



## Une grammaire du jeu

Christophe Bruno

---



**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/ml/240>

DOI : 10.4000/ml.240

ISSN : 2274-0511

**Éditeur**

Association Modèles linguistiques

**Édition imprimée**

Date de publication : 1 juillet 2010

Pagination : 173-183

**Référence électronique**

Christophe Bruno, « Une grammaire du jeu », *Modèles linguistiques* [En ligne], 62 | 2010, mis en ligne le 25 janvier 2013, consulté le 01 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/ml/240> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ml.240>

---

## VARIA

### Une grammaire du jeu

---

**Christophe Bruno**

Ne dis pas : « il doit y avoir quelque chose de commun à tous, sans quoi ils ne s'appelleraient pas " jeux " » — mais regarde s'il y a quelque chose de commun à tous. — Car si tu le fais, tu ne verras rien de commun à tous, mais tu verras des ressemblances, des parentés, et tu en verras toute une série.

Ludwig Wittgenstein, *Recherches Philosophiques*, I, § 66

Une des originalités de la recherche du 20<sup>e</sup> siècle, en sciences humaines et sociales, aura été d'introduire et d'exploiter le concept de « jeu » dans un certain nombre de ses travaux touchant au comportement humain. Je songe ici à la théorie mathématique des jeux de Von Neumann et Morgenstern, aux « jeux de langage » de Wittgenstein, à la psychothérapie par le jeu de D.W. Winnicott (et la théorie psychanalytique qui l'accompagne)<sup>1</sup>, ainsi qu'à l'ouvrage *Les Jeux et les hommes* de Roger Caillois, lui-même inspiré d'une thèse de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, écrite en 1938. Ces différentes manifestations — choisies pour leur popularité, mais aussi en ce qu'elles proviennent de champs disciplinaires différents (mathématique, philosophie, psychanalyse, sociologie et anthropologie) —, inspirent encore de nombreux travaux à l'heure actuelle.

On pourrait se demander si le terme de « jeu », qu'il soit employé dans le langage courant ou dans les ouvrages scientifiques, ne réunit pas de façon arbitraire des activités ou des comportements en réalité distincts. C'est ce que pointe du doigt l'extrait de Wittgenstein cité en introduction. Si l'on compare un jeu comme les Échecs avec un jeu comme la corde à sauter, on se rend compte qu'il est difficile d'établir des correspondances entre l'un et l'autre, bien que nous soyons tentés d'y voir, pour l'un comme pour l'autre, un divertissement — mais là encore, qu'y aurait-il de commun entre ces deux formes de divertissement ? Si maintenant j'introduis un autre jeu, comme la marelle, alors il devient possible d'établir, entre ces trois exemples, un « air de famille » : aux Échecs, comme à la marelle, la progression s'effectue case par case, ce qui est un

---

1. D.W. Winnicott, *Jeu et réalité* (1971), Paris, Folio, 1975 pour la traduction française.

caractère effectivement propre au jeu ; à la marelle, comme à la corde à sauter, la performance physique s'effectue par sauts successifs, caractère spécifique au jeu également — mais que l'on retrouve chez certains insectes, en revanche ; entre la corde à sauter et les Échecs, le fossé demeure. Cette parenté des jeux ne permet donc pas d'établir un « quelque chose de commun », mais tend à expliquer en partie pourquoi nous attribuons aux jeux la même appellation.

Dans le cadre de la thématique (guère moins floue il est vrai) qui nous préoccupe aujourd'hui<sup>2</sup>, il m'a semblé pouvoir dégager une grammaire du jeu (c'est-à-dire du mot « jeu ») qui rendrait compte, non pas d'un concept de jeu (puisque je suis entièrement Wittgenstein sur la non existence d'un tel concept), mais d'une perception propre à celui qui emploie ce terme. Comme il n'est pas courant de voir une grammaire appliquée à un seul mot (en général, on emploie plutôt la lexicologie ou la sémantique à cette fin), j'annexerai cette grammaire du mot « jeu » à l'étude que propose Roger Caillois, qui dans le domaine conserve aujourd'hui une certaine autorité, aussi bien académique que littéraire.

