



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

20-21 | 2023
10 ans de recherche sur le jeu

« Fonder une sociologie à partir des jeux ». Pertinence du projet de Roger Caillois aujourd'hui

« *Founding a Sociology Derived From Games* ». *Relevance of Roger Caillois' Project Today*

Patrick Schmoll, Maude Bonenfant et Björn-Olav Dozo



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/6153>

DOI : [10.4000/sdj.6153](https://doi.org/10.4000/sdj.6153)

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Patrick Schmoll, Maude Bonenfant et Björn-Olav Dozo, « « Fonder une sociologie à partir des jeux ». Pertinence du projet de Roger Caillois aujourd'hui », *Sciences du jeu* [En ligne], 20-21 | 2023, mis en ligne le 07 décembre 2023, consulté le 23 décembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/6153> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.6153>

Ce document a été généré automatiquement le 23 décembre 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

« Fonder une sociologie à partir des jeux ». Pertinence du projet de Roger Caillois aujourd'hui

« *Founding a Sociology Derived From Games* ». *Relevance of Roger Caillois' Project Today*

Patrick Schmoll, Maude Bonenfant et Björn-Olav Dozo

Je n'entreprends pas seulement une sociologie des jeux. J'ai l'idée de jeter les fondements d'une sociologie à partir des jeux.
Caillois, 1958, p. 109

Roger Caillois en lecteur des évolutions contemporaines du ludique

- 1 Le dixième anniversaire de la revue *Sciences du Jeu* autorise une relecture d'une vingtaine de numéros totalisant plus d'une centaine d'articles consacrés aux jeux, aux modes de jouer, à l'attitude ludique. Certains thèmes, types de jeux et disciplines sont prédominants, mais évoluent également au fil du temps. La création même de la revue en 2013 signale d'emblée l'une de ces évolutions dans le champ de la recherche scientifique, et peut-être dans la société plus largement, en ce qu'elle exprime une modification des attitudes à l'égard du jeu indicatrice de transformations plus profondes. Sur le plan académique, la revue a contribué à visibiliser un objet d'études, à délimiter et organiser un champ, à une époque où s'intéresser au jeu n'était pas encore bien accepté dans la communauté scientifique : l'étude du jeu relève-t-elle d'une recherche « sérieuse » ou d'un prétexte pour passer son temps à jouer ?
- 2 Aujourd'hui, le jeu est devenu un objet de recherche légitime grâce à la double pression des évolutions en sciences (les jeux ont acquis le statut de fait social qui ne peut plus être ignoré ou négligé scientifiquement) mais aussi, plus profondément, des

transformations qui ont marqué nos sociétés au tournant du millénaire, notamment sous l'effet de l'explosion des technologies numériques et de réseau. Nul doute que les jeux vidéo sont à cet égard en phase avec ces transformations et, de fait, une moitié des articles de la revue en traitent. Or, même si les jeux vidéo ont contribué à faire émerger le champ, il s'agit de ne pas le réduire à l'étude de ce seul type de jeu. La pluralité des perspectives au fil des numéros témoigne de la multiplicité des formes du ludique qui s'actualisent dans la société et qui attestent une acceptabilité sociale croissante face au jeu ainsi qu'une diversification des pratiques.

- 3 Poursuivant cette idée que les sciences du jeu font écho aux évolutions de la société, il est aussi intéressant de situer la création de la revue dans son contexte international. Des revues en études du jeu existaient déjà en langue anglaise depuis le début des années 2000 ; l'apparition plus tardive du champ dans la francophonie permettrait de comparer le statut scientifique et social du jeu entre cultures francophone et anglo-saxonne. L'un de nous signalait en 2011 (Schmoll, 2011a) qu'à l'article « *Game studies* » dans le Wikipédia de langue anglaise correspondaient dans les Wikipédia en allemand, espagnol et italien les équivalents respectivement de « Ludologie », « Ludología » et « Ludologia », alors que l'article correspondant en français n'existait même pas encore.
- 4 Traditionnellement, en France, le jeu n'est pas bien traité socialement : il est considéré comme une distraction pour les adultes et plutôt comme une pratique enfantine. Encore maintenant, le monde scolaire le cantonne à la cour de récréation ou à des usages d'aide à l'apprentissage qui le vident souvent de son ressort ludique. Au Québec, la situation est plus nuancée, entre autres parce que le jeu vidéo a profité de l'impulsion des études médiatiques et littéraires sur le plan académique, mais aussi de généreux crédits d'impôt dès la fin des années 1990 afin de faire croître rapidement une industrie dynamique qui a ensuite entraîné la création de divers programmes d'enseignement et de formation. Cette reconnaissance scientifique, économique et scolaire a participé d'une perception sociale plus positive qui s'est entre autres manifestée dans les discours sociaux plus ouverts à l'égard du jeu. En Belgique, l'étude du jeu (vidéo) a mis du temps à émerger comme une pratique légitime, mais une fois les premiers travaux lancés vers 2012, une structuration institutionnelle rapide et souple est apparue (Philippette, 2023).
- 5 Par ces trois exemples très rapidement présentés (et qui demanderaient d'être fortement nuancés), des liens entre formes sociales et statut du jeu sont identifiables et justifient une approche interculturelle et interdisciplinaire du jeu. Le projet scientifique de la revue va d'ailleurs dans cette direction, mais aussi dans la direction du projet qui fut celui des fondateurs de l'étude du jeu. Les premiers théoriciens du jeu, qui étaient des anthropologues, sociologues et philosophes, ont soutenu l'idée que le jeu est le creuset de la vie sociale. Frobenius et Huizinga, par exemple, affirment que le jeu témoigne de l'interprétation du monde faite par une société : « tous les domaines, mystique et magique, héroïque et musical, logique et plastique trouvent dans le jeu noble, forme et expression » (Huizinga, 1938, p. 129). En d'autres mots, les formes du jeu dans une société disent « quelque chose » de celle-ci.
- 6 Sur la base de ce constat, Roger Caillois, que nous pouvons considérer comme le fondateur des sciences du jeu de tradition française, définit des catégories de jeux qu'il rapproche de types de sociétés. Sous cette hypothèse, l'émergence de formes nouvelles de jeux indiquerait des transformations dans les sociétés qui les pratiquent. Pour Jacques Henriot également (à qui le n° 1 de *Sciences du Jeu* rend hommage en 2013), le

