

Introduction .....	2
Chapitre I. Un parcours pluridisciplinaire.....	11
Chapitre II. Du côté de la littérature .....	30
Chapitre III. <i>Qui</i> joue à quoi?.....	46
Conclusion .....	64

## INTRODUCTION

La quantité et la diversité des jeux ont toujours eu de quoi donner quelques maux de tête à ceux qui ont entrepris de les étudier. Les définitions du jeu, quoique moins nombreuses, partagent cette multiplicité, parfois enrichissante, parfois effarante, toujours comparable à un concert à mille voix où chacun se donne le droit de faire entendre la sienne. Quel sens peut avoir de venir ajouter à cette joyeuse confusion une définition du ludique en littérature et, qui plus est, dans le cadre ô combien étroit et ritualisé d'un mémoire universitaire?

Le projet qui voit dans ces quelques pages l'aboutissement de sa première étape concrète naît au carrefour de deux préoccupations théoriques personnelles, qu'il a suffi de rapprocher pour voir éclore un vaste, très vaste champ d'étude dont nous avons à peine exploré les orées. La première de ces interrogations a trait au statut du ludique en littérature; la deuxième concerne les fondements théoriques de la recherche. En effet, il suffit de lire quelques pages d'insérer, de feuilleter au hasard des ouvrages critiques, de prêter l'oreille à une conversation sur la littérature, pour que tôt ou tard apparaisse ce mot qui, avec sa brièveté, semble prendre un malin plaisir à cacher la galaxie de ses connotations: le jeu. De l'avis presque général le jeu amuse et s'amuse; il serait plaisant mais inutile. Après tout «c'est un *simple* jeu » (comme si le jeu, à y voir de plus près, pouvait être simple).

À l'instar de la littérature, le jeu traîne une fâcheuse réputation de « gratuité », entendue comme un aimable synonyme de « futilité ». Voilà pourtant belle lurette que de nombreux théoriciens<sup>1</sup> ont dénoncé la fausse antinomie jeu/sérieux. C'est que la notion de jeu est sans cesse rapprochée des extrêmes: tantôt origine, tantôt résidu de la culture; activité tantôt purement infantile, tantôt pleinement adulte; phénomène tantôt universel, tantôt particulier; dépendant d'une vision tantôt sociale et historique, tantôt individuelle et psychologique...

C'est donc ces intuitions initiales sur le jeu —qu'il est chose sérieuse; que la notion de jeu est souvent utilisée en critique littéraire de manière à la fois trop vague et trop réductrice— qui ont éveillé l'envie d'en faire un sujet d'étude.

Néanmoins, une fois le doute installé, toutes les questions sont permises: Peut-on parler d'un jeu ou de jeux proprement littéraire(s)? Si oui, en quoi consiste-t-il? Est-il à identifier avec le jeu de mots ou, plus largement, avec le jeu linguistique? Le terrain du jeu en littérature, sans pour autant perdre de son ampleur, y gagnerait certainement une clôture. Serait-il possible de parler, pour les jeux de langage, de jeux dans le discours littéraire plutôt que de jeux dans la littérature?

Nous partons du principe que la réponse à la question sur la prétendue identité des jeux linguistiques avec les jeux littéraires en général est « non ». Le plus difficile reste par conséquent à accomplir. Il faut d'abord expliquer les raisons d'une telle négative; puis, ayant renoncé à la commodité de l'association automatique (Jeu littéraire = Jeu de langage), nous devons procéder à la recherche du deuxième terme de cette équation simplissime et pourtant très embarrassante à résoudre.

Dans un premier temps, force est de commencer par définir avec la plus grande précision possible la notion même de « jeu »; ensuite, il devient

---

<sup>1</sup> Michel Picard et Jacques Ehrmann, entre autres. Ce dernier a par ailleurs écrit un remarquable article (« Homo ludens revisited ») où il critique fortement le paradoxe dialectique et l'esprit « métaphysique » de Caillois et de Huizinga.

Quant au caractère prétendument futile de la littérature, nous n'insisterons pas, d'autant plus que ce n'est pas ici notre propos.

indispensable de déterminer ce qui, dans la littérature, peut être qualifié de ludique; pour enfin tenter d'en faire un outil d'analyse spécifiquement littéraire.

C'est le moment de parler de la deuxième inquiétude qui est à l'origine de notre recherche: *un outil d'analyse spécifiquement littéraire*, c'est beaucoup plus simple à dire qu'à faire. Un nouveau doute se dresse sur notre chemin: dans quel cadre théorique devons-nous inscrire notre réflexion? Le jeu en littérature est un domaine que tous ont l'air de connaître mais dont personne ne semble signaler l'emplacement —encore moins les limites— avec précision; la recherche sur un tel sujet se trouve fatalement frappée par la même dérive.

Dans ces conditions, nous avons dû nous engager dans des considérations épistémologiques qui, on le sait, ont souvent le mauvais goût d'être périlleuses: des routes glissantes, dans le meilleur des cas; des gouffres sans fin au premier moment d'inattention. Par conséquent, il nous a semblé plus sage de faire un tour rapide des courants critiques contemporains, histoire d'y voir un peu plus clair, d'offrir des fondements théoriques plus solides à notre réflexion, de glaner quelques idées, de découvrir peut-être la confirmation ou le démenti formel de nos premières hypothèses.

Tout au long de ce parcours, nous avons connu le privilège d'heureuses mais souvent fugaces rencontres, cueillant —hors le jeu de mots tant cité—un mot sur le jeu par-ci, une phrase par là, tout un paragraphe, tout un chapitre, voire tout un livre dans les plus rares des cas. Ces lectures ont progressivement donné corps à une démarche possible<sup>2</sup>, qui nous a semblé pertinente et utile —nous en donnerons des explications plus détaillées dans notre troisième et dernier chapitre—, mais qui exige une longue élaboration théorique préalable.

Malgré les nombreuses discordances, la plupart des auteurs ayant tenté de recenser la critique littéraire de notre siècle s'en tiennent à trois instances autour desquelles semblent s'organiser les divers courants critiques. Il s'agit du traditionnel triptyque Auteur/Texte/Lecteur. Bien que tout le monde s'accorde plus

---

<sup>2</sup> Et il n'est jamais trop tôt pour admettre explicitement que cette démarche est le résultat d'un choix possible parmi d'autres tout aussi valables.

ou moins à reconnaître ces trois instances dans le fait littéraire, l'entente s'estompe dès qu'il est question de déterminer leur rôle et leur importance. Ces trois notions, étonnamment complexes, ne sont ni universelles ni atemporelles et ont souffert un singulier éclatement pendant un siècle comme le nôtre enclin à ébranler les concepts les plus solides.

En effet, pour n'en citer que quelques exemples, que faut-il entendre par « Auteur »? Est-ce le maître ou l'esclave d'un texte donné? Est-ce l'homme à la biographie morne ou trépidante? Est-ce l'ensemble des représentations que l'on s'en fait? Est-ce le véhicule d'une création collective? Peut-il jouer à son insu?

En ce qui concerne le texte, « Oeuvre » est-il synonyme de « Texte »? Le texte est-il autonome? Existe-t-il un inconscient du texte? Où s'arrêtent dans le texte le travail de l'auteur, celui du lecteur et celui du texte lui-même? Où loger la famille qui ne cesse de s'agrandir: Avant-texte, Paratexte, Hypertexte, Architexte... ? (et on en passe).

Quant au lecteur, si longtemps ignoré par la critique —mais non par les auteurs—, certains suggèrent d'en faire un personnage du texte (Barthes), d'autres aimeraient lui voir prendre sa revanche et imposer sa loi. C'est lui qui créerait véritablement le texte, voire son auteur... D'aucuns invoquent l'*intentio operis*, « les droits du texte » pour marquer des limites à la liberté d'interprétation.

Pour ce qui est du critique, cet étrange hybride lecteur-auteur, parfois méprisé, parfois érigé en censeur ou en maître, son rôle semble des plus équivoques. Sans parler du narrateur, être de papier au statut hautement ambigu... Comme d'ailleurs celui du personnage en général, dont on a souvent dit qu'il a tendance à disparaître dans la littérature du XXe siècle.