### 1. Le jeu comme attitude paradoxale

Il serait illusoire de proposer une définition du jeu à partir de ses usages les plus courants. Étonnamment ou pas, cette synthèse impossible ne limite en rien l'emploi, presque abusif, que nous faisons du terme, comme nous pouvons en juger à partir des nombreuses expressions dans lesquelles il est employé : « Il cache bien son jeu » ; « Jeu de mains, jeu de vilain » ; « C'est pas de jeu ! » (dira l'enfant) ; « Le jeu en vaut la chandelle » ; « Je me suis fait battre à mon propre jeu » ; « ...d'entrée de jeu ». Si le nom employé dans ces cas désigne à chaque fois une activité, le verbe, quant à lui, réfère à un comportement qui la suppose : « On se joue de nous » ; « Finis de jouer maintenant ! » ; « Tu joues avec mes nerfs... » ; « Tu dois jouer le jeu » ; ou encore « Bien joué ! ».

A tout ceci, il faut ajouter une quantité d'applications du mot jeu — ainsi que les différents emplois qu'en font les auteurs mentionnés en introduction. J'ai ici tenté d'effectuer une synthèse, assez proche de celle que propose Caillois. Nous parlons ainsi :

1. du jeu d'un rouage, d'une vis, d'un écrou [*oscillation à l'intérieur d'un mécanisme*] ;

---

2. Cette conférence a été prononcée lors du colloque « Contrainte et liberté », organisé par le laboratoire Babel dans le cadre des secondes doctoriades euro-méditerranéennes de l'Université du Sud Toulon-Var, les 7 et 8 décembre 2010 à la Faculté de droit de Toulon.

2. du jeu d'un musicien, d'un acteur, d'un interprète [*style, manière*]
3. du jeu de tournevis ou de clefs que le bricoleur conserve dans son garage [*appareillage*];
4. du jeu du hasard, ou du rôle qu'a joué tel objet, tel événement, dans telle situation<sup>3</sup> [*loi*];
5. d'un jeu d'Echecs, de Dames, de Go [*objet, support*];
6. d'un jeu de séduction, d'un jeu d'influence... [*interactions*].

Effectuer une grammaire du mot « jeu », c'est observer les situations dans lesquelles nous prononçons ce mot et les fins auxquelles ses applications sont destinées. Ne pouvant toutes les passer en revue, j'ai sélectionné quelques situations et finalités typiques, comme lorsque nous demandons à l'enfant de ne pas jouer à table ou lorsque nous demandons à quelqu'un « À quoi tu joues ? ». Comme finalités, j'ai ajouté à ces exemples les jeux du rouage et de l'interprète (applications 1 et 2), afin de former une grammaire d'« ensemble ».

Lorsque nous trouvons l'attitude d'une personne inappropriée aux circonstances, nous réagissons fréquemment par un énoncé du type « On peut savoir à quoi tu joues ? » (l'enfant qui joue à table, quelqu'un qui nous agace). Dans ces situations, le « jeu » que nous désignons chez l'individu dont nous ne saisissons pas le comportement échappe à nos attentes légitimes. C'est d'une façon analogue qu'un rouage joue, en ce sens qu'il échappe à la mécanique soigneusement réglée de l'appareil. Et la vis, l'écrou, lorsqu'ils ont du jeu, remettent en cause la fixité et la stabilité de l'édifice entier. Quand nous parlons du jeu de l'interprète, nous faisons référence à son appropriation personnelle d'un modèle partagé par la communauté ou connu du grand public. Dans ces situations, le terme de jeu désigne un comportement qui s'affranchit de certaines contraintes, qui, pour le locuteur, semblaient de rigueur (des attentes, des valeurs communément partagées, des règles jugées évidentes...). Lorsque nous nous faisons battre à notre propre jeu, ce qui faisait jusqu'alors notre singularité, et nous tenait éloignés du tout-un-chacun, perd cette singularité, les règles en sont désormais publiques, ou du moins partagées.

Mais les comportements et activités que nous regroupons généralement sous le terme de « jeu » ont leurs lois propres, et obligent le joueur à toujours plus de contraintes dans les nombreux cas où le jeu

---

3. Lorsque nous disons, par exemple, qu'il faut prendre en compte tous les facteurs qui « entrent en jeu » ou lorsque nous désignons un jeu de lumière (nous désignons en réalité l'*effet* qui résulte de ce jeu).

suppose un but du jeu. C'est notamment le cas des jeux de hasard et/ou de stratégie, dont traite de façon exclusive la théorie des jeux. Dans les exemples précédents, l'énoncé du locuteur présuppose que le comportement du « joueur » est un comportement motivé, réglé, ou qui possède un modèle, et de façon plus évidente encore lorsqu'il demande à ce dernier de se justifier. Par analogie, le jeu du rouage possède une mesure (en degré, en centimètre/seconde...), tandis que le jeu de l'interprète suppose un modèle qu'il doit respecter (on ne peut pas parler du jeu d'un menuisier, ni du jeu d'un journaliste — et pourtant nous le devrions pour ce dernier, qui a comme contrainte de s'en tenir aux faits).

