l'expérience.

Partie : déploiement temporel de la potentialité ludique et, à travers elle, d'un possible déploiement du potentiel du joueur. Elle est le correspondant et le complément temporel de l'aire de jeu.

Performance : réalisation d'une potentialité parmi les alternatives possibles qui permet l'accomplissement du joueur. La performance n'est pas résolution mais fécondation puisque la réalisation d'une potentialité du jeu et (d'une partie) du potentiel du joueur les fait exister tout en leur ouvrant de nouvelles possibilités.

Potentialité : expérience du possible, celui pour l'être humain de s'accomplir pleinement par le jeu de l'expérience et la prise conscience qu'elle suscite.

Stratégie : à la fois chemin vers la victoire et performance de la compétence ludique[1535] qu'elle actualise en l'accomplissant.

Tactique : actualisation et rétroaction de la stratégie, dont elle marque l'ouverture et la fécondation.

[1535] L'expression est de Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 131-132.

Bibliographie & ludographie

1. Ouvrages généraux

A

Alleau R. (dir.), 1964, *Dictionnaire des jeux*, Paris, Tchou.

ATILF, 2002, *Trésor de la langue française informatisé*, Nancy, CNRS, http://atilf.atilf.fr.

B

Bibliographisches Institut & FA Brockhaus AG, 2001, *Duden Herkunftsworterbuch: Etymologie der Deutschen Sprache*, Leipzig, Bibliographisches Institut & Brockhaus AG.

Breton A., Eluard P., 1979 [1938], *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, Paris, José Corti.

C

Cahier C., 1856, *Quelques six mille proverbes et aphorismes usuels empruntés à notre âge et aux siècles derniers*, Paris, Julien, Lanier et cie éditeurs.

Cazenave M. (dir.), 1996 [1989], *Encyclopédie des symboles*, Paris, Librairie générale française.

Chevalier C., Gheerbrant A., 1982 [1969], *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont.

Chesnel A., 1855, *Dictionnaire de la sagesse populaire : recueil d'apophthegmes, axiomes, aphorismes, maximes, préceptes, sentences, adages, proverbes, dictons, locutions proverbiales, pensées religieuses, règles de conduites, etc. de tous les temps et de tous les pays*, Paris, J.-P. Migne éditeur.

Clarac F., Ternaux J.-P., 2008, *Encyclopédie historique des neurosciences : du neurone à l'émergence de la pensée*, Bruxelles, De Boeck.

Collectif, 1981 [1967], *Le Petit Robert de la langue française*, Paris, Le Robert.

D

Diderot D., 1751, « Encyclopédie » *in* Diderot D., Alembert J. Le Rond d', 1786 [1782], *Encyclopédie méthodique, logique et métaphysique*, t. 1, Paris, chez Panckcoucke libraire.

E

Ernout A., Meillet A., 1994 [1932], *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Paris, Klincksieck.

F

Furetière A., 1690, *Dictionnaire universel contenant généralement tous les mots françois tant vieux que modernes et les termes de toutes les sciences et les arts : divisés en trois tomes*, La Haye / Rotterdam, chez Arnout et Reinier Leers.

H

Harper D., 2001-2014, *The Online Etymology Dictionary*, Http://www.etymonline.com.

I

Institut des Sciences Cognitives, 1999, *Les atlas sémantiques*, Bron, CNRS, http://dico.isc.cnrs.fr/dico_html/fr/statistiques.htmlhttp://dico.isc.cnrs.fr/dico_html/fr/statistiques.html.

L

Lalande A., 1923, « Vocabulaire technique et critique de la philosophie » in *Bulletin de la société française de philosophie.*

Lhôte J.-M., 1996, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris, Flammarion.

M

Meidinger H., 1836, *Dictionnaire comparatif et étymologique des langues teuto-gothiques*, Francfort sur le Main, chez Jean Valentin.

Méry C. de, 1828, *Histoire générale des proverbes, adages, sentences, apophtegmes dérivés des mœurs, des usages, de l'esprit et de la morale des peuples anciens et modernes*, Paris, Delongchamps.
Mortier R. (dir.), 1953, *Dictionnaire encyclopédique Quillet*, Paris, Aristide Quillet.

O
Onions C. T. (dir.), 2006, *Oxford Dictionary of English Etymology*, Oxford, Oxford University Press.

R
Rey A. (dir.), 1994, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.

2. Sources littéraires

A
Adams D., 1982 [1979], *Le guide du voyageur galactique*, tome 1, Paris, Denoël, pp. 230-231.
Alighieri D., 1852 [1472], *La divine comédie*, Paris, Michel Lévy frères.
Alliance biblique universelle, 1996 (1975 / Ier siècle après J.C.), *La Bible : l'Ancien et le nouveau testament, traduction oecuménique de la Bible*, Paris, Le livre de poche.
Anonyme, 1990 [1449], *Journal d'un Bourgeois de Paris*, Paris, Libraire Générale Française.
Anonyme, 1863 [Ve siècle av. J.C.], *Anthologie grecque traduite sur le texte publié d'après le manuscrit palatin par Fr. Jacobs avec des notices bibliographiques et littéraires sur les poètes de l'anthologie*, Paris, Hachette, vol. II., p. 547.
Aragon L., 2005 [1965], « Au bout de mon âge », *Le voyage de Hollande*, Paris, Seghers, III.
Augustin d'Hippone, 1864 [397-400], *Les confessions*, *Oeuvres complètes*, Paris, L. Guérin & cie.
Aymé M., 1981 [1934], *Le loup* in *Les contes bleus du chat perché*, Paris, Gallimard.

B
Baudelaire C., 1853, « Morale du joujou », *Le Monde*, 17 avril, consulté in *L'art romantique*, 1868, Paris, Michel Lévy frères, VII, pp. 139-149.
Bello A., 1998, *Eloge de la pièce manquante*, Paris, Gallimard.
Bobin C., 1991, *Une petite robe de fête*, Paris, Gallimard.
Boileau N., 1881 [1674], *L'art poétique*, Paris, Hachette.
Borges J.-L., 1988 [1981], *Le chiffre*, Paris, Gallimard.
Borges J.-L.,1970 [1965], *Œuvre poétique 1925-1965*, Paris, Gallimard.
Borges J. L., 1947, « La demeure d'Astérion », in *L'Aleph*, 1966 (1977), Paris, Gallimard.
Borges J. L., 1957 [1944], *La loterie de Babylone* in *Fictions*, Paris, Gallimard.
Brassens G, 2007 [1981], *Oeuvres complètes : Chansons, poèmes, romans, préfaces, écrits libertaires, correspondance*, Paris, Cherche-Midi.

C
Calvino I., [1982]1979, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Paris, Seuil.
Camus A., 1971 [1942], *L'étranger*, Paris, Gallimard.
Caroll L., 2009 [1865], *Alice au pays des merveilles* suivi de *La traversée du miroir et ce qu'Alice trouva de l'autre côté*, Paris, Librairie Générale française.
Champfleury, 1996 [1861], *Le violon de faïence*, Toulouse, Ombres.
Chateaubriand, F.-R. de, 2001 [1850], *Mémoires d'outre-tombe*, Paris, Librairie générale française.
Cheng A*,* 1994 [1984]*, Le roi des échecs* in *Les trois rois*, Paris, Editions de l'aube.
Cicéron, 45 av. J. C., *fragm. Hortensius in* Cicéron, 1869, *Œuvres complètes*, Paris, Chez Firmin Didot, t. IV.
Coleridge S. T., 1817, *Biographia Literaria or Biographical Sketches of my Literary Life and Opinions*, Londres, Bell and Daldy.
Corneille P., 1774 [1644], *Le menteur*, Acte I, Scène I, Genève, sans mention d'éditeur.

D
De la Halle A., 1993 [XIIIe siècle], *Le jeu de Robin et de Marion*, Paris, Flammarion.
Delerm P., 2001, *Les petites vieilles du jackpot* in *La sieste assassinée*, Paris, Gallimard.
Dhuoda, 2012 [843] *Manuel pour mon fils : lu par Jean Meyers*, Paris, Les éditions du Cerf.
Dick P. K., 2008 [1955], *Loterie solaire*, Paris, J'ai Lu.
Dostoïevski F., 1991 [1866], *Le joueur*, Arles, Actes Sud.
Du Bellay J., 2013 [1558], « Heureux qui comme Ulysse *», Les regrets*, Paris, Flammarion.
Durrell L., 2003 [1957-1960], *Le quatuor d'Alexandrie*, Paris, Le livre de poche.

E
Epictète, 1995 [125], « Le manuel », *Ce qui dépend de nous : manuel et entretiens*, Paris, Arléa.
Euripide, 1962 [406 av. J.C.], *Tragédies complètes*, Paris, Gallimard.

F
Fontenelle B. Le Bouyer de, 1738, *L'année françoise*, t. 3, « Eloge du marquis de Dangeau », *in* Fontenelle, 1792, *Oeuvres*, tome septième, Paris, chez Jean-François Bastien et Jean Servière, p. 99.
France A., 1885, *Le livre de mon ami* in France A., 1925, *Œuvres complètes illustrées*, Paris, Calmann-Lévy.