Il a fallu se plier à l'évidence: pour étudier le jeu à travers les instances littéraires, il devenait indispensable d'en présenter un modèle qui, bien entendu, s'infléchit au gré de nos propres déterminations biographiques, académiques, sociales, culturelles, idéologiques, génériques, psychologiques... c'est en vain que l'on tenterait de nier ce risque inhérent au métier de critique littéraire. Nous avons voulu l'écartier et approcher une relative objectivité en intégrant dans un seul modèle les diverses perspectives contemporaines, quitte à choisir plus loin celle

qui s'adapte davantage à nos besoins spécifiques, et tout en sachant qu'il n'y a pas de science possible ni du texte ni encore moins de la littérature:

« S'il pouvait exister une théorie générale du texte, elle se confondrait alors avec une science générale de l'existant, couvrant à la fois le monde, la science [...], la société, l'histoire et j'en passe » écrit Jean Molino [...]. Le texte littéraire est si complexe, hétérogène et si fortement lié à la représentation du monde qu'on ne peut en rendre compte globalement, « celui-ci ne peut être abordé que par un nombre indéfini d'approches distinctes, ayant chacune sa méthode et son champ d'application »<sup>3</sup>.

Bien que notre modèle, dont nous ne pouvons offrir à présent qu'une première ébauche, reste à parfaire, son caractère opérationnel réside à notre avis dans sa primordiale ouverture. Au demeurant, si l'étude des ressources ludiques dans la littérature contemporaine semble s'inscrire essentiellement dans les objectifs de la poétique<sup>4</sup>, comment ne pas tenir compte, par exemple, de l'irruption des sciences sociales dans le champ des études littéraires, qui s'est manifestée, entre autres, par une démythification de la littérature. Pour comprendre celle-ci, perçue enfin mais pas exclusivement comme un aspect de l'histoire sociale, comme un marché et comme une pratique extensive, force est de se pencher sur les conditions de la production littéraire, sur l'histoire de la lecture, sur l'« infra-littérature » et la « para-littérature ». Vu l'évolution de la critique littéraire, il est impossible dorénavant d'aspirer à un modèle global d'analyse qui n'envisage pas ces facteurs, tout du moins de manière implicite. Il faudra donc inclure des notions et des analyses provenant de disciplines diverses, de la stylistique à la psychologie, de la sociologie à la philosophie, parmi tant d'autres.

Il n'est certes pas question de tout embrasser; néanmoins, l'intérêt des différentes approches critiques contemporaines réside probablement dans leur diversité: d'une perspective critique à deux termes comme celle de Lanson, qui ne considérait que l'écrivain et son milieu, l'on est passé à des perspectives à termes multiples. Aujourd'hui, d'une manière générale, l'on reconnaît dans le fait

---

<sup>3</sup> Ravoux Rallo, *Méthodes de critique littéraire*, p. 12.

<sup>4</sup> C'est-à-dire d'une discipline cherchant à dresser « un tableau des possibles littéraires, tel que les oeuvres littéraires existantes apparaissent comme des cas particuliers réalisés », selon la définition qu'en donne Tzvetan Todorov, cité par Maurel, *La Critique*, p. 71.

littéraire un univers complexe, car en l'œuvre a lieu « la convergence des tous les niveaux signifiants de l'humain »<sup>5</sup>.

Grâce à la démarche proposée, nous chercherons à décomposer notre objet d'étude en ses différents termes pour tenter de mettre en lumière ses divers niveaux à travers un concept spécifique: le jeu. Bien entendu, il ne s'agit pas d'épuiser l'inépuisable ni de chercher la clé magique qui donnerait enfin accès à tout ce qui reste à apprendre en littérature. Il faudra tôt ou tard restreindre à nouveau notre outil, mais en fonction des caractéristiques de l'objet mises en évidence par cette première tentative. Ce mémoire se présente alors comme une étape préalable et nécessaire à notre exploration typologique proprement dite.

En effet, le but de notre recherche doctorale consiste moins à classer des jeux comme on alignerait des galets sur le sable, par taille ou par couleurs, qu'à faire apparaître les rapports potentiels entre des instances —des éléments dynamiques— susceptibles de pénétrer dans l'univers du jeu; nous tenterons de dégager les ressources ludiques dont disposent ces instances, pour en étudier l'origine, la nature, la fonction.

Notre projet naît donc d'un double souci: premièrement, nous voudrions contribuer à préciser une notion qui, par sa complexité et sa richesse, mais aussi par sa difficulté, constitue souvent « le dernier recours » des critiques en mal de théories. Nous allons essayer de décanter ce qu'il y a de réellement ludique dans le jeu, de lui rendre une relative exactitude en tant qu'outil d'analyse. Deuxièmement, et logiquement, il faudra redéfinir l'application de cette notion de « jeu » en littérature —ni condition de l'Être ni simple jeu phonique—, grâce à une systématisation rendue possible par le modèle des instances littéraires proposé.

Nous aurons l'occasion de revenir plus tard sur la juste dimension que nous voudrions donner à notre outil<sup>6</sup>. Pour l'instant, nous tenons à signaler que ce va-et-

---

<sup>5</sup> Serge Doubrovsky, cité par Maurel, *op. cit.*, p. 131.

<sup>6</sup> Si le sens des notions dépend des systèmes dans lesquels elles sont utilisées, pour changer le sens d'une notion il devrait en principe suffire de l'intégrer dans un nouveau raisonnement. Mais nous avons conscience que ces édifices théoriques, délicats à construire, sont extrêmement fragiles et exigent d'innombrables précautions ainsi qu'une réelle modestie.

vient épistémologique entre la tentation du large et la tentation de l'étroit est obligatoire au cours d'une recherche qui voudrait faire de la pluridisciplinarité l'un de ses principes sans pour autant négliger de s'inscrire dans une discipline particulière, à savoir la littérature.

Quelles sont donc les problématiques que nous avons retenues pour notre première année de recherche?

Si, comme le propose Henriot, « le jeu, c'est avant tout l'idée du jeu »<sup>7</sup>, il fallait certainement commencer par explorer cette idée mouvante et protéiforme dans les différentes notions qu'elle recouvre. Car il n'y a pas un jeu, mais des jeux. C'est cela même que soutenait, avant la parution de son ouvrage classique sur le sujet, Roger Caillois dans son article « Unité du jeu, diversité des jeux ». Il y soulignait comment, dans un domaine d'étude partagé par trop de disciplines, l'unité n'est plus aisément perceptible. Certes, la multiplication des perspectives d'étude a quelque peu brouillé les pistes, et cette pluralité sera l'objet de notre premier chapitre. La rétroalimentation interdisciplinaire nous paraît fondamentale, vu les lacunes que nous avons constaté dans la critique littéraire en ce qui concerne notre sujet. Nous nous consacrerons ensuite, dans le deuxième chapitre, à préciser ce qui, d'après divers théoriciens, il y a de jeu dans la littérature, car nous ne nous sommes pas donné pour but un travail d'ensemble mais bien une approche partielle et spécifique à une discipline qui, osons le dire, n'a pas beau jeu dans la mêlée.

Dans notre définition, objectif final de ce mémoire, nous nous efforcerons d'éviter les deux tentations prévisibles. La première consisterait à vouloir construire une définition *ad hoc*, dont le seul et contestable mérite serait d'avoir réussi à plier un objet d'étude qui se dérobe aux caprices de notre propre projet. Dans ce sens, il était fondamental de commencer par connaître le jeu tel qu'il apparaît dans toute sa complexité, grâce à une approche pluridisciplinaire. La deuxième tentation, bien plus sournoise, prend les traits d'une définition laxiste, imprécise, sous prétexte que le jeu a tant d'avatars qu'il ne peut être circonscrit.

---

<sup>7</sup> Henriot, *Le Jeu*, p. 5.



Pour s'y soustraire, il ne faudra jamais perdre de vue la spécificité de propos, qui est de fournir une définition du jeu *littéraire*. Celui-ci partage manifestement bon nombre de caractéristiques avec les autres jeux existants, mais possède aussi des traits particuliers qu'il nous appartient de mettre en évidence. Ainsi guidés par ces deux repères, dont le premier élargit considérablement le terrain de notre recherche et le deuxième nous ramène à des dimensions plus praticables, nous arriverons plus facilement au terme de ce travail.