jeu « constitue l'un des modèles les plus efficaces, les plus directement opératoires pour l'analyse des situations sociales » (Henriot, 1989, p. 32). Sans verser dans une analogie totale entre « le » jeu et « la » société, il est intéressant d'envisager l'organisation sociale à partir d'une base commune (Di Filippo, 2014). Une manière prudente de procéder serait de voir si, en partant du cas d'étude qu'est le jeu, ou un jeu, des mécanismes d'une organisation sociale générale peuvent être mis en lumière. Si l'on demandait aujourd'hui à Caillois de relire dix années de la revue *Sciences du Jeu*, qu'en dirait-il ? Dans quelle catégorie rangerait-il tous ces nouveaux jeux et phénomènes ludiques ? Qu'en déduirait-il concernant l'évolution de nos sociétés ? Sa typologie résisterait-elle à l'observation de nos sociétés soixante ans plus tard ?

- 7 L'entreprise qui était la sienne de fonder une sociologie à partir des jeux a été discutée, car elle exprime les visions du monde de son auteur (Wendling, 2002 ; Di Filippo, 2014). Or, précisément, ces visions du monde disent aussi « quelque chose » des cadres de pensée dominants dans la société qui était la sienne. La contextualisation de sa théorie diminue-t-elle sa pertinence ? La typologie de Caillois continue à être citée en référence de nos jours, y compris à l'étranger. Il devient intéressant de savoir si, d'une part, elle conserve une forme de pertinence sous condition de la revisiter ; et, d'autre part, le cas échéant, si l'apparition de nouveaux types de jeux, ou l'extension des types existants et la pondération relative des types entre eux dans nos sociétés, tels qu'ils pourraient ressortir de la lecture des contributions à *Sciences du jeu*, indiquent des formes sociales émergentes.
- 8 En revenant aux sources des sciences francophones du jeu, ce texte de réflexion propose ainsi de solliciter Caillois comme lecteur et analyste du phénomène ludique de ces cinquante dernières années. Nous nous demanderons entre autres si la représentativité aujourd'hui plus marquée de certaines catégories de jeux, comme les jeux de simulacre, implique des transformations de la société. Afin d'explorer ces questionnements, les catégories de jeux de Caillois seront d'abord succinctement rappelées pour, dans un deuxième temps, s'attarder à la catégorie de la *mimicry* et la mettre en parallèle avec différentes manifestations contemporaines du ludique. L'idée sera de démontrer que des formes de jeux disent « quelque chose » de la société.

Que disent les catégories de Caillois ?

- 9 La typologie de Caillois (1958) lui permet de soutenir sur le fond une conception du social et, plus précisément, de l'évolution des sociétés. Le sociologue a le souci de construire les catégories de cette typologie sur des principes de répartition qui permettent de les opposer. Il souligne en effet qu'il n'y a pas de sens à répartir les jeux dans des catégories qui obéiraient à des principes différents de classification. Définir par exemple une catégorie des jeux de cartes, une autre des jeux d'adresse et une autre encore des jeux du stade, serait poser le principe de répartition comme étant l'instrument dans un cas, la qualité exigée dans l'autre et le lieu de l'épreuve dans la troisième. Il part donc des attitudes ludiques et donne un premier exemple d'opposition permettant un classement : attendre la décision du sort ou faire un effort pour vaincre un adversaire sont deux attitudes divergentes, qui permettent d'opposer les jeux de hasard aux jeux de compétition. De là, il cherche d'autres attitudes fondamentales et pose ses quatre fameuses catégories :

- les jeux de compétition (*agôn*)

- les jeux de hasard (*alea*)
 - les jeux de simulacre (*mimicry*)
 - les jeux de vertige (*ilinx*)
- 10 Il propose ensuite une autre échelle de répartition des jeux entre deux pôles, celui de la turbulence et de la fantaisie spontanées (*paidia*), et celui du plaisir éprouvé à résoudre une difficulté créée à dessein et soumise à des règles (*ludus*). Les jeux tendent à se fondre au départ dans la *paidia*, pour se différencier entre les quatre catégories au fur et à mesure que leurs règles les organisent en jeux plus abstraits et se font plus contraignantes.
- 11 Ces positionnements conceptuels permettent la création du tableau bien connu (fig. 1) dans lequel sont répartis un certain nombre de jeux représentatifs des quatre catégories. Caillois précise en note que « dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment » (1958, p. 66).