G
Giono J., 1951, *Les grands chemins*, Paris, Gallimard.
Gogol N. V., 2006 [1842], *Les joueurs* in *Théâtre complet*, Arles, Actes Sud.
Goldoni C., 1992 [1750], *Le joueur*, Arles, Actes Sud.
Grimm J. & K., 1979 [1812], *Les contes de Grimm*, Paris, Gründ.
Guitry S., 1935, *Mémoires d'un tricheur*, Paris, Gallimard.

H
Henrichs B., 2005, *La joueuse d'échecs*, Paris, Liana Levi.
Henriot E., 1961, *Notes et maximes*, Paris, Hachette.
Héraclite, 2002 [Ve siècle av. J.C.], Fragments, Paris, Flammarion.
Hérault de Séchelles M.-J., 1829 [1785], *Voyage à Montbard, fait en 1785, contenant des détails très intéressans* [sic] *sur le caractère, la personne et les écrits de M. de Buffon*, Paris, Audin.
Hesse H., 1999 [1943], *Le jeu des perles de verre*, Paris, Librairie Générale Française.
Hoffmann E.T.A. 1997 [1821], *L'enfant étranger*, Paris, Flammarion.
Homère, 1965 [IXe siècle av. J.C.], *L'odyssée*, Paris, Flammarion.
Hugo V., 1868 [1856], « A Villequier », *Les contemplations*, t. 2, livre 4, poème XV, Paris, Hachette, pp. 47-54.

K
Kawabata Y., 1975 [1954], *Le maître ou le tournoi de go*, Paris, Albin Michel.
Kaye E., 1962, *Charles Lassailly*, Paris, Droz.

L
Laclos C. de, 1993 [1782], *Les liaisons dangereuses*, Paris, Booking international.
Lactance, 1986 [325], *Les institutions divines*, Paris, Les belles lettres.
La tour du Pin P. de, 1967 [1930], *La Quête de Joie*, Paris, Gallimard.
Lermontov M., 1998 [1835], *Bal masqué*, in *Un homme étrange - Bal masqué - Deux frères*, Paris, José Corti.
Le tourneur M., Jacques P., 1982, *Les plus beaux textes sur les jeux, la chance et le hasard*, Paris, Le Cherche Midi.
Lindgard R., 1907 [1670], *A Letter of Advice to a Young Gentleman Leaving the University Concerning his Behaviour and Conversation in the World*, New York, McAuliffe & Booth.

M

Maeterlinck M., 1909, *Les disciples à Saïs et les fragments de Novalis traduits de l'allemand et précédés d'une introduction par Maurice Maeterlinck*, Paris, P. Lacomblez.

Mallarmé S., 1914, *Un coup de dé jamais n'abolira le hasard*, Paris, La nouvelle revue française.

Malraux A., 1946, *La condition humaine*, Paris, Gallimard.

Maurois A., 1948 [1918], *Les silences du colonel Bramble*, Grasset.

Mérimée P., 1995 [1830], *La partie de trictrac*, Paris, PML.

Minucius Felix M., 1974 [IIe s.], Octavius, Paris, Les belles lettres.

Molière, 2014 [1661], *Les fâcheux*, Paris, Arvensa éditions.

N

Nabokov V., 1962 [1941], *La vraie vie de Sebastian Knight*, Paris, Gallimard.

Nabokov V., 1964 [1930], *La défense Loujine*, Paris, Gallimard.

O

Ovide, 1988 [12], *Tristes*, Paris, Les belles lettres, II, 1, 475.

Ovide, 2005 [1], *L'art d'aimer*, III, 364, Paris, Librio.

P

Packard E., 1976, *Sugarcane Island*, Waitsfield, Vermont Crossroads Press.

Pagnol M., 1995 [1926], « Jazz » in *Œuvres complètes* I : Théâtre, Paris, éditions de Fallois.

Pennac D., 2007, *Chagrin d'école*, Paris, Gallimard.

Perec G., 1985, *Penser / Classe*r, Paris, Hachette.

Perec G., 1968, « L'art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation », *L'enseignement programmé*, 4.

Perez-Reverte A., 1993 [1990], *Le tableau du maître flamand*, Paris, Librairie générale française.

Perrault G., 1969, *Le dossier 51*, Paris, Fayard.

Poe A.-E., 1869 [1844], « La lettre volée », *Histoires extraordinaires*, Paris, Michel Lévy frères, pp. 93-124.

Pouchkine, 1989 [1834], *La dame de pique* in *La dame de pique et autres nouvelles*, Paris, Librairie générale française.

Proudhon P.-J., 1851, *Confessions d'un révolutionnaire*, Paris, Garnier.

Pseudo Calpurnius Siculus, 1991, [Ier siècle], *Eloge de Pison*, Paris, Les belles lettres.

Q

Queneau R., [1982] 1967, *Un conte à votre façon*, Paris, Kickshaws.

Queneau R., [2006] 1961, *Cent mille milliard de poèmes*, Paris, Gallimard.

R

Regnard J.-F., 1934 [1697], *Le joueur*, Paris, Larousse.

Reverdy P., 1989 [1948], *Le livre de mon bord*, Paris, Mercure de France.

Rhinehart L., 1998 [1971], *L'homme dé*, Paris, Editions de l'olivier.

Rutilius Namatianus, 2007 [417], *Sur son retour*, Paris, Les belles lettres.

S

Saint-Exupéry A. de, 1943, *Le petit prince*, Paris, Gallimard.

Shan S.., 2001, *La joueuse de go*, Paris, Grasset.

Süskind P., 1996 [1986], *Un combat* in *Un combat et autres récits*, Paris, Le livre de poche.

T

Térence, 160, *Les adelphes*, IV, 7 *in* Térence, 2014, *Héauntimoruménos, Le Phormion, les Adelphes*, Paris, Flammarion.

Tolstoï L. N., 1975 [1852], *Enfance*, Paris, Gallimard.

U
Unamuno M. de, 1997 [1933], *Le roman de Don Sandalio, joueur d'échecs*, Paris, Editions du Rocher.

V
Verlaine, 1962 [1885], « Art poétique », *Œuvres poétiques complètes*, Paris, Gallimard, pp. 326-327.
Vigny A., 1864 [1843], « La mort du loup », *Les destinées*, Paris, Michel Lévy, pp. 93-101.
Villon F., 1873 [1458], « Ballade des contradictions », *Œuvres complètes*, Paris, A. Lemerre, pp. 110-111.

W
Wells H. G., 1988 [1937], *Le joueur de croquet*, Paris, Gallimard.
Wilde O., 2000 [1891], « Le déclin du mensonge », in *Intentions*, Librairie générale Française.

Z
Zweig S., 2008 [1943], *Le joueur d'échecs*, Paris, Nathan.
Zweig S., 2010 [1927], *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme,* Paris, Le livre de poche.

3. Sources graphiques

B
Bonfait O., 1999, *L'ABCdaire de Georges de la Tour*, Paris, Flammarion.

D
Davis J, 2010, *Garfield : Sous la pâtée la plage !*, Paris, Dargaud.
Davis J., 2010, *Garfield les pieds dans l'eau*, Paris, Dargaud.

E
Eekoud G., 1909, « Saint-Sébastien dans la peinture », Akademos, février, pp. 171-175.
Escher M. C., 2001 [1959], *L'œuvre graphique*, Cologne, Taschen.

G
Geluck P., 1999, *Entrechats*, Paris, Casterman.

J
Jaubert A., 2006 [1990], *Palettes : le grand siècle français (La Tour, Le lorrain, Poussin)*, Paris, Editions Montparnasse.

L
Locher J.-L., 1972, *Le monde de M. C. Escher,* Paris, Editions du chêne.

M
Mathieu M.-A., 2014, *Sens*, Paris, Delcourt.
Mathieu M.-A., 2011, *3''*, Paris, Delcourt.
Mathieu M.-A., 2001, *Le dessin*, Paris, Delcourt.
McCarthy C. W., 2011, *M.C. Escher Pop-up*, Paris, Thames & Hudson.
Morris D., Hartas L., 2003, *Game Art : le graphisme des jeux vidéo* de Dave Morris et Leo, Paris, Bloc notes publishing.

O
Oubapo, 2006, *Bang*, n°4, Paris, Médiabandes.

R
Rosenberg P., 1993, *Georges de la Tour : catalogue complet des peintures*, Paris, Bordas.

S
Schulz C., 1983 [1973], *Imbattable Snoopy*, Paris, Dargaud.
Schulz C., 1982 [1973], *Incroyable Snoopy*, Paris, Dargaud.
Schulz C., 1988 [1968], *Elémentaire mon cher Snoopy*, Paris, Dargaud.
Sempé J.-J., 2010, *365 jours avec Sempé*, Paris, Denoël.

T
Thuillier J., 1985 [1973] *Tout l'œuvre peint de Georges de la Tour*, Paris, Flammarion.
Tronchet, 1993 [1987], *La vie échevelée de Raymond Calbuth aventurier d'appartemen*t, Paris, Glénat.