Les deux premières parties de ce travail feront largement appel aux citations, car elles cherchent à donner un aperçu des différentes conceptions du mot « jeu » dans un parcours historique et interdisciplinaire. Le troisième chapitre sera beaucoup plus personnel, puisqu'il tentera de présenter les fondements d'une approche originale du phénomène ludique en littérature, par l'analyse des diverses instances qui y interviennent. En effet, notre démarche critique prétend se dérouler sur trois temps: après avoir défini le jeu en tant qu'instrument possible pour la critique littéraire, nous nous appliquerons à établir des catégories qui tiennent compte autant du fait ludique que du fait littéraire dans leur spécificité, pour enfin appliquer le modèle obtenu à des analyses concrètes. Ce n'est qu'une fois ces trois étapes accomplies que nous considérerons avoir atteint le but de notre projet doctoral.

Tout compte fait, nous visons moins à redéfinir le jeu en repartant de zéro —ce ne serait pas une mince affaire— qu'à obtenir une définition *opérationnelle*. Par son univocité, elle devra servir à rationaliser en partie le fait littéraire, mais sans le réduire. Il eût été impossible de passer outre ce travail de définition sans risquer de dénaturer notre outil et les analyses réalisées avec cet outil. En effet, une fois obtenue notre définition de travail, il faudra songer à élaborer une typologie des jeux littéraires qui permette d'en étudier la nature et les fonctions. Nous croyons, comme Jacques Henriot, que « d'un point de vue méthodologique, l'opération de classification apparaît comme un instrument d'analyse »<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Henriot, *op. cit.*, 39.

Certainement, qui dit « typologie » dit classement logique, non pas inventaire des jeux qui existent ou qui peuvent exister en littérature<sup>9</sup>. C'est en cela que la construction progressive de notre définition, en plein et en creux, au cours de l'exposé des différentes approches disponibles actuellement, s'avère essentielle.

À notre avis, pour aborder en toute richesse et profondeur le fait littéraire, il serait nécessaire d'ajouter *toutes* les perspectives. Mais si, comme nous le croyons, il n'y a de critique réellement valable que dans cette complexe diversité, l'activité critique n'est pas l'affaire du critique mais *des* critiques.

Pour notre part, loin d'un impossible et discutable souci de « légitimité » ou de « vérité », plus près d'un souci d'efficacité, nous voudrions prêter notre concours pour éclairer la fonction du phénomène ludique dans la création littéraire et, dans la mesure du possible, donner un sens à notre tâche critique, en permettant d'ouvrir des nouvelles voies de communication entre les auteurs, les oeuvres et les lecteurs.

---

<sup>9</sup> Il existe par ailleurs sur le sujet d'excellents ouvrages, même s'ils sont incomplets à les considérer sous la nouvelle optique avancée.

## CHAPITRE I. UN PARCOURS PLURIDISCIPLINAIRE

« Prendre le jeu non pas comme fait de comportement, c'est-à-dire d'observation ou d'expérience, mais comme concept. »<sup>10</sup>

Avant d'entreprendre notre rapide voyage à travers les multiples définitions du jeu —tâche d'emblée si ingrate en ce qu'elle donne à la fois l'impression d'avoir à annoncer la découverte du fil à couper le beurre et d'être face à une notion insaisissable— il convient sans doute d'aller au-devant de l'incontournable question: pourquoi nous attachons-nous dans les pages qui suivent au mot « jeu », si nous poursuivons une définition du « ludique »?

L'adjectif « ludique » présente pour nous, du point de vue méthodologique, deux avantages et deux inconvénients. Ses avantages sont certains. D'une part, par son origine étymologique<sup>11</sup>, il renvoie aux connotations du jeu les plus enracinées dans l'imaginaire. D'autre part, vu sa diffusion relativement récente<sup>12</sup>, cet adjectif n'est pas encore tout à fait atteint de l'inquiétante polysémie du nom auquel il correspond. Nul mécanicien ne songerait certainement à parler d'un rouage *ludique* lorsque celui-ci a du jeu; nul pianiste n'affirmerait vouloir

---

<sup>10</sup> Henriot, *op. cit.*, p. 5.

<sup>11</sup> Ludique « est le dérivé savant [...] du latin *ludus*, "jeu" [...]. *Ludus* servait, notamment au pluriel *ludi*, à désigner les jeux de caractère officiel ou rituel [...] et plus généralement le jeu en acte, par opposition à *jocus*, "jeu en paroles" », *Dictionnaire historique de la langue française*, p. 1151.

<sup>12</sup> En français, le mot « ludique » n'entre dans l'usage courant que vers le milieu de notre siècle, introduit par le vocabulaire descriptif des sciences humaines et faite d'un adjectif dérivé de jeu.

perfectionner son *ludisme* pour évoquer son style personnel d'interprétation<sup>13</sup>. De là justement son premier inconvénient: tout le monde, lecteurs et non lecteurs compris, gens de science et gens de la rue, utilise davantage le mot « jeu » que le mot « ludique ». En outre, nous perdions sûrement à nominaliser de force un adjectif qui a déjà connu certain mal à s'imposer dans sa catégorie grammaticale.

Par conséquent, dans un souci de souplesse, nous ferons appel aux deux termes; et, lorsque nous parlerons du jeu en littérature, il faudra entendre par là ce qu'il y a de spécifiquement ludique dans le phénomène étudié. Ainsi, l'adjectif contribuera à rendre au substantif une certaine rigueur sans pour autant nous obliger à un tour de force permanent pour essayer inutilement de contourner le mot « jeu ».

Nous avons voulu démarrer cette étape de notre travail de recherche en explorant le sort réservé aux mots « jeu » et « ludique » dans les dictionnaires usuels et dans les dictionnaires spécialisés. Il suffit de consulter le tableau I, en Annexe, pour faire d'intéressantes découvertes. L'on ne peut manquer d'être frappé soit par l'absence de ces mots, soit par l'ampleur ou au contraire le flou des définitions qui les accompagnent. Sur les xx ouvrages consultés, ---- omettent simplement de mentionner le mot « ludique ». Parmi ceux qui en tiennent compte, ---- se bornent à le définir comme -----.

Quant à « jeu », son champ sémantique a changé et s'est considérablement élargi avec le temps. Si le sens propre de *jocus* en latin était « plaisanterie », son dérivé actuel sert à désigner de multiples référents, tel que l'ont déjà largement prouvé Caillois, Benvéniste et tant d'autres.

Une analyse statistique simple des définitions données par les dictionnaires de tout bord permet de constater que les mots revenant le plus souvent dans les nombreuses acceptions du mot « jeu » sont: « activité », « divertissante », « enfants », « désintéressée », « passer le temps », « agréablement », « spontanée », « libre », « gratuite ». Il faudrait tout un chapitre

---

<sup>13</sup> C'est là l'usage courant, qui n'empêche pas Michel Picard de rapprocher le *jeu* d'un musicien exécutant une partition donnée au *jeu* pleinement ludique d'un lecteur interprétant un texte donné.

à part pour décomposer ces différentes définitions, étant donné que le *Diccionario de la Real Academia Española* en donne plus de soixante acceptions et que le *Trésor de la langue française* y consacre cinq pages et demie. Le mot qui nous occupe entre dans de nombreuses locutions d'usage courant pour, l'aisance, la facilité, l'habileté, la codification par les règles, la combinaison adéquate d'éléments mais aussi le fonctionnement capricieux, le hasard, l'effet, la tromperie, la futilité, l'inutilité. Il est utilisé dans des domaines spécialisés aussi divers que la pédagogie, l'économie, les sports, les mathématiques, la littérature, la cartomancie, la documentation, l'informatique, la musique, le théâtre, le cinéma, l'anatomie ou l'histoire.

Le *Grand Robert de la langue française* apporte cependant une distinction fondamentale: le jeu est **conscience** de jouer, certes, mais n'implique pas nécessairement la conscience du *pourquoi* et *comment* l'on joue —et encore moins la maîtrise du jeu. La connaissance des règles du jeu n'entraîne pas la capacité d'analyser ni de transformer ce dernier.