Je résume : lorsque nous employons le terme de *jeu*, nous désignons une attitude paradoxale. D'un côté, il y a le comportement de l'individu libéré des contraintes qui nous semblent de rigueur, de l'autre, il y a ce même comportement, mais contraint par les règles du jeu lui-même.

Concernant les supports et appareillages, en tant qu'il s'agit de dénominations, il faut avant tout considérer la finalité de leurs usages, c'est-à-dire ce pour quoi on a jugé utile de leur attribuer le nom de « jeu ». En exemple, et par analogie avec le jeu comme support, nous parlons également du jeu de cartes pour désigner les lames du Tarot, ou un paquet de trente-deux, de cinquante-quatre cartes, destinées à toutes sortes de jeux. Par analogie avec le jeu comme appareillage, nous parlons du jeu de cartes ou d'atouts que le joueur a en main, destiné au jeu tel qu'il se déroule dans la situation d'énonciation. Le jeu du (et de) hasard sera brièvement évoqué dans la troisième partie, section B.

## 2. Le jeu comme activité ludique

Roger Caillois, dont l'ouvrage (1958, chez Gallimard) a eu un succès qui ne s'est jamais démenti, définit le jeu comme *activité ludique* au moyen de six critères.

- « Jeu » désigne<sup>4</sup> une activité *libre* : nul n'est tenu d'y participer contre son gré et tous peuvent abandonner la partie quand bon leur semble (« *je ne joue plus* ») — à noter que ceci s'effectue rarement sans

---

4. Pour chaque critère, j'écrirai « désigne » au lieu de « se définit comme », ce qui semble à première vue trahir le texte de Caillois (pp. 32-44). Mais de même que les six critères énumérés ici ne suffisent pas à produire un concept de jeu satisfaisant, il ne fait aucun doute que Caillois assimile définition du mot « jeu » et description de l'activité désignée par le terme : « D'autre part, il n'y a pas de doute que le jeu ne doive être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu : il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être libéré » (p.36).

conséquence. Toute obligation (comme remplir sa feuille d'imposition ou passer un examen) ne constitue pas une activité ludique à proprement parler ;

- « Jeu » désigne une activité *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace (l'aire de jeu) et de durée (la partie) — à noter que la contrainte spatio-temporelle doit avoir pour contrepartie d'être non-obligatoire (à comparer, par exemple, au pénitencier et à la purgation, qui renvoient bien à une activité séparée, mais où la notion de liberté n'a pas sa place) ;
- « Jeu » désigne une activité *incertaine* : son issue ne saurait être déterminée à aucun moment, et lorsqu'elle l'est effectivement, le jeu cesse : c'est le cas du joueur qui abat ses cartes se sachant « maître à l'atout », ou du joueur d'échecs qui concède la partie se sachant mat — à noter que certains aiment continuer la partie jusqu'à son terme, du fait d'une activité rituelle qu'il ne faudrait pas écarter trop vite non plus ;
- « Jeu » désigne une activité *improductive* : il ne produit aucun bien ni aucune richesse, tout s'opère par transformation (le château de sable) ou par redistribution (les jeux d'argent). Il n'y a pas de valeur ajoutée qui subsiste une fois le jeu terminé. La production industrielle, ou même artistique, n'est donc pas une activité ludique ;
- « Jeu » désigne une activité *réglée* : s'il est reconnaissable, il obéit à certaines conventions qui ont ceci de particulier qu'elles lui sont propres : danser ou jouer la comédie nécessitent généralement d'obéir à un rythme ou à un personnage — à noter qu'il serait difficile de concevoir une activité qui n'obéirait à aucune règle (penser ?). Nous ne parlons pas de jeu pour le vandalisme ou l'agression physique, à moins de pouvoir leur assigner des règles qui rendraient compte de leurs manifestations ;
- Et enfin, « Jeu » désigne une activité *fictive* : lorsque nous jouons, notre activité de joueur n'a de répercussion qu'à l'intérieur d'une réalité seconde, qui n'est pas celle du quotidien. L'emploi que l'enfant fait des objets avec lesquels il joue est étranger à leur fonction ; l'argent du joueur qui se ruine ou qui s'enrichit dans les casinos prend une nouvelle fonction à l'intérieur du jeu : il est soumis à un aléa qui est étranger à son activité quotidienne. Nous parlons en général de « simulacre », pour désigner tout jeu mimant ou simulant une activité réelle (le simulacre de chasse du chat qui joue).