4. Ouvrages théoriques

A
Absalon J., 2014, « Pourquoi les balles de tennis sont jaunes », *Le Figaro*, 25 mai, http://sport24.lefigaro.fr/le-scan-sport/le-saviez-vous/2014/05/25/27006-20140525ARTFIG00158-pourquoi-les-balles-de-tennis-sont-jaunes.php.
Agamben G., 2010 [1978], « Le pays des jouets », *Enfance et histoire*, Paris, Payot & Rivages.
Alain, 1958, « Définitions », *Les arts et les dieux*, Paris, Gallimard.
Alain, 1986 [1932], *Propos sur l'éducation suivis de pédagogie enfantine*, Paris, Presses universitaires de France.
Ammouche S., 2015, « Jouable, injouable : Super Meat Boy, le brouillon et l'épure. », *Interfaces numériques*, n°4/1, pp. 43-56.
Anonyme, 1890, « Le concours Bischoffsheim », *Revue internationale de l'enseignement*, XX, pp. 294-305.
Ariès P., Margolin J.-C., (éd.), 1982, *Les jeux à la Renaissance*, Paris, Vrin.
Aristote, 2003 [322 av. J.C.], *Topiques*, Paris, Les belles lettres.
Arneson E., 1999, « Hasbro to Acquire Wizards of the Coast », *about.com*, 11 septembre, http://boardgames.about.com/od/companies/a/hasbro_acquires_wizards.htm.
Arsenault D., Perron B., 2009, « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », Perron B., Wolf M. J.P., (éd.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge.
Atlan H., 1986, « L'homme-jeu » in *A tort et à raison : intercritique de la science et du mythe*, Paris, Seuil.
Auray N., Georges F., 2012, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo », *Réseaux* 5, n° 175, pp. 145-173.
Aveline C., 1961, *Le code des jeux*, Paris, Hachette.
Axelos K., 1969, *Le jeu du monde*, Paris, Les éditions de Minuit.

B
Bardiès-Fronty I., Dunn-Vaturi E. (éd.), 2012, *Art du jeu, jeu dans l'art : de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris, Réunion des musées nationaux.
Bareil H., 2007, « Des chameaux sans conflits ni confits », Bulletin de l'APMEP, 472, pp. 648-656.
Baroni R., 2007, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil.
Bartle R., 1996, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades : Players who suit MUDs », http://mud.co.uk/richard/hcds.htm. Reproduit *in* Salen K., Zimmerman E., 2006, *The Game Design Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 754-787.
Barthes R., 1970 [1957], « Les jouets », *Mythologies*, Paris, Seuil.
Bataille G., 1988 [1951], « Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux », in *Oeuvres complètes XII : articles II 1950-1961*, Paris, Gallimard, pp. 100-125.
Bateson G., 1977 [1955], *Une théorie des jeux et du fantasme* in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil.
Bateson G., 1977 [1953], *A propos des jeux et du sérieux*, in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil.
Bateson G., 1977 [1941], « Comment penser sur un matériel ethnologique : quelques expériences », *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, pp. 105-121.

Becker H. S., 2009 [2007], *Comment parler de la société*, Paris, La découverte.
Becker H. S., 2002 [1998], *Les ficelles du métier*, Paris, La découverte.
Becker H.S., 2004 [1986], *Ecrire les sciences sociales : commencer et terminer son article, sa thèse, son livre*, Paris, Economica.
Becq de Fouquières L., 2010 [1831], *Les jeux des anciens*, Charleston, Nabu press.
Belin E., 2002, *Sociologie des espaces potentiels : logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck.
Belmas E., 2006, *Jouer autrefois*, Seyssel, Champ Vallon.
Bensch C., 2000, *Jeux de velus : l'animal, le jeu et l'homme*, Paris, Odile Jacob.
Benvéniste E., 1947, « Le jeu comme structure », *Deucalion*, 2, pp. 161-167.
Berne E., 1967 [1964], *Des jeux et des hommes*, Paris, Stock.
Bettelheim B., 1988 [1987], *Pour être des parents acceptables : une psychanalyse du jeu*, Paris, Robert Laffont.
Bonenfant M., 2010, *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec.
Bonenfant M., Genvo S., 2014, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu, n°2, http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=7277.*
Borgeaud P., 1983, « La mort du grand Pan. Problèmes d'interprétation », *Revue de l'histoire des religions*, tome 200 n°1, pp. 3-39.
Boss G., 2006 [1979], « Jeu et philosophie », in *Explorations et inventions : I. Lieux philosophiques*, Québec, Editions du Grand Midi.
Bougnoux D., Engelbach B., 2008, « Entretien avec Edgar Morin (2) : Science et philosophie », *nonfiction.fr*, 10 avril, consultable en ligne sur : http://www.nonfiction.fr/article-960-entretien_avec_edgar_morin__2__science_et_philosophie.htm.
Bourdieu P., 1987, « De la règle aux stratégies », *Choses dites*, Paris, Les éditions de Minuit.
Boutaud J.-J, 2005, *Le sens gourmand : de la commensalité - du goût - des aliments*, Paris, Jean-Paul Rocher.
Bouveresse J., 1971, *La parole malheureuse*, Paris, Les éditions de Minuit.
Braudel F., 1954 [1949], *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*, Paris, Armand Colin.
Bredekamp H., 1995 [1993], *Le football florentin : les jeux et le pouvoir à la Renaissance*, Paris, Diderot.
Brenner R. & G, 1993 [1990], *Spéculation et jeux de hasard : une histoire de l'homme par le jeu*, Paris, Presses universitaires de France.
Breton A., 1954, « L'un dans l'autre », *Médium : communication surréaliste*, n° 2, février.
Breyer C., 2010, *Jeux et jouet à travers les âges : histoires et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, Safran.
Brougère G., 2013, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetanneuse », *30 ans de Sciences du jeu à Villetanneuse : hommage à Jacques Henriot*, *Sciences du jeu*, 1, pp. 1-10, http://www.sciencesdujeu.org/pdf/279.pdf.
Brougère G., 2005, *Jouer / apprendre*, Paris, Economica.
Brougère G., 2002 [1995], *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan.
Brougère G. (dir.), 1992, *Le jouet : valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, Paris, Autrement.
Brunelle L., Joseph L., 1976, *Le jeu pour le jeu*, Paris, Armand Colin.
Bruner J., 1986, « Jeu, pensée et langage », *Perspectives : revue trimestrielle de l'éducation*, vol. 16, n°1 (57), pp. 59-61.

C

Caillois R. (dir.), 1967, *Jeux et sports*, Paris, Gallimard.
Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
Caillois R., 1958, « Théorie des jeux », *Revue de métaphysique et de morale*, 1, Janvier-Mars, Armand Colin, pp. 83-102.
Caillois R., 1958, « Classification des jeux », *Synthèses*, 140-141, janvier-février, pp. 18-39.
Caillois R., 1955, « Structure et classification des jeux », *Diogène*, 12, pp. 72-88.
Caillois R., 1946, « Le ludique et le sacré », *Confluences*, n°10, mars, pp. 66-77. Article reproduit dans Caillois R., 1950 [1939], *L'homme et le sacré*, 2é éd., Paris, Gallimard, pp. 208-224.

Caillois R., 1945, « Compte-rendu de ‘‘Homo Ludens’’ », *Confluences*, n°8, octobre, pp. 797-924.
Caïra O., 2007, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS éd.
Calvet L.-J., 1978, *Les jeux de la société*, Paris, Payot.
Campbell J., 2010 [1949], *Le héros aux mille et un visages*, Escalquens, Oxus.
Cardano G., 1991 [1576], *Ma vie*, Paris, Belin.
Carse J. P., 1988 [1986], *Jeux finis, jeux infinis : le pari métaphysique du joueur*, Paris, Seuil.
Château J., 1967 [1954], *L'enfant et le jeu*, Paris, Editions du Scarabée.
Château J., 1946, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant : essai sur la genèse de l'imagination*, Paris, Vrin.
Chauvier S., 2007, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, J. Vrin.
Chen J., 2006, *Le flow dans les jeux*, MFA Thesis, http://jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final_FRENCH.pdf.
Chopin A., 2012, *Starcraft II : Comment gagner en Terran (stratégie avancée)*, http://espace-numerique.fr/starcraft-ii-comment-gagner-en-terran-strategie-avancee/.
Cicéron, 1994 [54 av. J.C], *La république*, Paris, Gallimard.
Claparède E., 1920 [1905], *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Genève, Kundig.
Claparède E., 1909 [1905], *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Genève, Kundig.
Claparède E., 1905, *Esquisse d'une théorie biologique du sommeil*, Genève, Kündig.
Clavel-Lévêque M., 1984, *L'empire en jeux : espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain,* Paris, CNRS éditions.
Clidière M., 1968, *Le guide marabout des jeux de société*, Paris, Marabout.
Cohen J., 1963 [1960], *Hasard, adresse et chance : la psychologie du pari et du jeu*, Paris, Presses universitaires de France.
Collectif, 2008, « Jeu », in *Encyclopaedia Universalis*, Vol. 13.
Collectif, 1981, *La science des jeux*, *Sciences & Avenir,* hors série n°35.
Collins T., 1997, « Probabilities in the game of Monopoly », http://www.tkcs-collins.com/truman/monopoly/monopoly.shtml.
Comte A., 1852, *Système de politique positive ou traité de sociologie instituant la religion de l'humanité*, tome II, Paris, chez l'auteur.
Cotta A., 1980, *La société du jeu (La société ludique)*, Paris, Fayard.
Coulon A., 1985, « Indexicalités de l'indexicalité », *Pratiques de formation : Ethnométhodologies*, 11-12, http://vadeker.net/corpus/pfem/2-3_indexicalite_indexical.html.
Cournot A.-A., 1843, *Exposition de la théorie des chances et des probabilités*, Paris, Hachette.
Court de Gébelin A., 1787 [1781], *Monde primitif : analysé et comparé avec le monde moderne, considéré dans divers objets concernant l'histoire, le blason, les monnaies, les jeux, les voyages des phéniciens autour du monde, les langues américaines, etc. ou dissertations mêlées remplies de découvertes intéressantes ; avec une carte, des planches, et un monument d'Amérique*, Paris, chez Durand Neveu, tome VIII.
Crawford C., 1984, *The art of computer game design : reflections of a master game designer,* Berkeley, Osborne / McGraw-Hill.
Csikszentmihalyi M., 2005 [1997], *Mieux vivre en maîtrisant votre énergie psychique [Finding flow]*, Paris, Pocket.
Csikszentmihalyi M., 2004 [1990], *Vivre : la psychologie du bonheur [Flow]*, Paris, Pocket.
Csikszentmihalyi M., 1982, « Does Being Human Matter? On Some Interpretive Problems of Comparative Ludology », *Behavioral and Brain Sciences*, Volume 5, n°1, pp. 160-162.
Cyrulnik B., Morin E., 2000, *Dialogue sur la nature humaine*, Avignon, Editions de l'aube.