Ce dictionnaire a par ailleurs le mérite de ne pas s'en tenir aux définitions et aux citations conventionnelles, en ajoutant une remarque que nous reproduisons ici en raison de son importance:

La définition générale de la notion de *jeu* est controversée : les éléments généralement retenus sont la liberté [...], la gratuité et le caractère improductif [...], la définition spatio-temporelle [...], l'incertitude du résultat. Cependant, le caractère réglé, ordonné [...] peut être contesté, au profit de la notion de fiction, d'imaginaire [...]; cette position est d'ailleurs elle aussi contestée. De même, la présence de plusieurs partenaires n'est pas générale [...] mais on peut considérer alors qu'il y a internalisation de la pluralité. L'étude des emplois du mot et de ses métaphores montre que les potentialités de la notion sont multiples et parfois contradictoires [...]. Enfin la nature psychique profonde du jeu [...], son rôle dans l'épistémologie génétique [...] et sa définition éthologique [...] compromettent certains critères, élaborés pour rendre compte de l'activité consciente, humaine et adulte, tandis que l'extension du concept à un modèle abstrait mathématisable [...] englobant l'économie et la guerre, suppriment certains de ses critères essentiels.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 810-811.

Les dictionnaires en espagnol restent assez proches des dictionnaires français; c'est en anglais que nous trouvons un nouvel élément qui a été repris par de nombreux théoriciens à cause de sa fondamentale utilité: il s'agit de la distinction entre *game* —plus proche de la notion de forme ou de système— et *play*, à rapprocher plutôt d'une activité et qui d'ailleurs existe aussi en tant que verbe *to play*<sup>15</sup>.

Parmi les ouvrages qui nous ont paru pouvoir apporter des précisions intéressantes, nous pouvons citer celui d'Auroux<sup>16</sup> et celui d'Ayusode<sup>17</sup>. L'auteur de l'*Histoire des idées linguistiques* affirme:

En étudiant les jeux de mots en langue banaman, Barry a mis au jour comment les formes ludiques (phrases pièges, contrepèterie, codages, calembours, comptines, etc.) manifestent une connaissance évoluée de la structure phonologique de la langue.<sup>18</sup>

En effet, pour jouer, il faut **savoir** et **pouvoir** jouer. Une connaissance insuffisante de la langue (que ce soit au niveau de la structure phonologique ou à d'autres niveaux) réduit notre capacité de jouer avec elle. Pensons à un débutant apprenant une langue étrangère: il distinguera peut-être un jeu de sonorités (et encore, en est-ce vraiment un? Le locuteur non francophone pourrait prendre pour un jeu la séquence [kesk sek sa], pourtant tellement banale), mais il ne saura pénétrer d'autres jeux moins évidents.

Dans leur dictionnaire de termes littéraires, Ayusode et ses collaboratrices, après un bref historique des jeux publics en Grèce et Rome antiques, signalent des catégories de jeux qui ont droit à une définition à part, dont le « jeu d'oracle », le « jeu d'esprit » et le « jeu de mots ». Ce dernier est très sommairement décrit comme

---

<sup>15</sup> Henriot parle du *game* comme « le jeu » et du *play* comme « le jouer ». Quant à nous, il nous semble que l'intérêt du jeu en littérature réside moins dans le *game* que dans le *play*, en ce que ce dernier est potentialité d'agir à l'intérieur d'un cadre fourni par le *game*. Winnicott distinguera d'ailleurs le *playing* du *game* ainsi que du *gambling* et du *fooling*.

<sup>16</sup> Auroux, Sylvain.- *Histoire des idées linguistiques*. Liège-Bruxelles: Pierre Mardraga, 1989.

<sup>17</sup> Ayusode Vicente, María Victoria et al.- *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Akal, 1990.

<sup>18</sup> Auroux, *op. cit.*, p. 22.

Figura retórica por analogía. Consiste en emplear dos o más palabras que sólo se diferencian en alguna o algunas de sus letras, o en aprovechar la doble acepción de una palabra para conseguir comicidad o alarde de ingenio. Hay muchos tipos, esta figura se basa en otras como la *paronomasia*, el *equívoco*, el *calambur*, etc.<sup>19</sup>

Bien que cette définition nous semble insuffisante pour un dictionnaire littéraire spécialisé, il est curieux de constater que le jeu de mots est considéré comme un trope à part fondé sur d'autres figures qui d'ordinaire sont vues comme des jeux en elles-mêmes.

Les auteurs ont également consacré un petit aparté à «La littérature comme jeu » qu'il convient de citer, ne serait-ce que par la rareté de la mention:

Una de las funciones de la Literatura es la *lúdica*. Jakobson (1981) no la menciona. Consiste en concebir el lenguaje como juego de significantes, las palabras sin sentido pronunciadas por su eufonía o sus valores sugestivos. Frecuente en juegos de niños, e importante en la literatura [...]. En todas las épocas el aspecto lúdico y jocoso de la obra literaria ha tenido importancia; obras como el *Quijote* y el *Lazarillo*, en los Siglos de Oro, fueron leídas como mero divertimento. [...] En el siglo XX, la función lúdica es clave tanto en la narrativa como en el teatro o en la poesía. Esta concepción de la literatura como juego hace que el lector sea activo, y, por tanto, participe en la obra.

La novela posterior a 1950 se convierte muchas veces en un juego. [...] La misma *Rayuela*, de Cortázar, puede verse como un juego, el título de la novela ya es significativo (juego de niños); el escritor nos ofrece la posibilidad de recomponer la obra, y nos ofrece una doble lectura, la lineal y la de saltos.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> « Figure rhétorique par analogie. Elle consiste à employer deux ou plusieurs mots qui ne diffèrent que par une ou plusieurs de leurs lettres, ou à profiter de la double acception d'un mot afin d'obtenir un effet comique ou faire preuve d'esprit. Il en existe divers types; cette figure est fondée sur d'autres telles que la paronomase, l'équivoque, le calembour, etc. ». Ayusode, *op. cit.*, p. 247.

<sup>20</sup> « L'une des fonctions de la littérature est la fonction *ludique*. Jakobson (1981) n'en parle pas. Elle consiste à concevoir le langage comme un jeu de signifiants, les mots n'ont plus de sens et sont prononcés en raison de leur euphonie ou leurs valeurs de suggestion. Fréquente dans les jeux enfantins, et importante en littérature [...]. À toutes les époques, l'aspect ludique et amusant de l'oeuvre littéraire a eu de l'importance; des oeuvres telles que le *Quichotte* ou le *Lazarillo*, au Siècle d'Or, ont été lues comme de purs divertissements. [...] Au XXe siècle, la fonction ludique est capitale aussi bien dans le roman que dans le théâtre ou la poésie. Cette conception de la littérature comme jeu rend le lecteur actif et le fait participer à l'oeuvre. Le roman postérieur à 1950 devient souvent un jeu. [...] *Marelle*, de Cortazar, est un roman qui peut lui-même être vu comme un jeu, et son titre est d'emblée significatif (il s'agit d'un jeu d'enfants); l'écrivain nous offre la possibilité de recomposer l'oeuvre et nous offre une double lecture, l'une linéaire et l'autre par sauts. », *Idem*.

Encore une fois, le ludique en littérature est réduit au jeu de mots, où ceux-ci sont pris pour de simples objets et perdent leur sens. Le jeu est ainsi assimilé implicitement à une perte. Nous retrouvons la prévisible mention au domaine enfantin et au caractère « purement divertissant ». L'on croirait presque voir les auteurs s'apitoyer sur les malheureux lecteurs contemporains du Quichotte, qui n'ont su percevoir son caractère « sérieux »... Il est vrai qu'à la fin de leur définition, les auteurs reconnaissent l'importance de la fonction ludique et mentionnent ce qu'elle implique de participation du lecteur.

En dernière étape de notre parcours à travers les définitions générales de « jeu », reprenons les grands traits de la synthèse que Roger Caillois en a fait dans *Les Jeux et les hommes*, synthèse qui reste toujours valable. Nous tenons cependant à préciser que, si nous retenons les éléments de départ de son analyse, nous ne partageons pas pour autant tous ses critères de définition, comme nous le verrons plus tard.