Remarque grammaticale : l'usage que nous faisons du mot « jeu » est contraint par la situation dans laquelle nous nous trouvons, laquelle met

en scène un énonciateur observant une activité (la sienne éventuellement : « Qu'est-ce que vous faites ? — On fait un jeu ») descriptible dans les termes que l'on vient de voir.

Parmi ces six critères, Caillois oppose les deux derniers. D'un côté, la législation propre au jeu définit le comportement qu'adopte, réellement donc, le joueur : ceci passe pour contradictoire avec le fait que ce comportement n'a de répercussion que dans une réalité seconde, propre au jeu lui-même. Pour Caillois, une activité ludique sera donc soit « réglée », soit « fictive », mais ne pourra jamais être l'une et l'autre simultanément. Il existe par exemple une règle qui veut que deux individus qui se rencontrent et se reconnaissent se saluent mutuellement. L'application de cette règle est perceptible du fait du comportement des individus, sa non-application, de surcroît, pourrait être sanctionnée : la règle est réelle. Qu'en est-il si maintenant nous interrogeons les participants sur l'utilité ou la finalité de cette règle ? (*Bonjour* ni ne met en place ni n'a pour but la reconnaissance mutuelle, celle-ci est *déjà* effective au moment des salutations). En dehors des médiévistes et des linguistes, nul ne sait aujourd'hui à quoi renvoie un "bon jour".

Ces deux critères, du fait de la séparation qui les maintient éloignés, permettent d'aborder le comportement double qui nous intéresse. Le terme de jeu, ainsi qu'il a été vu, désigne tantôt une activité contrainte, régie par des règles, tantôt une activité libre, qui échappe à l'activité réglée telle qu'elle se déroule au moment où le terme est employé (l'enfant qui joue à table). L'activité ludique peut ainsi être conçue comme la succession de deux activités, l'une fictive et libératrice, par laquelle l'individu accède au jeu, l'autre réglée et contraignante, dans laquelle l'individu est perçu en tant que joueur. Il s'agira toujours, pour notre problématique, de la même activité, mais envisagée sous deux angles différents.

### 3. Le masque et la contrainte

#### A. Mise en place : le Masque

Le masque est une notion importante dans l'œuvre de Caillois ; en faire ici un compte rendu satisfaisant excéderait par trop la longueur du présent exposé. J'invite bien entendu le lecteur intéressé à lire les différents essais qui ont inspiré ce qui suit, notamment « Méduse et Cie » (1960)<sup>5</sup>, « L'ombre du masque et l'imagination rigoureuse » (1968)<sup>6</sup>, « Le sacré de

---

5. *Cases d'un échiquier*, Gallimard, 1970. Également dans *Oeuvres*, p. 511.

6. Roger Caillois, *Oeuvres*, Gallimard, 2008, p. 605. Première publication dans la *Revue de Paris*.

transgression »<sup>7</sup> ou la description des jeux relevant de la MIMICRY à l'intérieur de l'ouvrage *Les jeux et les hommes*.