D

Darracq J.-B., 2008, *L'état et le jeu : étude de droit français*, Aix-en-Provence, Presses universitaires d'Aix-Marseille.
Delehaye J.-P., 2012, « L'impossible hasard », *Pour la science*, n°413, mars, pp. 82-87.
Deleuze G., 1969, « Du jeu idéal » in *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit.
Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil.
Deru P., 2006, *Le jeu vous va si bien*, Gap, Le souffle d'or.

De Smit B., Lenstra H. W., 2003, « The Mathematical Structure of Escher's Print Gallery », *Notices of the AMS*, vol. 50 n°4, pp. 446-457.
Detienne M., 2000, *Comparer l'incomparable*, Paris, Seuil.
Dextreit J., Engel N., 1984, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot.
Douaire A., 2005, *Contrechamps tragiques : contribution antillaise à la théorie du littéraire*, Paris, Presses de l'Université Paris Sorbonne.
Duflo C., 1997, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, Presses universitaires de France.
Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France.
Duverger C., 1978, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Paris, Mouton.
Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland.

E

Eber N., 2007 [2004], *Théorie des jeux*, Paris, Dunod.
Eco U., 1985 [1979], *Lector in fabula : le rôle du lecteur*, Paris, Seuil.
Eco U., 1965 [1962], *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil.
Eibl-Eibesfeldt I., 1984 [1967], *Biologie du comportement*, Paris, Ophrys.
Epstein J., 1985, *Le jeu enjeu*, Paris, Armand Colin.
Ehrmann J., 1969, « L'homme en jeu », *Critique* 266, XXV, pp. 579-607.
Etienvre J.-P., 1983, « Du jeu comme métaphore politique : sur quelques textes de propagande royale diffusés en Espagne à l'avènement des Bourbons », *Poétique*, 56, pp.397-415.
Etienvre J.-P., 1979, « Pour une sémantique du jeu de cartes en Espagne : analyse de la parasynonymie naipe / carta », *Mélanges de la Casa de Velazquez*, Paris, De Boccard, t. XV, pp. 295-326.
Euvé F., 2000, *Penser la création comme jeu*, Paris, Cerf.

F

Ferenczi S., Jaudun R., Mossé B., 2006, « Rendez-vous avenue Henri Martin ou comment gagner au Monopoly grâce aux chaînes de Markov, pp. 1-6.
Fink E., 1966 [1960], *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit.
Fink E., 1957, « Une ontologie du jeu », *L'art et le jeu*, *Deucalion n°6*, Neuchâtel, Editions de la Baconnière, pp. 81-109.. Egalement disponible dans une version anglaise abrégée : Fink E., 1968 [1957], « The Oasis of Happiness : Toward an Ontology of Play », *Yale French Studies : Game, Play, Literature*, nº 41. pp. 19-30.
Fischer R., 1971, « A Cartography of Ecstatics and Meditative States », *Sciences*, vol. 174, #4012, 26 novembre.
Flournoy T., 1901, « Nouvelles observations sur un cas de somnambulisme avec glossolalie », *Archives de psychologie de la Suisse romande*, t. 1., n°2.
Foucault M., 1966, *Les hétérotopies*, émission radiophonique de France-Culture du 7 décembre 1966.
Frain du Tremblay J., 1685, *Conversations morales sur les jeux et les divertissements*, Paris, chez André Pralard.
Frasca G., 2003, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology » in Perron B. (éd.), Wolf J.-P. (éd.), 2003, *Video game theory*, Londres, Routledge, pp. 221-236.
Frazer J. G., 1957 [1890], *Le rameau d'or*, Londres, Macmillan, édition abrégée.
Freud S., 1949 [1938], *Abrégé de psychanalyse*, Paris, Presses universitaires de France.
Freud S., 1971 [1930], *Malaise dans la civilisation*, Paris, Presses universitaires de France.
Freud S., 1984 [1927], « L'humour » in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard.
Freud S., 2010 [1920], *Au-delà du principe de plaisir*, Paris, Presses universitaires de France.
Freud S., 1984 [1907], « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard.
Freud S., 1988 [1905], *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, Paris, Gallimard.
Frobenius L., 1952 [1933], *Histoire de la civilisation africaine*, Paris, Gallimard.
Fröbel F., 1861 [1826], *L'éducation de l'homme*, Bruxelles, Ferdinand Claassen.

G

Galilée, 1612, *Considerazione sopra le scoperte dei dadi*, inédit, disponible en ligne sur : http://www.sciacchitano.it/Alle%20soglie%20del%20sito/Considerazioni%20di%20Galileo%20Galilei%20sui%20tre%20dadi.pdf.

Garagnon, F., 2009, « Le temps de l'enfance », *Mosaïque : journal catholique du Beaujolais*, n°80, décembre.

Garfield R., 2004, « The Design Evolution of Magic: The Gathering » *in* Salen K., Zimmerman E., 2006, *The Game Design Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 538-555.

Gaucher P., 1996, « Le Monopoly pour les nuls », http://www.pps.univ-paris-diderot.fr/~gaucher/monopoly/monopoly.html.

Gaume N., 2006, *Citizen game*, Paris, Anne Carrière.

Gauthier-Muzellec M.-H., 1998, « Du plaisir au jeu dans l'éthique à Nicomaque : une origine de la juste mesure », *Philosophie* 60, pp. 38-62.

Gee J. P., 2004, « Learning by Design: Games as Learning Machines », *Gamasutra*, www.gamasutra.com/view/feature/130469/learning_by_design_games_as_.php.

Genvo S., 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Dossier pour l'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication, soutenu le 5 décembre 2013, Metz, Université de Lorraine.

Genvo S., 2012, « La princesse est une bombe atomique : approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid », Colloque Genre et jeux vidéo, Lyon, 12-14 juin, http://www.ludologique.com.

Genvo S., 2012, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », Journée d'étude *Hommage à Jacques Henriot*, Paris, 04 mai, consultable en ligne sur http://www.ludologique.com/publis/JH_article_Genvo_S.pdf.

Genvo S., 2009, « Understanding Digital Playability », Perron B., Wolf M. J.P., (éd.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge.

Genvo S., 2009, *Le jeu à son ère numérique*, Paris, L'harmattan.

Genvo S., 2008, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design », colloque « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles », ACFAS.

Genvo S., dir., 2006, *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.

Genvo S., 2006, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine - Metz.

Genvo S., 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.

Gini C., 1958 [1957], « Ludology », *Actes du XVIIe congrès international de sociologie* (Beyrouth 23 - 29 septembre 1957), vol. 2, Beyrouth, Institut International de Sociologie, pp. 191-209.

Gini C., 1950-1952, « Ludologia », *Genus*, vol. 9, n°1/4, pp. 248-252.

Goffman E., 1991 [1974], *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit.

Goffman E., 1974 [1967], *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit.

Goria S., 2012, « Wargames et stratégies de communication », Communication & organisation, 42, pp. 133-146.

Grandmont N. de, 1997 [1989], *Pédagogie du jeu*, Bruxelles, De Boeck.

Granet M., 1968 [1929], *La civilisation chinoise*, Paris, Albin Michel.

Greimas A.-J., 1966, *Sémantique Structurale : recherche de méthode*, Paris, Larousse.

Griaule M., 1938, *Jeux dogons*, Paris, Institut d'Ethnologie.

Grimaldi N., 2005, *Traité de la banalité*, Paris, Presse universitaires de France.

Grondin A., 2014, « Le Monopoly intègre cinq nouvelles règles », *20 minutes*, 9 avril, http://www.20minutes.fr/culture/1347397-20140409-monopoly-integre-cinq-nouvelles-regles.

Grondin A., 2014, « Monopoly fait appel à ses joueurs pour intégrer de nouvelles règles », *20 minutes*, 1er avril, http://www.20minutes.fr/culture/1339381-20140401-monopoly-fait-appel-joueurs-integrer-nouvelles-regles.