Figure 1 : Répartition des jeux (Caillois 1958, p. 66)

	AGÔN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire ↓ cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	courses } non luttes } réglées etc. } athlétisme } boxe } escrime } billard football } dames échecs } compétitions sportives en général	pile ou face comptines pari roulette loteries simples, composées ou à report	imitations enfantines jeux d'illusion poupée panoplies masque travesti théâtre arts du spectacle en général	manège "tourmis" enfantin balançoire valse volador attractions foraines ski alpinisme voltige

- 12 La typologie de Caillois n'est sans doute pas exhaustive parce qu'il ne poursuit pas jusqu'au bout le projet annoncé au départ de son raisonnement, qui serait de construire un système sur des oppositions et des articulations. Deux oppositions seulement sont structurantes ici, et il les reprend par la suite à plusieurs reprises dans son ouvrage : celle entre *paidia* et *ludus* (de la turbulence à la règle), et celle entre *agôn* et *alea* (entre l'effort de se battre et l'abandon de soi au sort). Dans une théorie élargie des jeux qu'il développe plus loin (p. 113 sq.), il examine la manière dont les quatre catégories se conjuguent en s'associant ou en se repoussant. Or, il en résulte que les conjonctions fondamentales associent *agôn* et *alea* d'un côté, *mimicry* et *ilinx* de l'autre : les uns sont des jeux à règles, les autres se déroulent dans un monde déréglé, ce qui renvoie à l'antagonisme déjà énoncé entre *ludus* et *paidia*.
- 13 Quelle est l'entreprise démonstratrice de Caillois ce faisant ? Il s'agit bel et bien d'introduire un projet sociologique. Cette typologie lui permet d'opposer des formes sociales qu'expriment les types de jeux, ou plutôt les types d'attitudes ludiques. Il oppose d'une part les sociétés « à tohu-bohu » aux sociétés « à comptabilité », les unes où dominent les pratiques du masque et de la transe, les autres fondées sur l'ordre et des règles complexes. Au sein de ces dernières, il oppose aussi les sociétés fondées sur la naissance (résultant du sort) et celles fondées sur le mérite (et donc sur les efforts de l'individu). En d'autres termes, la typologie de Caillois exprime une vision du progrès de la civilisation depuis des formes sociales turbulentes vers des formes organisées, les

plus abouties étant pour lui celles qui font une place au mérite individuel plutôt qu'aux hasards de la naissance.

- 14 Sa classification des jeux constitue une typologie généralisée posée *a priori* et ne correspond à aucune véritable démonstration, mais à une synthèse empreinte de présupposés (Wendling, 2002, p. 43). Pourtant, l'intérêt d'une telle figuration est dans ce qu'elle révèle : précisément les conceptions de son auteur, mais qui sont aussi celles de son époque. Tout en étant fasciné dans son œuvre par le sauvage et le sacré, Caillois valorise clairement le *ludus* et l'*agôn*. Toutefois, cet *a priori* ne retire pas toute pertinence à l'entreprise : si nos sociétés jouent à toutes sortes de jeux, les sociétés occidentales, calculatrices (*ludus*) et conquérantes (*agôn*), font une place privilégiée, jusque dans leur mise en spectacle, aux jeux de compétition, où s'expriment en même temps les cadres de pensée qui y prédominent. L'intérêt du comité international olympique (CIO) d'introduire les sports électroniques au sein des Jeux olympiques aurait sûrement fasciné Caillois : il aurait pu y voir un aboutissement cohérent de notre rapport aux jeux vidéo, à la joute compétitive et à la société du spectacle de plus en plus ludifiée.
- 15 Cette contamination de la société par le jeu a été identifiée par Alain Cotta (1980) à l'époque où disparaissait Roger Caillois. Caillois aura de la sorte manqué cette révolution culturelle où les jeux numériques multiplateformes, les parcs d'attractions, les jeux télévisés, les concours sont omniprésents. Plus généralement, le jeu envahit tous les aspects de la vie économique et sociale : l'apprentissage, le travail, la communication d'entreprise et des activités comme le tourisme ou les musées sont aujourd'hui ludifiés. La réduction progressive du temps de travail, l'accroissement des loisirs, choisis ou contraints par le chômage, l'accroissement des revenus qui permettent de financer ces loisirs ont été, pour Cotta, les facteurs principaux de cette évolution : dans une société où la part du temps consacré au travail diminue au profit de la part disponible pour des activités de loisir, le statut social de ces dernières ne peut qu'évoluer et finir par ne plus être (dé)considéré comme une activité futile ou réservée aux enfants. Or, cette diminution du temps de travail est peut-être aussi une illusion : dans une société néolibérale, ludifier le travail et la consommation permet de faire croître les rendements sous le vernis acceptable du ludique. Tout acquiert désormais le potentiel de devenir jeu – même faire des profits.

La *mimicry*, catégorie mal-aimée de Caillois ?