Le mot « jeu » désigne globalement, d'après Caillois<sup>21</sup>, six notions différentes: 1.- notion de totalité fermée, complète au départ et immuable; 2.- idées de limites, de liberté ou d'invention, dans « le style, la manière d'un interprète, musicien ou comédien »; 3.- « idées complémentaires de chance et d'habileté, de ressources issues du hasard [...] et de la plus ou moins vive intelligence qui les met en oeuvre »; 4.- idée de risque.; 5.- système de règles « arbitraires, impératives et sans appel. [...] Ensemble de restrictions volontaires, acceptées de plein gré et qui établissent un ordre stable, parfois une législation tacite dans un monde sans loi »; 6.- latitude, facilité de mouvement».

Pour ce sociologue, ces diverses significations « montrent en quoi, non pas le jeu lui-même, mais les dispositions psychologiques qu'il traduit et qu'il développe peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation »<sup>22</sup>; les principales notions qu'il en dégage sont la totalité, la règle et la liberté. Tout en reconnaissant que ce sont là des notions essentielles au jeu en général, il nous

---

<sup>21</sup> *Les Jeux et les hommes*, p. 11-15.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 15.



semble pourtant qu'il ne faut nullement négliger la notion de **latitude**, dans laquelle nous retrouvons l'idée de mouvement, donc d'espace, de distance, d'un ici et d'un là. Cette notion dynamique sera fort utile dans notre définition de travail. Par ailleurs, à notre avis, ce spécialiste du jeu n'insiste pas assez, tout du moins dans cette partie, sur le fait que le jeu est conçu tout d'abord par tous les dictionnaires comme une ACTIVITE, c'est-à-dire comme un faire.

Nous coïncidons avec Caillois lorsqu'il signale la présence de notions paradoxales (limites-invention; sort-libre arbitre; risque-calcul; économie-disponibilité; stabilité-mouvement; restriction-plaisir). En effet, pour qu'il y ait jeu, deux pôles doivent subsister et se maintenir ensemble, reliés par un va-et-vient incessant. À nos yeux, c'est dans ce savant art de l'**équilibre**<sup>23</sup> que réside véritablement le jeu, ou plutôt le jouer: dans cette capacité d'être dans le jeu sans s'y perdre, de vivre dans l'illusion sans y succomber. En littérature, lorsque les intervenants dans le fait littéraire perdent leur capacité à maintenir cet équilibre, soit ils tombent dans la plate imitation ou consommation de modèles préfabriqués<sup>24</sup>, soit ils abandonnent le jeu. En art comme en littérature, il y a toujours « jeu », certes, mais pas dans le sens que nous voudrions lui donner. L'art du lecteur, comme celui de l'auteur, consiste à jongler avec ces notions opposées. À propos des règles du jeu de l'art, Caillois précise:

Ces règles ont quelque chose d'arbitraire et le premier venu, s'il les trouve bizarres ou gênantes, a licence de les récuser [...], Ce faisant, il ne joue plus le jeu et contribue à le détruire, car comme pour le jeu, ces règles n'existent que par le respect qu'on leur porte. Toutefois, les nier, c'est en même temps ébaucher les critères futurs d'une nouvelle excellence, d'un autre jeu dont le code encore vague deviendra à son tour

---

<sup>23</sup> Le jeu n'est-il pas d'ailleurs, pour Mélanie Klein, « une conduite par laquelle tend à se réaliser un certain équilibre entre monde intérieur et monde extérieur »? En effet il permet « l'accomplissement symbolique du désir, la destruction ou l'atténuation provisoire de l'angoisse, [...] l'une de ses principales fonctions est de fournir aux fantasmes une voie de décharge ». Henriot, *op. cit.*, p. 15.

<sup>24</sup> Nous retrouvons ici des éléments du fameux conflit entre tradition et invention, entre autorité et liberté. C'est en raison de ce conflit qu'il nous semble intéressant, lors des étapes finales de notre recherche doctorale, d'appliquer la typologie des ressources ludiques à une littérature francophone mais non française.

tyrannique [...] Toute rupture qui brise une prohibition accréditée, dessine déjà un autre système, non moins strict et non moins gratuit.<sup>25</sup>

S'il convient de retenir cette idée d'implacable mise en place d'un jeu, il est essentiel de se souvenir également que qui dit « jeu » dit « joueur(s) », et c'est dans le **joueur** que réside la possibilité de transformer le jeu.

Il est temps de passer en revue les définitions et les classifications du « jeu » proposées par les érudits qui se sont penchés sur le sujet. Pour des raisons pratiques et méthodologiques, nous ne pourrions les citer au complet. Heureux Roger Caillois qui pouvait se permettre d'affirmer en 1958 que les analyses sur le jeu étaient peu nombreuses! Il dressait pourtant un inventaire impressionnant de références bibliographiques. Un peu plus de trente ans après, les ouvrages sur le jeu<sup>26</sup> sont tellement nombreux qu'il serait hautement difficile, voire impossible, de les connaître et de les commenter tous. Étant donné les objectifs de notre travail, nous n'évoquerons pas des classifications empiriques -- certes intéressantes mais peu adaptées à notre propos-- intéressantes, comme celle de Claude Aveline dans *Le Code des jeux*, parmi bien d'autres. Par ailleurs, il faut se rendre à l'évidence que tous les auteurs, malgré l'unité que leur impose un sujet commun, divergent considérablement quant aux préoccupations qui les motivent et quant au public auquel ils s'adressent.

Pour notre part, nous retiendrons les auteurs qui introduisent des éléments pertinents pour notre recherche sur le jeu littéraire. L'appoint des thèses sociologiques, pédagogiques, psychanalytiques et philosophiques sera essentiel pour notre propre définition, dont il sera possible d'entrevoir une première ébauche à la fin de cette première partie. Certains spécialistes comme Guiraud ou Picard trouveront leur place au chapitre suivant, consacré plus spécifiquement à la notion de jeu en littérature.

---

<sup>25</sup> Caillois, *op. cit.*, p. 18-19.

<sup>26</sup> Il convient par ailleurs de signaler que la plupart de ces auteurs s'intéressent surtout au jeu et négligent les joueurs. Nous croyons pour notre part que l'on ne peut étudier l'un sans les autres.

Inutile d'ajouter que, dans le cadre de la recherche doctorale qui suivra cet essai de définition, nous serons obligée de revenir sur certains ouvrages les plus importants<sup>27</sup> pour en retirer de nouveaux enseignements et inscrire notre recherche, aussi modeste soit-elle, dans le sillage de celles qui l'ont précédée. Ce rapide parcours constitue donc une première tentative d'approche.

Attaquons avec la célèbre phrase de Schiller dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, dont la place est largement acquise après avoir réussi à faire l'unanimité des théoriciens: « L'homme ne joue que lorsqu'il est homme dans le plein sens du mot, et il n'est pleinement homme que lorsqu'il joue »<sup>28</sup>. Pour Schiller, le jeu est « une dépense vaine d'activité superflue, qui imite gratuitement l'activité vraie. Il est à l'origine des arts [...] Ce surcroît d'énergie dépensé librement crée des valeurs esthétiques en affranchissant l'homme du souci d'un résultat utile »<sup>29</sup>.

Après lui, bien d'autres viendraient reprendre cette notion de gratuité, qui a longuement accompagné le jeu. Pourtant, comment parler du caractère inutile d'une activité dont Georges Reddé, reprenant des études récentes, affirme

L'activité ludique et les jouets introduisent l'enfant à la reconnaissance des valeurs, au maniement des codes et au langage des signes, ils maintiennent et diversifient la relation organisme-milieu et expriment la manière proprement humaine dont se poursuit l'explication de l'être vivant avec le milieu.<sup>30</sup>

Cependant, Karl Groos —qui après avoir étudié à la fin du siècle dernier les jeux des animaux, s'est intéressé aux jeux des enfants et a repéré dans leurs activités ludiques la joie d'être et de demeurer cause— a défini le jeu comme une entreprise pure, sans passé ni avenir, soustraite à la pression et aux contraintes du monde. Caillois lui reproche d'avoir trop pensé aux animaux en regardant les

---

<sup>27</sup> Il faudra notamment, en ce qui concerne ce chapitre, approfondir la lecture de l'œuvre de Freud, de Winnicott et de Gutton.

<sup>28</sup> Cité, entre beaucoup d'autres, par Caillois, « Unité du jeu... », p. 123.