Groos K., 1902 [1896], *Les jeux des animaux*, Paris, Alcan.

Groupe d'Entrevernes, 1979, *Analyse sémiotique des textes : introduction, théorie, pratique*, Lyon, Presses universitaires de Lyon.
Grussi O., 1985, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*, Paris, Hachette.
Guardini R., 1960 [1918], *L'esprit de la liturgie*, Paris, Plon.
Guardiola E., 2000, *Ecrire pour le jeu : techniques scénaristiques du jeu informatique et vidéo*, Paris, Dixit.
Guerrien B., 2010 [1995], *La théorie des jeux*, Paris, Economica.
Guirlinger L. (éd.), 1976, *Le jeu*, Montreuil, Bréal.
Gutton P., 1973, *Le jeu chez l'enfant : essai psychanalytique*, Paris, Larousse.

H

Hamayon R., 2012, *Jouer : une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.
Harter J.-L., 2002, *Le jeu : essai de déstructuration*, Paris, L'Harmattan.
Hecquet-Noti N., 2003, « Fortuna dans le monde latin : chance ou hasard ? » in Foehr-Janssens Y., Métry E., (éd.), *La fortune : thèmes, représentations, discours*, Genève, Droz.
Heinich N., 2006, « La sociologie à l'épreuve des valeurs », *Cahiers internationaux de sociologie*, /2 n° 121, p. 287-315.
Heinich N., 2005, *L'élite artiste : excellence et singularité en régime démocratique*, Paris, Gallimard.
Henriot J., 2013, « Il y a trente ans… », *Sciences du jeu : 30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse, Hommage à Jacques Henriot*, http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=223.
Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
Henriot J., Rossi R., 1984, *Le joueur et son jouet*, Bordeaux, SFRS-CERIMES, https://www.canal-u.tv/video/cerimes/le_joueur_et_son_jouet.10569.
Henriot J., 1983, *Le jeu*, Paris, Synonyme.
Henriot J., 1969, *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France.
Huizinga J., 1951 [1938], *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

I

Ichbiah D., 2004 [1998], *La saga des jeux vidéo : de Pong à Lara Croft*, Paris, Vuibert Éd.

J

Jacob S., Power T., 2006, *Petits joueurs : les jeux spontanés des enfants et des mammifères*, Sprimont, Mardaga.
Jansz J., 2005, « The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Men », *Communication Theory*, 15, pp. 219-241.
Järvinen A., 2005, « Theory as Game : Design the Gamegame », Proceedings of DiGRA 2005
Järvinen P., 2001, « How to Select an Appropriate Research Method in Ergonomic Studies », *Suomen Ergonomiayhdistys ry*, pp. 217-220, www.ergonomiayhdistys.fi/nes2001/nes2001_p217.pdf.
Conference: Changing Views – Worlds in Play, www.gameswithoutfrontiers.net/gamegame.html.
Jaulin R. (dir.), 1979, *Jeux et jouets : essai d'ethnotechnologie*, Paris, Aubier.
Jost F., 1997, « La promesse des genres », *Réseaux*, vol. 15 n°81, pp. 11-31, http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1997_num_15_81_2883.
Jullier L., 2002, *Qu'est-ce qu'un bon film ?*, Paris, La dispute.
Juul j., 2009, « Ludology », *in* Perron B., Wolf M. J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, pp. 362-364.
Juul J., 2002, « The Open and the Closed: Game of Emergence and Games of Progression », *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, pp. 323-329, Tampere, Tampere University Press.

K

Kasbi Y., 2014, *Les serious games*, Liège, Edipro.

Kalmus L., De la Mornais L., 2015, « Un couple britannique gagne deux fois à l'euro-millions ! », *France tv infos*, 1er avril, http://geopolis.francetvinfo.fr/bureau-londres/2015/04/01/un-couple-britannique-gagne-deux-fois-a-leuro-millions.html.
Kelman N., 2005, *Jeux vidéo : l'art du XXIe siècle*, Paris, Assouline.
Kerbrat J.-Y., 2005, *Manuel d'écriture des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
Koster R., 2005, *A Theory of Fun*, Scottsdale, Paraglyph Press.

L

Lagrange F., 1892, « La réforme de l'éducation physique », *Revue des deux mondes*, t. 112, pp. 338-374.
Lalande A. (éd.), 1909, *Bulletin de la société française de Philosophie*, Paris, Armand Colin.
Lamailloux B., 2014, *Construire et animer une session de formation*, Paris, Dunod.
La Marinière, x. de., 1702 [1654], *Maison académique et autres jeux facétieux et divertissans*, La Haye, chez Jacob van Elinckhuysen.
Le Coadic Y.-F., 2006 [1994], *La science de l'information*, Paris, Presses universitaires de France.
Le Diberder A., Le Diberder F., 1998, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La découverte.
Lenain T., 1993, *Pour une critique de la raison ludique*, Paris, Vrin.
Levêque J., 1990, *Le jeu et le temps*, Paris, Osiris.
Lévi-Strauss C., 1978 [1964], *Mythologiques I. Le cru et le cuit*, Paris, Plon.
Lévi-Strauss C., 1990 [1962], *La pensée sauvage*, Paris, Pocket.
Lévi-Strauss C., 1967 [1949], *Les structures élémentaires de la parenté*, Paris, Editions de l'EHESS.
Lewal J.-L., 1890, *L'agonistique : jeux actifs, exercices amusants*, Paris, Librairie militaire L. Baudoin.
Lhôte J.-M., 2012, *Histoire du hasard en Occident*, Paris, Berg international.
Lhôte J.-M., 1994, *Histoire des jeux de société*, Paris, Flammarion.
Lhôte J.-M., 2010 [1976], *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg International.
Lilar S., 1957, « Le jeu : dialogue de l'analogiste avec le professeur Plantenga », *L'art et le jeu*, *Deucalion n°6*, Neuchâtel, Editions de la Baconnière, pp. 110-144.
Lotman I., 1973 [1970], *La structure du texte artistique*, Paris, Gallimard.
Lovinfosse J.-P., 1991, *Sim City facile*, Paris, Marabout.
Lummis M., Kern E., 2006, *Guide stratégique World of Warcraft : 2e édition*, Paris, Pearson.
Lunazzi J. M., 1947, « Ludología y Ludoterapia », *Boletín del Museo Social Argentino*, Vol. XXXV, n° 297-298, mars-avril, pp. 79-83.

M

MacQuail D., Windhal S., 1993 2e éd. [1981], *Communications Models for the Study of Mass Communications*, Londres, Longman.
Mahoudeau J., 2006, *Médiations des savoirs et complexité : le cas des hypermédias archéologiques*, Paris, L'Harmattan.
Maigaard P., 1951, « About Ludology », *actes du XIVe congrès international de sociologie* (Rome, 30 août - 3 septembre 1950), Rome, pp. 363-373.
Malaby T. M., 2007, « Beyond Play: a New Approach to Games », *Games and Culture*, 2, pp. 95-113.
Maniez J., 1999, « Des classifications aux thésaurus : du bon usage des facettes », *Documentaliste-sciences de l'information*, vol. 36, n°4-5, pp. 249-262.
Manson M., 2001, *Jouets de toujours*, Paris, Fayard.
Marcel G., 1914, *Journal métaphysique*, Paris, Gallimard.
Marti M. & Baroni R., 2014, « De l'interactivité du récit au récit interactif », Cahiers de Narratologie, 27, décembre.
Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Faites vos jeux*, Paris, L'Harmattan.
Maslow A., 2008 [1954], *Devenir le meilleur de soi-même : besoins fondamentaux, motivation et personnalité*, Paris, Eyrolles.
Massimini F., Carli M., 1988, « Systematic Assessment of Flow in Daily Experience » in Csikszentmihalyi M. & I. S. (éd.), *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Conciousness*, Cambridge, Cambridge University Press.
Mattelart A., Matelart M., 2004 [1995], *Histoire des théories de la communication*, Paris, La découverte.

Mauriras-Bousquet M., 1984, *Théorie et pratique ludiques*, Paris, Economica.
Mauss M., 2002 [1926], *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot.
McCloud S., 2007 [1993], *L'art invisible*, Paris, Guy Delcourt.
McEntee C., 2012, « Rational Design: The Core of Rayman Origins », *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/feature/167214/rational_design_the_core_of_.php?page=1, pp. 1-8.
Mehl J.-M., 1990, *Les jeux au royaume de France : du XIIIe au début du XVIe siècle*, Paris, Fayard.
Merleau-Ponty M., 1945, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
Metz C., 1984 [1977, *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois.
Millar S., 1979 [1968], *La psychologie du jeu*, Paris, Payot.
Ministère de l'éducation nationale, 1890, *Bulletin officiel*, vol. 48, Paris, Imprimerie nationale.
Montagnana V., 2005, *L'empire des jeux,* Boulogne-Billancourt, Timée-Editions.
Montaigne M. de, 2009 [1580], *Les essais en français moderne*, Paris, Gallimard.
Montaigne M. de, 1595 [1580], *Essais*, Bordeaux, P. Villey et Saulnier éditeurs.
Mordillat G., Prieur J., 1997, « *Procès* », *Corpus Christi : enquête sur l'écriture des évangiles*, Paris, Mille et une nuits.
Morgenstern O., Von Neumann J., 1944, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton university press.
Morin E., 2011, *La voie : pour l'avenir de l'humanité*, Paris, Fayard.
Morin E., 2005, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil.
Morin E., 1994, *Mes démons*, Paris, Stock.
Morin, E., 1991, *La méthode 4. Les idées : leur habitat, leur vie, leurs moeurs, leur organisation*, Paris, Seuil.
Morin E., 1986, *La méthode 3. La connaissance de la connaissance*, Paris, Seuil.
Morin E., 1973, *Le paradigme perdu : la nature humaine*, Paris, Seuil.
Morin E., 1956, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Les éditions de Minuit.
Moye D., 2015, « Georgia Mother Accused Of ''Naked Twister Party'' with Teen Daughter, Sex with Minor », *Huffington Post*, 14 avril, http://www.huffingtonpost.com/2015/04/14/rachel-lynn-lehnardt-naked-twister_n_7066236.html.