- 16 La vision du progrès de la civilisation depuis des formes sociales turbulentes vers des formes organisées, vision exprimée par la typologie de Caillois, pourrait nous faire renoncer simplement à cette sociologie empreinte de présupposés occidentocentrés, de biais colonialistes et de philosophie libérale. Dans le même mouvement serait écartée toute définition *a priori* universelle du jeu et, par suite, toute tentative de typologie, au risque d'ailleurs de saper, par absence de délimitation de son objet, la légitimité d'une quelconque science qui se dirait « des jeux ».
- 17 À l'inverse de ce rejet, cette typologie peut être appliquée aux évolutions qui ont marqué le monde des jeux, et plus généralement les attitudes ludiques dans nos sociétés, depuis les derniers écrits de Caillois sur le jeu, soit l'édition revue et augmentée de *Les jeux et les hommes* en 1967. Serait ainsi testée la robustesse de l'approche, pour remarquer que certains jeux n'entrent pas bien dans les boîtes de

cette typologie et que les catégories déconsidérées par Caillois (*mimicry* et *ilinx*) se sont davantage imposées dans les usages en une cinquantaine d'années. Ainsi, relisant dix années de la revue *Sciences du Jeu*, et plus largement un demi-siècle d'évolution du ludique dans le social, Caillois serait peut-être amené à revenir sur son entreprise typologique, non pour l'abandonner, mais pour proposer une redéfinition des contours de certaines catégories afin de mieux les articuler entre elles, là où cette articulation est effectivement faible dans le modèle originel. La valorisation de certaines catégories au détriment d'autres, et l'interprétation de ce que ces jeux nous disent de la société où ils sont pratiqués, seraient probablement revisités par le sociologue – au risque, certes, de reconstruire une typologie qui serait elle aussi l'expression des cadres de pensée, cette fois de notre époque.

- 18 L'exercice permet préalablement de souligner que certains jeux figurant en exemples dans l'opposition *paidia-ludus*, en première colonne du tableau de Caillois, ne trouvent pas aisément leur place dans l'une des quatre catégories : de quelle(s) catégorie(s) relèvent les mots croisés, les réussites et le solitaire, par exemple ? Par ailleurs, à la différence des catégories *agôn* et *alea* qui s'articulent en s'opposant, les catégories *mimicry* et *ilinx* sont plus floues, suspendues à leur définition sans se répondre vraiment l'une à l'autre, ni aux deux premières. Elles basculent ensemble dans un pot commun qui serait celui des jeux de carnaval et de vertige qui caractérisent les sociétés qualifiées par Caillois de « tohu-bohu », comme si la rationalité supposée des sociétés « à comptabilité » rejetait ces formes plus fantaisistes et improvisées du jeu.
- 19 La catégorie de la *mimicry* retient particulièrement l'attention : elle est, chez Caillois, un fourre-tout dont les mailles, de surcroît, ne retiennent pas tous les jeux qui pourraient y entrer si elle était définie plus rigoureusement. Elle est probablement le point le plus faible, le ventre mou de la typologie. Or, le peu de rigueur avec laquelle Caillois survole ce qu'il place sous l'enseigne de la *mimicry* dans sa typologie est d'autant plus étonnant quand on connaît, d'une part, son intérêt pour les phénomènes de fêtes et de carnaval dans ses premiers travaux (Caillois 1950) et, d'autre part, sa fascination pour les phénomènes de mimétisme dans le monde animal (Caillois, 1963).
- 20 Sans doute se méfie-t-il justement de cet attrait qu'exerce le mystère. Cette hypothèse se trouve confirmée dans un texte sur le fantastique où Caillois exprime son attirance pour ce genre fictionnel, une attirance ambiguë à propos de laquelle il précise sa position intellectuelle :
- Je suis attiré par le mystère. Ce n'est pas que je m'abandonne avec complaisance aux charmes des féeries ou à la poésie du merveilleux. La vérité est tout autre : je n'aime pas ne pas comprendre, ce qui est très différent d'aimer ce qu'on ne comprend pas, mais s'y apparente cependant sur un point très précis qui est de se trouver comme aimanté par l'indéchiffré. La ressemblance ne va pas plus loin. Car au lieu d'estimer aussitôt l'indéchiffré indéchiffrable et demeurer devant lui ébloui et comblé, je le tiens au contraire pour à *déchiffrer*, avec le ferme propos de venir, si je puis, d'une façon ou d'une autre, à bout de l'énigme (Caillois, 2008, p. 837).
- 21 Se retrouve dans ce passage l'écho d'une controverse antérieure qui opposa Roger Caillois à André Breton. Caillois avait quitté le groupe surréaliste sur cette question précisément de la conduite à adopter face au mystère. La fameuse querelle des « haricots (ou pois) sauteurs »¹ avait révélé en 1934 les profondes divergences qui existaient entre Breton et lui. Alors que le premier s'émerveillait devant des haricots sauteurs rapportés du Mexique, Caillois énonça qu'il suffirait de les ouvrir pour y

trouver le ver qui les faisait bouger. Breton s'y opposa, préférant préserver le merveilleux. Le lendemain, Caillois rédigeait sa lettre de rupture.