Pour Caillois, le masque représente l'automatisme zoologique : il l'associe tantôt à la capacité de mimétisme, qu'il s'agisse de camouflage ou de déguisement, tantôt à la capacité animale d'intimider une proie ou un prédateur en exhibant certains aspects de son anatomie. La thèse qu'il défend est que l'homme n'a pu fonder la civilisation telle qu'on la connaît qu'après avoir rejeté le masque, qui est, par opposition, au fondement de nombreuses sociétés primitives. Enfiler le masque consiste donc à opérer le mouvement inverse : l'individu masqué se libère des contraintes qui caractérisent l'homme civilisé. Un point important est que le masque ne représente pas, ni ne symbolise, un affranchissement aux contraintes et aux lois des jeux réglés, il est un affranchissement à ces contraintes et à ces lois, exactement comme la fête l'est aux contraintes et aux lois de la vie quotidienne — ceci est tout aussi vrai des *free-party* que des fêtes instituées dans le calendrier (je rappelle qu'une fête, pour conserver son trait ludique, ne doit jamais constituer une obligation). Le masque n'est donc pas un symbole de liberté<sup>8</sup> mais une activité par laquelle l'individu se libère de certaines contraintes ou se place en dehors de certaines juridictions. On songe en premier lieu au carnaval ou au bal masqué, mais on trouve également dans la culture populaire des exemples où le masque possède intrinsèquement cette fonction de sortir l'individu masqué des mœurs de son environnement. Songez, par exemple, aux films d'horreur pour *teen-agers*, dont la mode a été relancée en 1996 à la suite du succès du film *Scream* de Wes Craven. L'originalité de ce film, indépendamment de sa réalisation, consiste en ce que le personnage du tueur agit par jeu (et par mimétisme surtout), le masque qu'il porte étant un objet de foire — inspiré du tableau impressionniste *Le Cri* d'Edvard Munch (1893)<sup>9</sup>. Le succès du film dépasse sa nature d'œuvre cinématographique, puisqu'en

---

7. « La fête et le sacré », in *L'homme et le sacré* (1939), Paris, Folio, 1988. Voir aussi la section « Collège de Sociologie » dans *Œuvres*, p.264.

8. Un masque est, en revanche, toujours le symbole ou la représentation de quelque chose. L'idée ici défendue est que cette représentation, ce symbolisme, ne constituent pas sa fonction première.

9. A noter que le réalisateur ne s'est pas inspiré du tableau, mais du masque de foire en question, lequel était destiné aux soirées d'Halloween. Le masque, en revanche, ressemble suffisamment au tableau de Munch (et en porte également le titre) pour qu'il me soit permis de parler d'« inspiration ». Concernant l'inspiration de Munch lui-même, certains comparent le visage du tableau à certains masques africains (dont les exemplaires sont trop variés et trop nombreux pour témoigner d'une origine sans équivoque). En 1978, Robert Rosenblum suggère qu'il pourrait s'agir d'une momie péruvienne.



1999, aux États-Unis, un adolescent de 17 ans assassine sa mère en s'affublant du même masque. Le fait divers se reproduit en France en 2002, l'assassin est toujours âgé de 17 ans, sa victime en a 15.

Un autre exemple, moins sordide, et beaucoup plus cinématographique : le dernier film de Stanley Kubrick, *Eyes Wide Shut* (1999), dans lequel le personnage principal, un mari peu doué en adultère, s'introduit incognito dans un château où se déroule une orgie rituelle — tous les participants, lui aussi, étant pour l'occasion habillés d'une cape et d'un loup de bal. N'étant pas un habitué de la cérémonie, il se fait vite démasquer, au sens propre, et se voit incidemment humilié — la nudité, une fois le héros exclu du jeu, devient son châtiment — et privé de toute possibilité d'assouvir ses fantasmes.

Ce dernier exemple introduit un élément intéressant pour notre étude : celui où le joueur est démasqué, et perd incidemment son statut de joueur — à noter qu'une règle se manifeste généralement lorsque le prétendu joueur ne la respecte pas (exemple : « on dit *merci*, quand on est poli »). D'une façon analogue, l'enfant qui se prend pour un super-héros et se blesse durant son activité éprouve fréquemment une humiliation plus blessante que la blessure elle-même, et redouble, voire triple ses pleurs en cette occasion. La liberté offerte par le masque plonge le joueur dans la fiction propre à ce masque — à l'intérieur de laquelle les participants sont fréquemment contraints et régis par un simulacre commun (c'est le cas des jeux traditionnels). Bien souvent, c'est la réalité même qui rappelle le joueur à ses lois et dévoile le caractère fantasmatique de son comportement (Kubrick rend compte de ces deux aspects).

On peut pousser cette logique du masque plus avant en termes de psychologie. Si nous-mêmes ressentons le besoin de blesser ou de réprimer une tierce personne, nous adoptons, de façon plus ou moins volontaire, un masque de colère ou d'énervement afin de légitimer nos actes. De façon analogue au jeu de l'enfant, si notre comportement semble tout à coup disproportionné à la situation, ou si l'autre ne semble pas affecté ou ne pas jouer le jeu, nous ressentons fréquemment un malaise vis-à-vis de nos actes (en dépit de toutes les justifications que nous sommes capables d'inventer pour l'occasion)<sup>10</sup>.