N

Nadeau L., Valleur M., (dir.), 2014, *Pascasius ou comment comprendre les addictions suivi du Traité sur le jeu (1561)*, Presses universitaires de Montréal.
Natkin S., 2004, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle*, Paris, Vuibert Éd.
Netchine E. (éd.), 2009, *Jeux de princes jeux de vilain*s, Paris, Seuil.
Nietzsche F., 1999 [1908], *Ecce homo*, Flammarion.
Nietzsche F., 1886, *Par-delà bien et mal in* Nietzsche F., 2014, *Œuvres complètes (24 titres annotés et illustrés*, Paris, Arvensa.

O

Ochoa H. S., 1999, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique françaises au XXe siècle*, Thèse de doctorat en littérature et civilisation françaises, Paris, Université Paris III Sorbonne nouvelle.
Odoul M., 2013, *Dis-moi quand tu as mal, je te dirai pourquoi : mythologies corporelles et cycles de vie*, Paris, Albin Michel.
Oatley K., 1994, « A Taxonomy of the Emotions of Literary Response and a Theory of Identification in Fictional Narrative », *Poetics, 23,* pp. 53-74.
Olds J., Milner P.-M., 1954, « Positive Reinforcement Produced by Electrical Stimulation of Septal Area and Other Regions of Rat Brain », *Journal of Comparative and Physiological Psychology*, 47, pp. 419-427.
Oliveira Lima L. de, 1986, « Niveaux stratégiques des jeux », *Perspectives : revue trimestrielle de l'éducation*, vol. 16, nº1 (57), pp. 73-83.
Ore O., 1953, *Cardano the Gambling Scholar,* Princeton, Princeton University Press.

P

Parlett D., 2005, « Rules Ok (or: Hoyle on Trouble Waters) », *8th annual colloquium of the Board Game Studies Association,* Oxford, http://www.davpar.eu/gamester/rulesOK.html.

Pascal B., 2004 [1670], *Pensées*, Paris, Gallimard.

Pascal B., [1819] 1654, « Première lettre de Pascal à Fermat », *Œuvres de Blaise Pascal*, Paris, Chez Lefèvre libraire, t. 4, pp. 360-371.

Pena Vega A., Proutheau S. (éd.), 2011, *Edgar Morin, aux risques d'une pensée libre*, Hermès n°60, Paris, CNRS éditions.

Piaget J., 1959 [1945], *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu, rêve*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé.

Picard M., 1986, *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*, Paris, Les éditions de Minuit.

Picard M., 1984, « La lecture comme jeu », *Poétique : revue de théorie et d'analyse littéraires*, n°58,pp. 253-263.

Piganiol A., 1923, *Recherches sur les jeux romains*, Paris, Librairie Istra.

Pilchmair M., 2011, « Opinion : Risk and Reward Deluxe », *Gamasutra*, www.gamasutra.com/view/news/127618/Opinion_Risk_And_Reward_Deluxe.php.

Pingaud F., 2002, *Le jeu-projet : structure - hasard - liberté*, Montpellier, G.E.L.

Pierrard J., 2009, « Je ne dépeins pas, je peins, je ne représente pas, je présente », lepoint.fr, 15 octobre 2009., http://www.lepoint.fr/actualites-exposition/2009-10-15/soulages-je-ne-depeins-pas-je-peins-je-ne-represente-pas-je/1039/0/386133.

Platon, 2011 [v. 348 av. J.C.], *Les lois*, VII *in* Platon, 2011, *Œuvres complètes*, Paris, Flammarion.

Platon, 1991 [380 av. J.C.], *Le banquet*, Paris, Librairie générale française.

Plutarque, 1844 [125], *Sur les sanctuaires dont les oracles ont cessé*, in *Œuvres morales*, Paris, Lefèvre éditeur, 5 volumes.

Plutarque, 1854 [110], *Vie des hommes illustres*, Paris, Charpentier.

Popper K., 2006 [1963], *Conjectures et réfutations : la croissance du savoir scientifique*, Paris, Payot.

Posner J., Russell J. A., Peterson B. S., 2005, « The Circumplex Model of Affect: An Integrative Approach to Affective Neuroscience, Cognitive Development, and Psychopathology », *Development and Psychopathology,* 17, pp. 715-734.

Propp V., 1970 [1928], *Morphologie du conte*, Paris, Seuil.

Pseudo-Apollodore, 1805 [IIe s.], *Bibliothèque*, III, Paris, Delance & Lesueur

R

R. C., 2014, « La française des jeux accusée de tromperie : de quoi parle-t-on ? », *Le nouvel observateur*, 27 février, http://tempsreel.nouvelobs.com/societe/20140227.OBS8037/la-francaise-des-jeux-accusee-de-tromperie-de-quoi-parle-t-on.html.

Reynolds P.C., 1972, « Play, Language and Human Evolution », Paper presented at 1972 meeting of AAAS, Washington.

Richter W., 2000 [1849], *Les jeux des Grecs et des Romains*, Paris, Gallimard.

Rollings A., Morris D., 2005 [1999], *Conception et architecture des jeux vidéo*, Paris, Vuibert.

Rousseau J.-J., 1817 [1762], *Emile ou De l'éducation*, in *Œuvres*, tome II, Paris, Belin.

Russell, J. A., 1983, « Pancultural Aspects of the Human Conceptual Organization of Emotions », *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, pp. 1281-1288.

Russell, J. A., 1980, « A Circumplex Model of Affect », *Journal of Personality and Social Psychology,* 39, pp. 1161–1178.

S

Sahlins M., 1976 [1972], *Âge de pierre, âge d'abondance : L'économie des sociétés primitives*, Paris, Gallimard.

Salaün J.-M., Arsenault C., (dir.), 2009, *Introduction aux sciences de l'information*, Paris, La Découverte.

Salen K., Zimmerman E., 2004, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.

Sartre J.-P., 1943, *L'être et le néant,* Paris, Gallimard.

Sartre J.-P., 1986 [1940], *L'imaginaire : psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard.

Saussure F. de, 1995 [1916], *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot.

Sauveur J., 1679, « Supputation des avantages du banquier dans le jeu de la bassette »*, Journal des sçavans*, 13 février, pp. 44-52.
Schädler U., 2008, *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève, Slatkine.
Schädler U., 2001, « Latronculi : a Forgotten Roman Game of Strategy Reconstructed », *Abstract Games*, 7 octobre, pp. 10-11.
Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme*, 175-176, pp. 19-36.
Schaeffer J.-M., 2000, *Adieu à l'esthétique,* Paris, Presses universitaires de France.
Schaeffer J.-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
Schell J., 2010 [2009], *L'art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*, Paris, Pearson Education France.
Schiller F. von, 1992 [1795], *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier.
Sénèque, 2003 [62], *Du loisir*, Paris, Garnier-Flammarion, pp. 189-209.
Sénèque, 2003 [59], *De la tranquillité de l'âme*, Paris, Garnier-Flammarion, pp. 117-187.
Sephiha H. V., 1987, « Dialinguistique : le sort du hasard dans diverses langues : sort, chance, hasard, bonheur, peut-être, etc. » in Chevalier J.-C., Delport M.-F., *Mélanges offerts à Maurice Molho*, *Les cahiers de Fontenay*, n°46/48, vol. III : linguistique, Saint-Cloud, ENS éditions, pp. 329-337.
Séris J.-P, 1974, *La théorie des jeux*, Paris, Presses universitaires de France.
Sicart M., 2011, « Against procedurality », *Game studies*, 11-3, consultable en ligne : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.
Solinski B., 2015, « Entretien avec Bruno Faidutti », *Interfaces numériques*, n°4/1, pp. 17-22.
Solinski B., 2012, « Le jeu vidéo : de l'héritage interactionnel au langage interactif », *Interfaces numériques*, 1, pp. 153-174.
Solinski B., 2012, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique » in Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, (dir.), 2012, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, pp. 92-115.
Solinski B., 2010, « Jeu vidéo : de l'héritage interactionnel au langage interactif », colloque *Ludovia : interactivité / interactions : enjeux relationnels*, 24-27 août 2010, Ax-les-thermes.
Sorel C., 1665 [1642], *La maison des jeux académiques contenant un recueil général de tous les jeux divertissans pour se réjouir et passer le temps agréablement,* Paris, chez Etienne Loyson.
Stendhal, 1965 [1822], *De l'amour*, préface à la première édition, Paris, Flammarion.
Stewart I., 1996, « Trop Monopoly pour être honnête », *Pour la science*, n°224 : juin, pp. 104-106, disponible en ligne sur : http://www.apprendre-en-ligne.net/blog/docu/TropMonopoly.pdf.
Stierle K., 1979, « Réception et fiction », *Poétique*, 39, pp. 299-320.
Sutton-Smith B., 1997, *Ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard university press.