La *mimicry* aujourd'hui

- 22 Cette controverse est révélatrice de la différence entre deux attitudes face à l'inexpliqué : en protéger le mystère parce qu'il amplifie le merveilleux, ou tenter de le comprendre en le disséquant. En partant de cette dichotomie, Roger Caillois aurait pu définir une catégorie plus robuste : le mystère et son déchiffrement se présentent comme les deux versants d'une même médaille avec, d'un côté, les jeux de masque et de spectacle, ceux qu'il range sous la *mimicry*, et, de l'autre, les jeux qui consistent au contraire à démasquer, à déchiffrer, à deviner ce qu'il y a derrière ce qui est caché. Ce développement lui aurait permis d'y intégrer les rébus, mots croisés et autres jeux cryptiques qui se retrouvent orphelins dans son fameux tableau.
- 23 Ouvrir ainsi la *mimicry* à ce deuxième versant aurait été d'autant plus pertinent que Caillois accorde explicitement une place prédominante aux jeux de réflexion visant la levée du mystère, en ce qu'ils sont l'expression la plus aboutie du *ludus* :
- Les mots croisés, les récréations mathématiques, les anagrammes, vers [h]olorimes et logogripes de diverses sortes, la lecture active de romans policiers (j'entends en essayant d'identifier le coupable), les problèmes d'échecs ou de bridge, constituent, sans instruments, autant de variétés de la forme la plus répandue et la plus pure du *ludus* (Caillois 1958, p. 57).
- 24 On notera la place que fait Caillois à la lecture de romans policiers comme une activité ludique. Le roman à énigme devient à la mode au début du xx^e siècle au sein de la société bourgeoise occidentale. En Angleterre, Conan Doyle, mais surtout Agatha Christie, sont sans doute les représentants les plus connus du genre, dont le succès perdure à travers le temps. En France, Arsène Lupin de Maurice Leblanc – dont le triomphe actuel en série télévisée semble faire écho à ce goût contemporain pour les pratiques du déguisement – est une figure exemplaire de la période (Dubois, 1992). Caillois met également en avant cette volonté de comprendre comme l'un des facteurs définitoires du genre fantastique (Caillois, 2008 ; voir pour plus de détails sur ce point Bozzetto, 1989).
- 25 L'ensemble des jeux qui tournent autour d'une énigme à résoudre pourraient alors être inclus dans une même catégorie autour du mystère, de la *mimesis*, et de son élucidation (Schmoll 2024). L'explosion de ces jeux au cours des dernières décennies est observable, ainsi que leur diversification, à travers des titres emblématiques développés les uns à partir d'une forme traditionnelle, comme le *Mastermind* (Mordecai Meierowitz, Hasbro, 1972) ou le *Sudoku* (Howard Garns pour la version moderne, 1979), les autres directement dans une version numérique, comme le *Tetris* (Aleksèï Pajitnov, 1984) ou le *Démineur* (Microsoft, 1990).
- 26 À ces jeux dont le ressort ludique est clairement l'élucidation d'une énigme, il faut ajouter l'attitude ludique qui transforme des jeux pouvant relever d'autres catégories. Caillois cite les problèmes d'échecs, sujet également abordé par Olivier Caïra (2016) dans *Sciences du jeu*. L'auteur y traite des échecs artistiques, cet usage du jeu qui consiste à composer des problèmes en dehors du cadre ordinaire de la confrontation entre deux joueurs ou joueuses qui ne sont pas des adversaires départagés par un mat, mais des problémistes qui publient des énigmes pour des solutionnistes qui tentent de

les résoudre. C'est à la fois le même jeu et un jouer différent, où le modèle de départ, agonal, évolue vers une attitude ludique différente qui relève de l'exercice de réflexion pour lui-même.

- 27 Cette évolution de l'attitude ludique est également illustrée dans un genre de jeux qui connaît un succès dans le grand public, surtout à partir des années 1990 et au tournant des années 2000 : les chasses au trésor organisées, rallyes et jeux de piste. En première approche, ces jeux se présentent comme des compétitions de sagacité, à ranger dans la catégorie *agôn* : le premier à trouver la solution et le trésor est celui qui gagne. Pourtant, le cas de figure d'une chasse au trésor qui dure depuis trente ans sans que le trésor ait été découvert (Schmoll, 2007) révèle que le vrai jeu commence quand les joueurs et joueuses découvrent que le but n'est pas essentiellement de trouver un trésor, mais de résoudre des énigmes. La quête, dans laquelle l'objet compte moins que l'épreuve elle-même, cesse d'être agonale pour devenir personnelle, voire solipsiste.
- 28 Gilles Brougère et Nathalie Roucous (2021) ont récemment exploré dans un article de *Sciences du jeu* les effets éducatifs de ces jeux de piste, quand ils sont associés à des parcours touristiques. L'article paraît dans un numéro de *Sciences du jeu* (n° 16, 2021) qui est consacré à un autre genre de jeux pouvant être classé dans cette même catégorie des jeux à énigmes : les jeux d'évasion qui connaissent un développement significatif depuis les années 2010. Là aussi, des usages éducatifs s'approprient l'objet et amènent à interroger un champ plus vaste encore, qui est celui des jeux sérieux. À quoi se rattacheraient ces jeux si on les considère bien comme des jeux ? L'acquisition de connaissances à travers des épreuves renvoie finalement à l'énigmatisme du monde et à son élucidation – ou du moins à sa mise en sens.
- 29 Si l'on y range tout ce qui met en jeu le chiffrement et le déchiffrement, le caché et son dévoilement, ces jeux cryptiques pourraient ainsi logiquement intégrer comme son revers la catégorie du simulacre, la *mimicry*. Néanmoins, Caillois n'aurait pu s'y résoudre, car cela eût associé aux formes supérieures du jeu des jeux de masque qu'il considère comme infantiles et primitifs. Pour lui, masques et extases sont liés à une commune résistance à l'esprit de règle qui caractérise la vie adulte et les sociétés dites « évoluées ». Pour Caillois, la *mimicry* s'exprimerait donc préférentiellement dans les jeux infantiles ou les mascarades théâtrales. Que dire de cet *a priori* aujourd'hui, dans un contexte où le ludique s'est diffusé dans l'ensemble de la société et des usages sociaux, y compris chez les adultes (Cotta, 1980 ; Schmoll, 2011a) ? Si les jeux cryptiques peuvent être rangés dans une même catégorie que les jeux à *mimicry*, autour de la question du mystère, du caché et de la *mimesis*, la question est alors d'évaluer le poids que représente aujourd'hui une telle catégorie dans les pratiques ludiques.