<sup>29</sup> *Idem*.

<sup>30</sup> « Le Parc des jouets », *Le jouet...*, p. 94.

enfants, d'avoir négligé les combinaisons purement intellectuelles et, finalement, d'avoir tenté de répartir les jeux en fonction de la table des matières des traités de psychologie de l'époque.<sup>31</sup>

Schiller et Groos, tout comme d'autres savants qui se sont penchés les premiers sur l'étude des jeux —et non plus sur celle des jouets, instruments et accessoires— ont soutenu la thèse du jeu comme une dégradation des activités adultes qui, privées de leur sérieux, permettent aux enfants de se former et aux adultes oisifs de passer le temps. Personne ne songerait alors à refuser à Huizinga la place qui lui revient parmi les analystes du jeu. Grâce à lui —et à sa réflexion fondatrice qui reste pour beaucoup *la* référence—, le jeu a reconquis ses lettres de noblesse et a vu perdre terrain à la théorie selon laquelle tout déchoit dans le jeu. Malheureusement, et c'est à le lot de tous les précurseurs, ceux qui rendent hommage au penseur néerlandais ne tardent guère à réfuter sa thèse selon laquelle c'est la culture tout entière qui provient du jeu. Ainsi, les règles du droit, de la prosodie, du contrepoint, de perspective, de la mise en scène, de la liturgie, de la tactique militaire, et de la controverse philosophique seraient autant de conventions dérivées d'anciennes règles de jeux. Pour Huizinga, le jeu étant invention et discipline à la fois, il remplit un rôle culturel inestimable, car il enseigne la loyauté et le respect des conventions tout en stimulant l'ingéniosité, le raffinement et la fantaisie. Sa thèse, qui met l'accent sur la notion de «saine compétition réglée », a été largement rebattue et combattue. Nous ne nous arrêterons donc pas longtemps sur ses propositions, car les éléments qui en sont encore valables transparaissent dans les théories postérieures. Nous nous contenterons ici de rappeler sa définition principale du jeu:

une action libre sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit dans un temps et dans un temps expressément

---

<sup>31</sup> En effet, Groos proposait trois catégories: a) jeu de l'appareil sensoriel; b) jeu de l'appareil moteur et c) jeu de l'intelligence, du sentiment et de la volonté.

circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère.<sup>32</sup>

Pour sa part, Roger Caillois, a proposé une classification qui conserve tout son prestige auprès de nombreux spécialistes du jeu. Mais pour la comprendre, il faut mentionner ici les six aspects qui constituent pour lui les critères essentiels du jeu. Le jeu serait une activité:

1° — *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;

2° — *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance;

3° — *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat acquis préalablement; une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur;

4° — *improductive* : ne créant ni biens, ni richesses ni élément nouveau d'aucune sorte; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;

5° — *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte;

6° — *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.<sup>33</sup>

Il ajoute à ces caractéristiques générales deux données supplémentaires: d'une part, une bipolarité fondamentale entre deux manières de jouer, entre la *paidia* et le *ludus*, entre l'improvisation turbulente et la codification; d'autre part, une classification fondée sur quatre «dominantes» (*agôn*, compétition; *alea*, hasard; *mimicry*, simulacre et *ilinx*, vertige).<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Huizinga, *Homo ludens*, p. 35.

<sup>33</sup> Caillois, *Les Jeux*, p. 42-43.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 93.

Jacques Ehrmann, dans un brillant article publié par *Yale French Studies*<sup>35</sup>, a déjà souligné les failles de cette approche. Il critique principalement son esprit moralisateur utilitariste et idéaliste à la fois, fondé sur une conception faussée de la réalité. Michel Picard ajoute de nouveaux et solides arguments contre l'essentialisme et l'idée humaniste du Progrès qui transparaitent dans ces conceptions, qu'il qualifie d' « idéalisme lénifiant ». Il suffit par ailleurs pour comprendre le bien-fondé de ces reproches de lire les pages consacrées aux jeux de hasard dans « Unité du jeu... », teintées d'un colonialisme étonnant lorsqu'il parle des « peuples indolents » —nous dirions presque mal élevés— qui ne savent pas se plier aux règles et ne savent qu'obéir au hasard une fois que le contact avec des peuples civilisés les a privés de sacré. Puisque notre objet réside plus à repérer ce qui peut nous être utile qu'à juger par le menu ce qui nous semble inadéquat, il vaut mieux s'en tenir là pour Caillois, qui nous a fourni de nombreux éléments pour notre propre analyse.

Du côté de la psychologie, les noms de Piaget et de Chateau s'imposent. Ils ont tous deux proposé une classification de type structuraliste, dont le but était moins de recenser le plus grand nombre de jeux constitués, que de découvrir les structures ludiques fondamentales irréductibles les unes aux autres. Piaget a dégagé trois grands types de structures, caractéristiques de trois stades successifs dans l'évolution psychologique de l'individu. Il s'agit des jeux d'exercice, des jeux symboliques ou de fiction et des jeux de règles. D'après cet auteur, leur apparition dans l'histoire de l'enfant suit un ordre nécessaire et irréversible, quoique le déclin des premiers ne signifie pas leur totale disparition mais plutôt leur intégration par les structures ultérieures. En fait, il définit le jeu par rapport aux proportions relatives d'assimilation et d'accommodation<sup>36</sup> qui y interviennent.

---

<sup>35</sup> Il s'agit de « Homo ludens revisited ».

<sup>36</sup> Pour éclairer ces concepts, citons l'explication qu'en fournit Michel Picard: «On sait que Piaget, de façon assez sommaire, mais opératoire, oppose "accommodation" et "assimilation", une force centrifuge de l'enfant vers le monde, une force centripète du monde vers l'enfant. Le jeu, fonction capitale de l'assimilation, s'opposerait donc à l'imitation, qui appartient à l'accommodation. » Picard, *La Lecture comme jeu*, p. 19.

La faille possible de la réflexion de Piaget tient à ce qu'il caractérise le jeu uniquement par la jubilation et par le plaisir que l'enfant y prend. Toutefois, puisque le plaisir n'est pas spécifique à l'activité ludique, il ne peut être considéré comme un critère suffisant. D'ailleurs, ce plaisir lui apparaît à travers une mimique expressive (rire ou sourire) qui, elle, n'est pas toujours présente pendant le jeu, bien au contraire. Caillois a d'ailleurs fait remarquer que tant Piaget que Chateau n'ont étudié que les jeux *scolaires* de l'enfant, et cette limitation expérimentale dans leur champ d'étude a indéniablement biaisé leur perception du phénomène.

Chateau, pour sa part, avance une classification proche de celles de Groos et de Piaget, et s'intéresse à déterminer l'apport positif des différentes sortes des jeux d'un point de vue génétique et pédagogique. Pour lui, en effet, le jeu n'est qu'un substitut, une préparation à la vie adulte, et vaut par son rôle éducatif. Il sert à développer les aptitudes du corps, du caractère ou de l'intelligence, mais conserve son caractère libre et plaisant, car le but du jeu est le jeu lui-même.

Ces réflexions, qui peuvent aujourd'hui paraître insuffisantes, ont pourtant largement contribué à jeter les bases d'une meilleure connaissance du jeu. Elles sont plus proches de notre propos, en tout cas, que le « jeu » par Éric Berne, pour qui le jeu est synonyme d'interaction ou plutôt de transaction. Dans les échanges humains qu'analyse ce psychologue, c'est le caractère réglé qui prime, et ils exigent que l'individu ne se rende pas compte de son propre jeu. Les jeux qu'il décrit, en ce sens, entrent en contradiction avec le caractère de lucidité et de **désengagement** qui nous semblent primordiaux.

Assurément, dans le domaine de la psychanalyse, c'est à Sigmund Freud, à Donald Winnicott et à Philippe Gutton qu'il faut immédiatement penser au cours d'une étude sur le jeu. Le premier « considérait le fantasme de l'adulte comme un substitut du jeu enfantin [et] affirmait qu'il a pour fonction de “corriger la réalité qui

ne donne pas satisfaction" »<sup>37</sup>. Nous lui devons la célèbre observation de l'enfant à la bobine. Le petit la lance et la ramène à lui en criant *Fort!*, puis *Da!*, et Freud pense qu'il répète une perte douloureuse pour la maîtriser par l'activité, la symbolisation et le langage. « Cette mise en oeuvre de mécanismes en même temps *défensifs* et *constructifs* révoque les rêves d'omnipotence archaïques; elle manifeste l'accession du petit d'homme à ce que les lacaniens appellent le registre du Symbolique »<sup>38</sup>.