T

Taylor T.L., 2009, « The Assemblage of Play », *Games and Culture*, 4-4.
Tertullien, 1986 [197], *Les spectacles*, Paris, Les éditions du Cerf.
Thomas C., 2013, « Federer : ''Je voudrais un Roland un peu plus cosy'' », Interview de Roger Federer, *L'équipe.fr*, 4 juin, accessible en ligne sur http://www.lequipe.fr/Tennis/Actualites/-un-roland-un-peu-plus-cosy/376036.
Todorov T., 1969, *Grammaire du Décaméron*, Paris, Mouton.
Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, PUF.
Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

U

Ülken H. Z. (éd.), 1952, *Actes du XVe congrès international de sociologie* (Istambul, 11 - 17 septembre 1952), Paris, Institut International de Sociologie.

V

Vacher B., 2009, « Articulation entre communication, information et organisation en SIC », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 1.
Valéry P., 1974, *Cahiers*, t. II, Paris, Gallimard.

Vanderberghe J., 2013 [2012], « Mapping the Lessons of Psychology to Game Design », *Gamasutra*, www.gamasutra.com/view/news/200142/Mapping_the_lessons_of_psychology_to_game_design.php.
Varela F., 1989 [1988], *Invitation aux sciences cognitives*, Paris, Seuil.
Varela F., 1989 [1988], *Autonomie et connaissance : essai sur le vivant*, Paris, Seuil.
Varenne J.-M., Bianu Z., 1980, *L'esprit des jeux*, Paris, Albin Michel.
Ventrice T., 2009, « The Four Perspectives of Game Design: Insight from the Mobile Fringe », *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/feature/132427/the_four_perspectives_of_game_.php, pp. 1-4.
Verdon J., 1980, *S'amuser au Moyen Âge*, Paris, Seuil.
Vygotsky L., 1966 [1933], « Play and its Role in the Mental Development of the Child », *Soviet Psychology*, 6, p. 1-18.

W
Wallon H, 1968 [1941], « Le jeu » in *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin.
Weaver W., 1955, « The mathematics of Information » in The Scientific American, *Automatic control*, New York, Simon and Schuster, pp. 97-148.
Wendling T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France.
Winkin Y., 2001 [1996], *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Paris, Seuil.
Winnicott D. W., 1975 [1971], *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard.
Wittgenstein L., 1961 [1953], *Tractatus logico-philosophicus suivi de Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard.
Wolton D., 2007, « De l'information aux sciences de la communication », *Hermès*, n°48.
Wykes A., 1965 [1964], *Le jeu*, Paris, Tallandier.

Y
Yon A., 1940, « A propos de [sic] latin ludus » in *Mélanges de philologie, de littérature et d'histoire anciennes offerts à Alfred Ernout*, Paris, Klincksieck.

5. Jeux[1536]

A
Acquire (Sid Sackson, 3M 1962)
l'ambigu ou jeu mêlé
Ausgebremst (Wolfgang Riedesser, ASS 1993)
Ave Caesar (Wolfgang Riedesser, Ravensburger 1989)

B
le baccara
le backgammon / tric-trac
Barcode Battler (Epoch 1991)
la bassette
la bataille
Battle Chess (Interplay 1988)
la belote
Big Shot (Alex Randolph, Ravensburger 2001)
Les billes
le blackjack
Bloodbowl (Jervis Johnson, Games Workshop 1987)
la boxe
le bridge

[1536] Pour plus de détails sur ce corpus, voir l'*Annexe 1. Eléments d'analyse de deux corpus* de la présentre étude.

C
le cadavre exquis
Can't stop (Sid Sackson, Miro Meccano 1981)
Cartagena (Leo Colovini, Winning Moves 2000)
le casse-tête
Chaos Engine (Renegade 1993)
Chasse au trésor 2001 : le masque de Nefer (Cryo interactive 2000)
chat perché
Chifoumi (pierre-papier-ciseaux)
Citadelles (Bruno Faidutti, Multisim 2000)
Civilization (Microprose 1991)
Cluedo (Anthony Ernest Pratt & Elva Pratt, Miro Company 1949)
Corruption (Bruno Faidutti, Descartes 1999)
Counter Strike (Sierra 1999)
la course à pied
Croisière pour un cadavre (Delphine Software 1991)

D
la dame de pique
les dames
Day of the Tentacle (LucasArts 1993)
Diablo (Blizzard 1997)
Diablo 3 (Blizzard 2011)
Diplomacy (Alan B. Calhamer 1959 puis Parker Brothers)
Dofus (Ankama 2004)
Dragon's Lair (Cinematronics 1983)
Duke Nukem 3D (Apogee 1996)
les dominos
Donjons et dragons (Gary Gigax & Dave Arneson, TSR 1974)

E
les échecs
Empires & dynasties (Patrick Durand Peyrolles, PB productions 1986)
Everquest (Verant interactive, Sony Online Entertainment 1999)

F
Farmville (Zynga 2009)
Final Fight (Capcom 1988)
le flipper
le football
Full Métal Planète (Gérard Delfanti, Gérard Mathieu & Pascal Trigaux, Ludodélire 1988, Infogrames 1989)

G
gendarmes et voleurs
le go
Guitar Hero (Activision 2005)

H
Hearthstone: Heroes of Warcraft (Blizzard 2014)
HeroQuest (Stephen Baker, Games workshop 1989)
le huit américain

I
Il était une fois (Richard Lambert, Andrew Rilstone & James Wallis, Atlas Games 1993)

J
jeu de l'oie
jeu des allumettes
jeu des douze lignes
jeu des petits chevaux
jeu des sept familles (Jaques of london 1851)
jeu du canon
jeu du hasart
le judo
Jungle Speed (Thomas Vuarchex & Pierric Yakovenko, Asmodée 1991)

K
les Kapla® (Tom van der Bruggen 1986)
Kuhhandel (Rüdiger Koltze, Ravensburger 1996)

L
La guerre des moutons (Philippe des Pallières, Asmodée 2002)
Left 4 Dead (Valve 2008)
les *Lego ®* (Ole Kirk Christiansen, The lego group 1949)
Lemmings 2 : the tribes (Psygnosis 1993)
Le lièvre et la tortue (David Parlett, Intellect Games 1973)
Les aventuriers du rail (Alan R. Moon, Days of Wonder 2004)
Les cités perdues (Reiner Knizia, Kosmos 1998)
les latroncules
les livres-jeux ou livres dont vous êtes le héros®
L'or des dragons (Bruno Faidutti, Descartes 2001)
la loterie / tombola
le loto
Loup solitaire (Joe Dever, Sparrow 1984-1998)

M
les machines à sous
Magic : l'assemblée (Richard Garfield, Wizards of the Coast 1993)
Maka bana (François Haffner, Tilsit 2003)
Manhattan (Andreas Seyfarth, Hans im Glück 1994)
Maniac Mansion (Lucasfilm games, 1987)
Mastermind (Mordecai Meirowitz, Hasbro 1962)
Max Payne 3 (Rockstar 2012)
Maze of Galious (Konami 1987)
Mega lo Mania (Sensible software 1991)
Mito (Emely & Lukas Brand, Drei Magier Spiele 2011)
Monopoly (Charles Darrow, Parker Brothers 1935)
Morgenland (Richard Breese, Hans im Glück 2000)
Le morpion

O
Overwatch (Blizzard 2015)

P
Palazzo Paletti (Bill Payne, Zoch 2001)
Pandémie (Matt Leacock, Z-Man Games 2008)
la patience ou réussite
la pétanque
Pendragon (Greg Stafford, Chaosium 1985)

Pictionary (Rob Angel, Parker 1985)
les *Playmobil®* (1974)
Pokemon (Nintendo 1996)
le poker
le poker menteur
le pouilleux ou mistigri ou vieux garçon
la poule mouillée
le prime
le puzzle

Q
les quilles

R
Rencontre cosmique (Bill Eberle, Jack Kittredge , Peter Olotka , Bill Norton, Eon Games 1977).
Resident Evil 4 (Capcom 2005)
Risk (Albert Lamorisse, Miro Company 1959)
RoboRally (Richard Garfield 1994)
la roulette
la roulette russe
Rubik's cube (Ernõ Rubik 1974)