Des formes de jeu qui disent « quelque chose » de la société

- 30 Relire dix ans de *Sciences du jeu* conduirait sans doute Roger Caillois à prendre en considération l'émergence, à partir des années 1970, de pratiques telles que les jeux de rôles d'aventure sur table qui ne connaissent un réel succès qu'après sa disparition (survenue en 1978). Puis, à partir des années 1980, la numérisation et les technologies de réseau offrent au grand public des espaces où de nouvelles fictions interactives se déploient, avec bien sûr l'apparition d'une catégorie de jeux emblématiques, les jeux vidéo, et spécialement les jeux en ligne. Les premiers donjons multijoueurs (MUD) sont

créés à cette époque. À la fin des années 1990, l'explosion des jeux en univers persistants (Schmoll, 2008) contribue à faire de ces pratiques ludiques un phénomène social que Caillois n'aurait pu ignorer. La compétition y est importante, mais le fait de jouer un rôle, de personnaliser un avatar, de parcourir en explorateur l'univers proposé l'est tout autant. Ces attitudes ludiques, qui relèvent du jeu de masque et du théâtre, sollicitent souvent davantage la coopération que la compétition.

- 31 Dans le même sens, l'apparition des matchs d'improvisation théâtrale, créés en 1977 par Robert Gravel et Bruno Lombardo, sous les auspices du Théâtre Expérimental de Montréal, soulève des questionnements quant à leur classification. Cette innovation étend et transforme la pratique du théâtre, que Caillois range dans la colonne *mimicry*, vers les formes élaborées du *ludus*, en ouvrant à tout public la possibilité de jouer des personnages dans des rôles construits au fur et à mesure de l'interaction. Ce mouvement donnera finalement lieu à la création de la Ligue nationale d'improvisation : un jeu turbulent et fantaisiste (*paidia*) où une difficulté créée à dessein (la forme de l'impro) est encadrée par des règles. La présence d'un arbitre est même requise afin d'orchestrer cette joute théâtrale qui devient ainsi compétitive (avec une équipe gagnante et une perdante), chevauchant ainsi à la fois l'*agôn* et la *mimicry*.
- 32 Par la suite, le déploiement d'Internet, qui était au départ pensé comme un outil de travail entre les opérateurs d'ordinateurs distants, est aussi investi, dans les années 1990, comme un gigantesque terrain de découvertes, de rencontres et d'aventures. L'extension de l'attitude ludique dans le social est intimement liée à l'extension d'un outil de communication, le Web, qui semblait s'y prêter (*Sciences du jeu*, 2, 2014) : les forums, les salons de discussion et les sites de rencontres en ligne constituent un terrain de jeu généralisé ouvert à l'ensemble de la société (Schmoll, 2011b). Les figures prédominantes du déguisement, du jeu de rôles, de la prétention à être quelqu'un d'autre renvoient à la catégorie de la *mimicry*.
- 33 Pourtant, ces « jeux sociaux », souvent fortement réglés, sont aussi davantage qu'un carnaval. La figure de l'énigmatisme de l'espace, du labyrinthe, est aussi étroitement associée au Web, avec cette idée non seulement de se cacher à l'autre et de se monter autrement, mais aussi de tenter de deviner qui est derrière le personnage de l'autre, de le poursuivre et de le perdre. Dans cet espace, sont mis en scène des conflits (surtout sur les médias socionumériques), du hasard et même du vertige. Par exemple, tout le populaire phénomène des *Jackass* relève d'une forme contemporaine d'*ilinx* agonistique : tirés d'une émission de télévision états-unienne des années 2000 du même nom, les *Jackass* doivent effectuer des cascades dangereuses, ridicules et douloureuses sans autre raison que de faire rire le public ; le gagnant sera celui qui aura réalisé la cascade la plus stupide et extrême. L'analyse de ce jeu dangereux nous dirait sûrement « quelque chose » de notre société contemporaine.
- 34 Relisant dix années de *Sciences du jeu*, et remontant plus avant, sur cinquante ans d'évolution des attitudes ludiques dans nos sociétés, Caillois serait peut-être porté à réorganiser sa typologie en accordant une place plus significative à ces jeux qui jouent de la mimésis, mais également de l'*ilinx*. Si nous retenons son idée que les jeux expriment les formes des sociétés dans lesquels ils sont joués, Caillois serait alors porté à reconsidérer sa position qui voit dans l'*agôn* le pinacle de nos sociétés. Les types de jeu, les pratiques ludiques, mais aussi le rapport au jeu et sa place sociale ont évolué depuis Caillois, sous le coup de transformations sociales importantes.