Freud fournit d'innombrables éléments de réflexion sur le jeu, et son livre *Le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, ainsi que certains de ses textes relatifs à l'activité ludique, seront sans doute d'une importance capitale pour notre propre analyse. Ne permet-il pas par exemple à Picard d'avancer que

le temps du jeu-fantasme diffère profondément du temps des horloges ou même de la durée vécue: « Un fantasme flotte pour ainsi dire entre trois temps, les trois moments temporels de notre faculté représentative ». Ainsi l'instant du jeu pourrait-il s'articuler de manière complexe entre le présent, « capable d'éveiller un des grands désirs du sujet », le passé, par le souvenir de satisfactions enfantines de ces désirs, et le futur, comme champ de leur possible réalisation.<sup>39</sup>

Donald Winnicott a partiellement repris les postulats de Freud, qui « situe implicitement le jeu adulte, en l'occurrence ici cette transmission particulière de fantasmes qu'on appelle littérature, *entre fantasme et réel* »<sup>40</sup> et leur a donné une extension déterminante, sous l'appellation d'**espace potentiel**, ou d'aire transitionnelle. Et Picard de commenter:

À la différence du simple rêve éveillé, ou du fantasme, dispositifs automatiques et silencieux d'apprivoisement, de ré-assurance et de compensation, le jeu implique donc une activité *délibérée* plus complexe, plus exceptionnelle mais aussi plus déterminante dans la perpétuelle reconstruction du Moi face à ses multiples agressions.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup> Picard, *op. cit.*, p. 24.

<sup>38</sup> *Idem.*

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>40</sup> *Idem.*

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 26.



Nous aurons l'occasion de voir plus tard quelle contribution substantielle au jeu en littérature peut apporter la notion d'aire transitionnelle. Il suffit à présent de faire remarquer qu'elle fait entrer en jeu les idées de distance, de mouvement et de conscience que nous avons peu à peu tenté de dégager jusqu'ici, en transitant sur des chemins pourtant éloignés de la psychanalyse. Gutton n'affirme-t-il pas que le déplacement est le « fondement même de la possibilité d'une fonction ludique »<sup>42</sup>?

L'ouvrage de Gutton est lui aussi essentiel pour mieux comprendre en quoi consiste l'enjeu de toute activité ludique. À la suite de Picard, nous ne résistons pas à la tentation de citer ici deux paragraphes dont la longueur est excusée par l'importance du débat sur la *croyance* qu'introduit le premier et l'intérêt de la définition qu'offre le second:

Le jeu est un « faire comme si ». L'identification est fondamentale dans toute activité ludique, à condition de comprendre ce terme à partir de l'identification primaire [...] dans le champ extrêmement large des identifications secondaires. Dans ce décalage réside la relation d'objet, ici la relation ludique [...]. Le jeu suppose un désengagement par rapport à la situation, de telle sorte qu'au moment où celle-ci est jouée, elle se trouve, en quelque sorte, absente.<sup>43</sup>

Le jeu se distinguerait du sacré, auquel il est constamment rapporté par de nombreux auteurs, justement grâce au critère de la croyance qui, bien entendu, est fortement lié au problème du statut de l'**illusion** et de la lucidité. L'activité ludique serait un **dédoublement** du sujet en sujet « jouant » et sujet « joué » et pourrait se définir comme suit:

Activité symbolique incluant le sujet dans un champ structural différent de la réalité, aménagement de celle-ci. Par le double clivage du sujet dont il est le lieu, le jeu renvoie à l'histoire de la dualité dans des contenus différents [...]. La répétition ludique de ces séquences doubles mène à l'unité du moi.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Gutton, *Le Jeu chez l'enfant*, p. 43, cité par Picard, p. 55.

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 53, cité par Picard, p.112.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 162, *loc. cit.*

Après avoir survolé la sociologie, la pédagogie et la psychanalyse —et avant de conclure ce parcours à travers différentes notions de jeu qui, du moins l'espérons-nous, aura servi à donner une idée de l'étonnante diversité de points de vue qui est propre au jeu—, nous devons consacrer quelques pages aux contributions de la philosophie au sujet qui nous occupe.

De nombreux penseurs ont abordé la réflexion philosophique sur le jeu, notamment du point de vue ontologique. Depuis Héraclite ou Nietzsche, en passant par Eugen Fink qui voyait dans le jeu un symbole du monde; par la «pensée planétaire » de Kostas Axelos; ou par la théorisation linguistique de Wittgenstein —définissant le jeu de langage comme « une situation imaginaire dans laquelle, en vue d'apporter une connaissance de la signification linguistique, on manie un système de signes dans des circonstances et selon des règles explicitement définies »<sup>45</sup>— jusqu'à l' « humanisme ludique » fortement teinté de religion proposé par Jean-Louis Scouarnec<sup>46</sup>, un très large éventail de postures s'offre à nos yeux vu leur nombre et leur complexité, est impensable de les recenser dans le cadre de ce travail. Par conséquent, nous nous en tiendrons pour l'instant aux apports de Jacques Henriot —dont la réflexion a considérablement nourri notre propre étude—, quitte à approfondir plus tard, au cours de la recherche doctorale, la connaissance des conceptions philosophiques relatives au jeu.

Avant de poursuivre notre parcours, profitons de cette halte pour signaler que nous ne nous arrêterons pas sur d'autres disciplines, telle la théorie mathématique des jeux inaugurée par Von Neumann et Morgenstern, qui implique l'analyse abstraite de conflits d'intérêt entre deux ou plusieurs parties.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Auroux, *Vocabulaire...*, p. 121.

<sup>46</sup> « L'HUMANISME LUDIQUE considère l'homme comme un *existant ludique* qui, par sa *conscience* de soi, du monde et de l'au-delà du monde, *apprend* qu'il est jeu, produit d'un Jeu et fait partie d'un jeu humain, cosmique et transcendantal. Cette *conscience* de la situation existentielle *fait surgir* dans les étants en général (ordre minéral, végétal, animal) et particulièrement chez l'étant rationnel, l'homme, un *fond d'angoisse* qui lui-même *est jeu et source étouffante, étouffée* du jeu; considérant que la *Cause première est Jeu*, et par le fait même source *éclatante, éclatée* du jeu. », *L'Écriture du jeu...*, t. II, p. 45.

<sup>47</sup> Définie par Auroux dans son *Vocabulaire...* comme suit: « À partir des *jeux* caractérisés par des règles précises et par le fait que deux joueurs entrent en compétition de telle sorte qu'il y ait un vainqueur, les mathématiciens se sont posé la question de savoir s'il était possible de déterminer

Effectivement, cette spéculation mathématique pure ne fournit pas d'apports majeurs à notre propre réflexion. Malgré son indéniable utilité en économétrie, ses postulats de base —qui exigent une connaissance totale des données du fait étudié afin d'en tirer des déductions rigoureuses et une prévisibilité des réactions des adversaires en lice— posent déjà problème dans la pratique, puisque l'application de la théorie des jeux revient en général à un calcul de probabilités servant à mesurer les risques plutôt qu'à aboutir à des certitudes. Dès que l'on sort de l'enclos relativement rassurant des sciences exactes pour aller vers la glissante géographie littéraire, cette théorie des jeux stratégiques perd de son efficacité.

Mais venons-en à Henriot et à sa définition de l'activité ludique. Pour lui, il est possible distinguer trois niveaux:

1.- le *jeu* lui-même: « ce à quoi joue celui qui joue ». Il s'offre sous la forme d'un système de règles, de structure constituée.

2.- le *jouer*: « ce que fait celui qui joue ». C'est l'acte même, qui provient d'une idée, d'une attitude mentale.