S
Samurai (Reiner Knizia, Hans im Glück 1998)
San Marco (Alan R. Moon & Aaron Weissblum, Ravensburger 2001)
Scotland Yard (Werner Schlegel, Dorothy Garrels, Fritz Ifland, Manfred Burggraf, Werner Scheerer & Wolf Hoerman, Ravensburger 1983)
Scrabble (Alfred Mosher Butts, Hasbro 1931)
Sea Wolf (Atari 1976)
le senet
Service compris ! (David B. Bromley, Asmodée 1998)
Sim City (Maxis 1989)
le solitaire
*Sorcellerie ! (*Steve Jackson, Penguin books 1983-1985)
Soulcalibur (Namco 1998)
Spacehulk (Richard Halliwell, Games Workshop 1989)
Starcraft (Blizzard 1998)
Strat-o-Matic Baseball (Hal Richman, Strat-o-Matic 1961)
Street fighter II (Capcom 1991)
le strip poker
le sumo
Super Mario Bros (Nintendo 1985)
Super Mario Kart (Nintendo 1992)
Super Meat Boy (Team Meat 2010)

T
le tarot
Team Fortress classic (Valve 1999)
le tennis
le tennis de table / ping-pong
Terra (Bruno Faidutti, Days of Wonder 2003)
Tetris (Mirrorsoft 1987)
The Ancient Art of War (Broderbund 1984)
The Incredible Machine (Sierra 1992)
The Secret of Monkey Island (Lucasfilm games 1990)

The Secret of Monkey Island 2 (Lucasfilm games 1991)
The Settlers (Blue Byte 1993)
Time's Up! (Peter Sarrett, R&R games 1999)
Tomb Raider (Eidos interactive 1996)
la tour de Babel
Trivial Pursuit (Chris Haney & Scott Abott, Hasbro 1979)
le trompe-l'œil
Twister (Charles F. Foley, Reyn Guyer & Neil W. Rabens, Milton Bradley 1966)
Twixt (Alex Randolph, 3M 1962)

U
Ultima online (Electronic Arts 1997)
Une soirée de meurtre (Cathy S. Miller, Larry Zacher & Lauri E. Hulse, Spear 1995)
Uno (Merle Robbins, Mattel 1971)

V
Viva il re ! (Stefano Luperto, Da Vinci 2003)

W
Warcraft (Blizzard 1994)
Warcraft III (Blizzard 2002)
World of Warcraft (Blizzard 2004)

Y
le yoyo

Résumé scientifique

Considérer le jeu comme un acte, c'est lui prêter une intention et une finalité. Sa problématique est donc moins son identification en tant que jeu, évidente à chacun, que la communication de l'idée de ce qui se joue : « *Qu'est-ce donc que le jeu ? Si personne ne me demande, je le sais ; mais que je veuille l'expliquer quand on me demande, et je ne sais plus.* » (L. Wittgenstein). Plus que le jeu, c'est son discours qui est l'objet de notre étude, c'est-à-dire cette dynamique qui implique l'acte de jouer et fait de l'homme un joueur, et qui se situe dans l'aire intermédiaire d'expérience (D. Winnicott). Un discours à l'interface du discours de l'homme sur le jeu et du discours du jeu sur l'homme, autrement dit un discours du ludique : une ludologie.

Approcher le jeu tel qu'il se dit, depuis l'implicite de la mythologie à l'explicite de la littérature ou de la pensée épistémique du jeu, c'est mettre l'accent sur les valeurs qu'il véhicule et par lesquelles on le reconnaît, puisque le jeu n'est pas une forme mais une modalisation : « *ce qui pour nous est en train de se passer* » (E. Goffman).

A partir des fonctions du jeu, il est possible d'organiser le discours du ludique et de dépasser ainsi le simple champ d'étude pour mettre en place un cadre de compréhension ludologique. Ce cadre n'est pas plus la sélection d'un discours par rapport à un autre que la création d'un nouveau discours, mais bien l'articulation des discours du jeu et sur le jeu, pour dégager moins des éléments constitutifs que la cohérence de leur dialogue (S. Genvo), reflet de la dynamique du jeu qu'est le ludique. En effet, dans une perspective complexe (E. Morin), tous ces discours du jeu se contredisent moins qu'ils ne se complètent et se fécondent, à condition de les envisager potentiellement, c'est-à-dire dans ce que chacun est susceptible de « dire » des autres.

En tant que discours du discours du jeu, la ludologie est donc l'homothétique de celui-ci, à l'interface de l'homme et de son jeu, de la narration et de la simulation, du temps et de l'espace où la potentialité qu'ouvre le jeu à l'homme se réalise dans le choix qui n'appartient ni tout à fait à l'un ni tout à fait à l'autre, mais dont l'interaction rend enfin possible « l'exercice d[es] possible[s] » (J. Henriot), offrant au jeu, par l'accomplissement de l'homme, sa condition comme sa finalité : son caractère ludique en tant que synonyme de plaisir.

Ainsi, en entreprenant le jeu humain d'un point de vue communicationnel et sémiotique, il est possible d'en dégager la spécificité et la portée qu'incarne le ludique, et plus encore du discours de celui-ci qu'est la ludologie en tant que mode de connaissance prospectif, projectif, créatif et expérientiel à même d'enrichir les sciences humaines et sociales.

Mots-clés : ludologie ; pensée complexe ; jeu ; sémiotique ; création ; plaisir

Résumé didactique

Longtemps l'homme à cherché à saisir le jeu en cherchant à le définir et à le catégoriser, alors qu'on ne peut le résoudre sans figer son mouvement, ce « jeu » entre ses mécaniques, sans le dissoudre. C'est-à-dire que chaque définition, chaque catégorie a été élaborée contre les précédentes, faisant par là-même éclater le concept de jeu. Penser le jeu revient donc à dépasser ses contradictions en recherchant non une forme qui l'identifierait, mais plutôt le lien entre ses fonctions à même de l'exprimer. Ainsi, la pensée complexe permet, en évitant de gommer ses contradictions, de considérer l'irréductibilité du jeu comme sa manifestation première. En effet, l'acte de jeu n'appartient ni au jeu ni au joueur mais à une aire intermédiaire d'expérience qui est celle que la potentialité ludique ouvre à la décision de l'homme, le réalisant en lui permettant de s'y récréer. Le ludique est ainsi communication entre l'homme et son jeu, et l'acte ludique expérience par excellence de la potentialité. La ludologie que nous nous proposons donc de mettre en place est moins une théorie générale du jeu qu'un cadre de compréhension du monde par une approche à la fois prospective et créative des sciences humaines et sociales.

Pour citer ce document :
Solinski B., 2015, *Ludologie : jeu, discours, complexité*, Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Metz, Université de Lorraine.

Scientific abstract

Considering play as an act is assigning it intent and purpose. Its problem is less its identification as play, obvious to everyone, that a problem of communicating the idea of what is being played: « *So, what is play ? If no one asks me, I know; but if I want to explain when people ask me, I do not know anymore.* » (L. Wittgenstein). More than play, this is a rethoric which is the topic of our research, that is to say this dynamics that involves the act of playing and makes human a player belongs to the intermediate area of experience (D. Winnicott). A rethoric at the interface between human rethoric of play and play rethoric about human, a playful rethoric of the ludic way : a ludology.

Approaching play as it express itself, from implicit to explicit, from mythology to literature or epistemic thought about play, leads to focus on the values that play conveys and through it can be recognized, since play is not a form but a modalization: « *what we believe is happening* » (E. Goffman).

From the functions of play, it is possible to organize the playful rethoric and, beyond the simple field of study, to develop a framework of ludologic understanding. This framework no more favours a rethoric over another nor the creation of a new rethoric, but definitely the articulation of the rethorics of play, not emphasizing components but the consistency of their dialogue (S. Genvo), consequence of the dynamics of the ludic way. Indeed, from a complex perspective (E. Morin), all theses rethorics of play do not contradict but complement and fertilize each other, provided we consider them potentially, for what each is likely to point out from the other.

As rethoric of play rethoric, ludology is its homothetic, at the interface of human and his play, narration and simulation, time and space where the potentiality that play opens to human is realized in the choice that does not belong entirely to one or to the other, but whose interaction finally makes possible « the exercise of possibilities » (J. Henriot), providing the play, with the accomplishment of human, its condition as its purpose: its playful feature as synonymous with fun.

So, undertaking play from a communicational and semiotic point of view makes possible to identify the specificity and scope of human play that embodies the ludic way. Ludology is this rethoric of the rethoric of play as a prospective, projective, creative and experiential way of knowledge that enriches human and social sciences.

Keywords : ludology ; game theory ; complex thought ; semiotics ; design ; play

Didactic abstract

For a longtime, the human being tried to enter play seeking to define and categorize it, yet we can not solve play without freeze its movement which is precisely play between its mechanisms, without dissolving it. That is to say that each definition, each category has been developed against the previous one, blowing out the concept of play. So, thinking play leads to overcome its contradictions without seeking a form that would identify it, but rather the link between his functions that should be able to express play. Complex thought enables, rather than erasing contradictions of play, to consider its irreductibility as the first manisfestation of its movement. Indeed, the act of playing does not belong to game or player but to an intermediate area of experience which is the one that the playful potentiality opens to human decision, allowing him to find fulfillment and recreate. So, ludic way is interaction between human and his game, and play is the critical experience of potentiality. The Ludology we therefore propose to implement is less a general theory of play than a framework of understanding about the world through an approach of human and social sciences that is both prospective and creative.

To quote this document:
Solinski B., 2015, *Ludology: play, rethoric, complexity*, PhD dissertation in information and communication sciences, Metz, University of Lorraine.