---

10. Lire à ce propos Jacques Cosnier sur le rapport entre les affects et les conventions culturelles et la définition de la « communication émotive ». « Expression et régulation des émotions dans les interactions de la vie quotidienne », in Colloque international sur les émotions, 1987, Laboratoire européen de psychologie sociale des sciences de l'homme. Article sur : [http://icar.univ-lyon2.fr/membres/jcosnier/articles/II-9\\_Les\\_gestes\\_communication.pdf](http://icar.univ-lyon2.fr/membres/jcosnier/articles/II-9_Les_gestes_communication.pdf).

### **B. But du jeu : la Contrainte**

Les jeux réglés sont ceux auxquels on songe le plus souvent. Leur caractéristique commune, outre cet ensemble de règles, est que tous, sans exception, se décrivent en relation permanente avec un but du jeu. Qu'il s'agisse d'accomplir une certaine performance (dans les sports individuels par exemple), d'atteindre un objectif défini par les règles (comme à la marelle, au golf, dans les réussites aux cartes), de vaincre son adversaire (aux Échecs, au backgammon, aux dominos...) ou de séduire un public (dans la représentation scénique, musicale, littéraire, picturale...), but et règles du jeu sont inséparables, faute de quoi l'activité observée ne sera plus ludique (comme c'est le cas pour l'agression ou le vandalisme)<sup>11</sup>. À cela, il me semble qu'il existe une raison suffisante et qui s'inscrit dans la lignée de la thématique qui nous préoccupe aujourd'hui : règle et but du jeu sont l'un comme l'autre des *contraintes* que le joueur doit réaliser dans le cadre de sa participation au jeu. Si je joue un coup aux Échecs et que ce coup réponde à une stratégie que j'ai préalablement méditée, on peut dire de ce coup qu'il est contraint par ma stratégie (c'est d'ailleurs ce qu'observe mon adversaire). De la même manière, le déplacement de la pièce est contraint par la règle du jeu. Si je tente d'effectuer une passe au football, je ne peux réaliser mon acte que par une série de contraintes, telles que repérer le partenaire, taper suffisamment fort ou viser.

Un but du jeu, quel qu'il soit, se réalise de la même façon, par une série de contraintes que le joueur doit s'imposer. Les exemples précédents sont des contraintes qui participent à la réalisation d'un objectif (gagner). Mais ces contraintes elles-mêmes constituent à leur tour des objectifs à atteindre. Jouer, contrainte minimale dans le domaine qui nous préoccupe, est un objectif que je ne peux atteindre qu'en maîtrisant certaines règles et en exécutant certaines performances (comme jeter les dés). De même, maîtriser une règle et réaliser une performance sont des contraintes, qui à leur tour se réalisent en suivant le même procédé, et ainsi de suite à l'infini. Deux solutions peuvent extraire le joueur de cette boucle infinie. La première, nous venons d'en parler, c'est le masque, l'automatisme zoologique, l'action purement instinctive. La seconde consiste pour le joueur à s'en remettre à la loi du hasard. J'entends par là, toujours dans le cadre de l'activité ludique, que le joueur cesse d'être actif et s'en remet soit à l'activité des autres participants, soit au déroulement du jeu lui-même (pensez aux jeux-vidéos ou au casino). L'exemple le plus évident étant bien entendu le jeu de dés, où une fois la contrainte du lancer accomplie,

---

11. Une critique supplémentaire adressable à la théorie des jeux (dits aussi « des jeux stratégiques ») : le but est défini par le jeu lui-même, non par le comportement rationnel de l'individu voulant tirer le meilleur parti d'une situation.

le joueur s'en remet au hasard (*i.e.* au jeu lui-même) pour ce qui est de déterminer la réussite ou l'échec de son acte.