Conclusion

- 35 Pour reprendre la question posée en introduction, si l'on demandait aujourd'hui à Caillois de relire dix années de la revue *Sciences du jeu*, et plus profondément d'analyser l'évolution du ludique sur un demi-siècle, qu'en dirait-il ? Il découvrirait sans doute avec intérêt des jeux et des usages ludiques qui n'existaient pas à son époque. Les jeux vidéo s'imposeraient, certes, mais le sociologue ne manquerait pas de commenter l'explosion des jeux de hasard (*Sciences du jeu*, 3, 2015) ou des pratiques sous masques et pseudonymes sur Internet. Il prendrait également connaissance de types et d'usages nouveaux comme les jeux d'évasion, les jeux sérieux ou même les jeux de conscientisation (*Sciences du jeu*, 19, 2023). Il remarquerait aussi l'explosion de popularité des jeux de société (*Sciences du jeu*, 14, 2021) et, se promenant en ville, il serait sûrement surpris de l'apparition des bars à jeux et de l'engouement exponentiel pour les spectacles de sports électroniques. Il constaterait notre fascination pour le ludique à travers toutes les marges du jeu (*Sciences du jeu*, 7, 2017), jusqu'à l'art (*Sciences du jeu*, 6, 2021), la philosophie (*Sciences du jeu*, 11, 2019) et le fait religieux (*Sciences du jeu*, 15, 2021). Il se questionnerait aussi sûrement à partir des craintes inspirées par le jeu, de la diffusion de stéréotypes et d'idéologies discriminatoires jusqu'aux problèmes, réels ou non, d'addiction (*Sciences du jeu*, 13, 2020).
- 36 Si nous admettons avec Caillois qu'un type de jeu peut correspondre à un type de société, certains types de jeux ou de pratiques ludiques prospèrent dans une société plus aisément que dans une autre. Par ailleurs, si une typologie des jeux exprime les idées qui sont celles de son auteur ou autrice, elle exprime aussi les manières de penser de la société dans laquelle il ou elle vit. En conséquence, la prépondérance d'une nouvelle catégorie de jeux, voire une nouvelle typologie, qui se dessine alors qu'elle n'était pas pensée une génération plus tôt, indique un changement en cours dans les cadres de pensée, et permet de décrire ce changement.
- 37 La création de la revue *Sciences du Jeu* a répondu à une évolution qui aujourd'hui place le jeu en position centrale dans le social alors qu'il était périphérique à l'époque de la société industrielle. Notre rapport au monde devient ludique, au sens où il manifeste une dissociation dans nos modes d'engagement dans la réalité (Nachez et Schmoll, 2022). Plus le monde est contraint, plus nous recherchons les possibilités de maintenir des degrés de liberté. Des indices de ces évolutions sont observables dans les jeux eux-mêmes (*Sciences du jeu*, 4, 2015). Elles interrogent les catégories dominantes que sont les jeux de compétition, car les jeux les plus en phase avec notre temps sont peut-être moins liés à l'*agôn* qu'à la mimésis, laquelle justifierait une exploration plus poussée à partir d'une refonte de la catégorie *mimicry*.
- 38 La modification de cette catégorie exprime un changement dans les formes sociales qui rendent à la fois visible et pensable une telle catégorie. En 1969, l'être humain fait le premier pas sur la lune. La conquête de l'espace franchit une étape symbolique, summum de l'hubris humaine exaltée dans les jeux d'*agôn*. En même temps, l'humain se retourne et regarde la terre et, comme l'a exprimé l'astronaute Thomas Pesquet à son retour de la station spatiale internationale en 2017 : de là-haut, « on voit la fragilité de la terre. C'est une oasis de vie dans un océan de rien du tout ». ² L'insignifiance du monde humain dans l'immensité de l'univers, le miracle qu'il représente, oblige à reconsidérer le danger que l'exercice de pulsions de destruction et de conquête fait peser sur l'humanité. Cette limitation est certainement une condition déterminante de

l'émergence de territoires imaginaires, ceux des fictions et des espaces de jeu, qui les compensent. Les dimensions de l'univers réduisent le pouvoir que l'individu pense avoir sur les choses. Les grandes narrations qui convaincraient tout un chacun qu'il a une place significative dans le monde, un pouvoir de le changer, font aujourd'hui défaut. Les jeux qui héroïsent le joueur ou la joueuse remplissent aujourd'hui cette fonction. Face à un désenchantement du monde, les espaces de jeu autorisent un monde réenchanté, à nouveau énigmatiqué par l'existence de secrets et de trésors à découvrir, par la dimension de la quête nécessaire pour y parvenir, et par la possibilité de rencontres inattendues et d'imaginaires nouveaux. Plus que par le passé, l'esprit de compétition et de victoire percute le souci que nous avons désormais d'un habitat commun que nous savons fermé et limité en ressources : ce n'est pas la compétition mais l'intelligence, la créativité et la sensibilité qui acquièrent de la valeur. Et ce ne sont pas les mêmes jeux qui les expriment.

BIBLIOGRAPHIE

- BROUGERE, G. et ROUCOUS, N. (2021). Jeux de piste et exploration : tourisme, jeu et fiction. *Sciences du jeu*, 16. <http://journals.openedition.org/sdj/3763>.
- BOZZETTO, R. (1989). Roger Caillois et la réflexion sur le Fantastique. *Europe*, 726, 190-201.
- CAILLOIS, R. (1950 [1939]). *L'homme et le sacré*. Gallimard.
- CAILLOIS, R. (1958). *Des jeux et des hommes : le masque et le vertige*, édition revue et augmentée en 1967. Gallimard.
- CAILLOIS, R. (1963). *Le mimétisme animal*. Paris : Hachette.
- CAILLOIS, R. (2008 [1965]). *Au cœur du fantastique*. In *Œuvres* (p. 837-904). Gallimard.
- CAÏRA, O. (2016). Théorie de la fiction et esthétique des jeux. *Sciences du jeu*, 6. <https://journals.openedition.org/sdj/671>.
- COTTA, A. (1980). *La société ludique*. Grasset.
- DI FILIPPO, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, 25. 281-308.
- DUBOIS, J. (1992). *Le roman policier ou la modernité*. Nathan.
- HENRIOT, J. (1989). *Sous couleur de jouer*. José Corti.
- NACHEZ, M. et SCHMOLL, P. (2022). Avatars, personnages et identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs. *Hybrid*, 9. <https://journals.openedition.org/hybrid/2563>.
- PHILIPPETTE, T. (2023). La recherche vidéoludique en Belgique. In S. Genvo, et T. Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* (p. 31-44). Presses universitaires de Liège.
- SCHMOLL, P. (2007). *Chasseurs de trésors : Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*, Néothèque.
- SCHMOLL, P. (2008). Communautés de joueurs et « mondes persistants ». *Médiamorphoses*, 22, 69-75.

SCHMOLL, P. (2011a). Sciences du jeu : état des lieux et perspectives. *Revue des sciences sociales*, 45, 10-19.

SCHMOLL, P. (2011b). *La Société Terminale 1 : Communautés virtuelles*. Néothèque.

SCHMOLL, P. (2024, à paraître). Énigme. In G. Brougère, et E. Savignac (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*. Erès.

WENDLING, T. (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*. PUF.

NOTES

1. Ces haricots sont en fait des graines d'euphorbes au centre desquelles un papillon pond ses œufs ; après l'éclosion des œufs, les larves se développent à l'intérieur des graines qui sont alors « animées » de légers sautilllements allant jusqu'à un centimètre de hauteur.

2. https://www.francetvinfo.fr/sciences/espace/thomas-pesquet/video-un-oasis-de-vie-dans-un-ocean-de-rien-du-tout-thomas-pesquet-evoque-la-beaute-de-la-terre-vue-depuis-l-espace_2250715.html.

RÉSUMÉS

Le projet scientifique de Roger Caillois en 1958 n'était pas seulement d'entreprendre une sociologie des jeux, mais de « jeter les fondements d'une sociologie à partir des jeux ». Que dirait-il aujourd'hui des formes de jeu et de jouer apparues depuis ? La typologie qu'il proposait reste-t-elle pertinente ? Et que dire des liens qu'il établissait entre types de jeu et types de sociétés ? Ce texte de réflexion sollicite Caillois comme lecteur et analyste du phénomène ludique de ces dernières décennies. Les auteurs se demandent entre autres si la représentativité aujourd'hui plus marquée de certaines catégories de jeux, comme les jeux de simulacre, implique des transformations de la société. Afin d'explorer ces questionnements, les catégories de jeux de Caillois sont d'abord succinctement rappelées pour, dans un deuxième temps, s'attarder à la catégorie de la *mimicry* et la mettre en parallèle avec différentes manifestations contemporaines du ludique. Les évolutions observées confirment l'idée de Caillois que des formes de jeux disent « quelque chose » de la société.

Roger Caillois' scientific project in 1958 was not only to undertake a sociology of games, but “to lay the foundations for a sociology *derived from* games”. What would he say today about the forms of games and play that have appeared since then? Does the typology he proposed remain relevant? And what about the links he established between types of games and types of societies? This reflection article uses Caillois as a reader and analyst of the ludic phenomenon of recent decades. The authors wonder, among other things, whether the greater representation today of certain categories of games, such as simulation games, implies transformations in society. In order to explore these questions, Caillois' categories of games are first briefly recalled and, secondly, focus is given on the category of *mimicry*, in order to place it in parallel with different

contemporary manifestations of play. The observed developments confirm Caillois' idea that forms of games say "something" about society.

INDEX

Keywords : Roger Caillois, typology of games, agôn, alea, ilinx, mimicry, sociology, social forms and games

Mots-clés : Roger Caillois, typologie des jeux, agôn, alea, ilinx, mimicry, sociologie, formes sociales et jeux

AUTEURS

PATRICK SCHMOLL

PSInstitut, Strasbourg

MAUDE BONENFANT

Université du Québec à Montréal

BJÖRN-OLAV DOZO

Université de Liège