### C. Déroulement et Fin de partie

J'articule maintenant les deux notions introduites dans cette partie, afin, si je puis dire, de reconstituer le jeu dans sa totalité. On sait que tout jeu nécessite une *mise en place* : sortir le plateau, disposer les pièces, attribuer les rôles, décider du moment où débute la partie, sa durée approximative, ses enjeux... toutes sortes d'activités préliminaires, généralement non-contraignantes, qui permettent d'installer l'ambiance, de poser la fiction dans laquelle se déroulera l'activité des joueurs. De même, dans nos activités quotidiennes, dans la conversation par exemple, il est nécessaire de s'introduire soi-même au moyen de divers rites, comme la salutation ou la question adressée à un participant. Lors de cette mise en place, chaque joueur signale, au moyen d'une courte activité, reconnaissable du fait qu'elle est extérieure au *but du jeu* en cours, sa participation au jeu, ainsi que le rôle qu'il va jouer (une simple salutation suffit à reconnaître la langue, le niveau de langue, à prendre en compte la « température » — « *Il fait beau temps aujourd'hui ?* » — et l'ambiance dans laquelle la conversation va se dérouler). Rejoignant le point de vue d'un sociologue comme Erving Goffman<sup>12</sup>, nous pouvons ici parler de *rite*, et décrire le rite de la mise en place comme l'activité durant laquelle chaque participant enfile le masque du joueur (du « conversateur » dans notre exemple), cela à cette seule fin de *jouer le jeu*, de signaler sa participation. À noter que, dans le cadre d'une activité libre, aucun participant n'est tenu de conserver le masque sur lui.

Une fois le jeu mis en place, le déroulement de l'activité peut à son tour être décrit en termes de contraintes. Une conversation est par nature contraignante : chaque participant est tenu d'attendre son tour, de respecter son interlocuteur (c'est-à-dire le masque de son interlocuteur), de satisfaire à certains quotas quant à la longueur, au contenu, à la clarté de son discours, et ne pas introduire d'éléments inadaptés au sujet de la conversation (selon les quatre maximes de H.P. Grice). L'exemple de la conversation envisagée comme activité ludique montre qu'un grand nombre de nos activités quotidiennes peuvent se décrire dans les termes que l'on vient de voir, et satisfaire au principe fondamental du jeu, d'être un espace contraignant à l'intérieur duquel chacun peut accéder librement (selon les modalités présentées jusqu'ici).

J'aimerais, pour conclure, nuancer tout ce qui vient d'être dit. Si nous disons à l'enfant de ne pas « jouer » avec la nourriture, c'est qu'il nous semble s'affranchir des conventions propres au repas. Ceci rend compte de

---

12. Goffman cite notamment A. Métraux, « La comédie rituelle dans la possession » publié dans la revue *Diogène* (à laquelle collaboraient Roger Caillois et Michel Leiris) en 1955. *La Mise en scène de la vie quotidienne*, t.1, p.75.

la grammaire du jeu développée en première partie. Mais c'est peut-être aussi, et peut-être plus sûrement, que l'enfant ignore en partie ces conventions. En ce cas, il n'est pas approprié de dire que l'enfant se libère par son comportement, ni qu'il enfle un quelconque masque — nous touchons là à la subjectivité du locuteur. Il ne faudrait pas pour autant balayer notre hypothèse, car il est également probable que, lorsqu'il joue avec de la nourriture, l'enfant perçoive, en lieu de nourriture, des objets propres à sa distraction. Il y a donc toujours matière à parler de masque en ce cas : percevoir la nourriture comme objet de distraction n'a rien de contraignant, et ne fait que mettre en place une fiction autour de laquelle va se prolonger le comportement de l'enfant, c'est-à-dire les contraintes qu'il s'imposera, ou qui s'imposeront d'elles-mêmes, à l'intérieur de ce jeu spécifique.

Babel EA 2649

### **Bibliographie sélectives (monographies)**

- BATESON, Gregory (trad. 1977), *Vers une écologie de l'esprit*, t.I, Paris, éd. du Seuil.
- CAILLOIS, Roger (1938), *Le mythe et l'homme*, Paris, Gallimard.
- CAILLOIS, Roger (1958), *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CAILLOIS, Roger (2008), *Œuvres*, Paris, Gallimard.
- GOFFMAN, Erving (trad. 1973), *La mise en scène de la vie quotidienne*, t.I : *La présentation de soi* (1959), Paris, Minuit.
- SCHMIDT, Christian (2001), *La théorie des jeux, essai d'interprétation*, Paris, P.U.F.
- WINNICOTT, D.W. (1972), *L'enfant et le monde extérieur* (1957, trad. 1972), Paris, Payot.
- WINNICOTT, D.W. (1971, trad.1975), *Jeu et réalité*, Paris, Folio.
- WITTGENSTEIN, Ludwig (1953, trad. 2004), *Recherches Philosophiques*, Paris, Gallimard.