3.- l'*être jouant*: « ce qui fait que le joueur joue »<sup>48</sup>, les conditions qui l'amènent à jouer. C'est ce qui rend possible en lui l'activité de jeu et la réalité même du jeu constitué.<sup>49</sup>

S'insurgeant à juste titre contre les deux tentatives généralisatrices qui font du jeu soit la forme primordiale d'une existence livrée à elle-même, soit une notion vide car rien ne saurait posséder de signification réellement ludique dans un univers où tout est déterminé, Henriot en propose une première définition en ces termes:

---

à coup sûr une conduite permettant de gagner; les solutions élaborées se sont révélées d'une grande fécondité, et sont appliquées à la théorie du comportement économique, de la décision, de la stratégie » (p. 121).

<sup>48</sup> Pour ces trois niveaux, voir Henriot, *Le Jeu*, p. 17-18.

<sup>49</sup> Henriot fait ici l'économie du jouet, c'est-à-dire de l'instrument, alors que Gilles Brougère, dans son éditorial à *Le Jouet* fait, lui, l'économie du joueur. Il est vrai qu'il s'attache à distinguer les trois significations distinctes de « jeu »: activité de jouer; système de règles et principes; matériel qui permet de jouer.

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.<sup>50</sup>

Le caractère provisoire de cette définition ne permet peut-être pas d'accorder l'importance nécessaire à certains éléments implicites dans ces notions fondamentales que sont *structure réglée*, *décision délibérée d'un sujet* et *incertitude*. Retenons particulièrement un trait sur lequel Henriot reviendra sans cesse:

un jeu dont on n'est pas conscient n'est pas un jeu. Tout jeu exige, pour avoir forme de jeu, le recul et le désengagement par quoi la prise de conscience du non-sérieux succède ou se superpose au sérieux de l'acte.<sup>51</sup>

Pourtant, comme il le signale lui-même, « un jeu dont on est conscient n'est plus un jeu »<sup>52</sup>. L'essence du jeu tient donc à l'équilibre qui s'établit dans une conscience qui ne doit pas jamais s'abandonner sans pour autant dénoncer et détruire le jeu.

Pour étudier ce complexe phénomène, il faudra tenir compte de son caractère **structuré**. En effet, en tant que système ou formation structurale, « tout jeu [...] se définit comme une suite d'opérations possibles »<sup>53</sup>. Henriot précise toutefois qu'en raison de sa double structuration spatiale et temporelle, le jeu acquiert une irréversibilité diachronique qui l'oppose à la structure synchronique et réversible définie par l'anthropologie structurale. Il nous semble que cette particularité du jeu nous oblige précisément à l'aborder davantage comme *activité* et comme **processus relationnel** que comme simple forme.

Voilà que commence à se construire, à partir des éléments que nous avons pu emprunter à diverses disciplines, une définition du jeu applicable à la littérature.

---

<sup>50</sup> Henriot, *op. cit.*, p. 38.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 29.

Le jeu, en tant qu' *activité* propre aux enfants et aux adultes, est une activité *délibérée* exigeant le *dédoublement* et le *déplacement* constants d'un *sujet jouant et joué* au coeur d'un *espace* et d'un *temps virtuels* créés par son *illusion*. Ce jeu comporte un certain degré de *risque* et d'*incertitude*. Le jouer doit donc faire preuve d'*habilité* pour ne pas se laisser absorber totalement par le jeu et pour ne pas en sortir. Il y parvient grâce à un *équilibre* dynamique.

Aucune activité réellement --et encore moins l'activité ludique en littérature-- ne doit être considérée gratuite ou immotivée, ni être assimilée à une perte. L'on peut toutefois admettre qu'elle est souvent perçue comme désintéressée.

Nous préciserons plus tard certains de ces critères et nous discuterons de la pertinence de ceux qui n'ont pas été retenus pour l'instant, bien qu'ils soient évoqués par les théoriciens.

Si nous coïncidons pleinement avec l'opinion de Michel Picard critiquant l'« adultocentrisme » et l'« infantocentrisme » de nombreux de ses théoriciens du jeu, il ne faut pas négliger qu'ils obéissent pour la plupart à un contexte historique et idéologique qui a beaucoup changé au cours des cinquante dernières années. La rencontre, parfois amicale, parfois hostile, de ces divers points de vue, a alimenté notre propre réflexion et nous permet donc de nous diriger d'un pas plus déterminé sur le terrain mouvant du littéraire. Notre propre moment historique correspond à celui où la critique ne vise plus à établir de vérité absolue ni à trouver *le* savoir, mais à accumuler, à additionner des savoirs multiples.

Nous espérons que ce bref périple interdisciplinaire aura contribué à mettre en évidence la nécessité d'une définition spécifique à la littérature. Qu'en est-il de celles qui ont été proposées à ce jour?

## CHAPITRE II. DU COTE DE LA LITTERATURE

« En un sens, le jeu est le refoulé des études littéraires »<sup>54</sup>

La définition du jeu en littérature est d'autant plus délicate qu'elle se situe à l'intersection de ces deux domaines d'étude dont les respectifs spécialistes n'arrivent pas à tomber d'accord sur les limites qu'il convient de leur fixer. Loin de nous l'idée de nous livrer ici à une quelconque tentative de définition de la littérature; nous nous engagerions dans un complexe débat qui nous éloignerait définitivement de notre but. Nous espérons cependant pouvoir contribuer, à travers la perspective particulière qu'offre le jeu, à mieux déterminer ce qui distingue le fait littéraire des autres faits humains.

Puisque l'une des problématiques qui ont orienté cette étape de notre travail de recherche consiste à remettre en question l'opinion amplement répandue selon laquelle « jeu littéraire » serait synonyme de « jeu de mots » (ou de ses variantes: « jeu verbal », « jeu de langage », « jeu de communication », qui ne sont d'ailleurs pas tout à fait équivalentes), nous y consacrerons une partie de ce chapitre. Cependant, nous tenons également à contester l'idée qui fait de la littérature un jeu parmi tant d'autres, et de ce fait la range à peine au-dessus des jeux d'esprit, ces « productions d'esprit futiles » dont parle le *Quillet*. Bien entendu, notre tâche réside moins dans la récusation pure et simple des postures évoquées que dans la construction d'une nouvelle hypothèse, plus apte à rendre compte de la richesse de l'objet étudié.

---

<sup>54</sup> Picard, *op. cit.*, p. 11.

Le souci de circonscrire le jeu comme effet littéraire n'est certes pas nouveau<sup>55</sup> mais, au bout du compte, les réflexions s'y appliquant empruntent souvent des voies qui les détournent du jeu en lui-même. Faut-il attribuer ce changement d'orientation au fait que le jeu, en tant que concept-instrument, n'avait peut-être pas mérité une analyse préalable et approfondie? Ce n'est pas dans notre intention d'en juger. Il nous suffit de constater que, mises à part ces théorisations enrichissantes mais hétérogènes et incomplètes, et celles ayant trait au jeu verbal, nous avons bien peu à nous mettre sous la plume.

Il est vrai que les ouvrages critiques faisant appel au jeu dans leur titre et dans leurs analyses ne manquent pas, mais il s'agit pour la plupart d'études vouées à un écrivain ou à un courant particuliers. Les auteurs qui s'attachent à donner une définition du jeu allant au-delà des acceptions rebattues sont plus rares.

Nous présenterons donc dans ce chapitre consacré à la littéraire trois types d'avis critiques différents et complémentaires, portant respectivement sur une oeuvre particulière, sur le jeu de mots et sur le jeu en littérature. Si dans les deux premiers cas nous n'avons connu que l'embarras du choix<sup>56</sup>, il est à regretter que la dernière catégorie concerne uniquement « El juego en la novela. Un paradigma crítico » et *La Lecture comme jeu*. Ce point exigera certainement un travail encore plus approfondi de recherche bibliographique et de lecture.

Mais trêve de préliminaires. Pour représenter la critique relative au caractère ludique d'une oeuvre —et, dans ce cas précis, d'une oeuvre poétique—, nous avons choisi un auteur qui fait du jeu l'un des axes fondamentaux de son analyse. Dans son ouvrage *Discours et jeu. Essai d'analyse des textes d'Arthur Rimbaud*, Atle Kittang consacre toute la deuxième partie à ce qu'il appelle

---

<sup>55</sup> Ross Chambers, Norman Holland, Rainer Warning et Roland Barthes en ont fait preuve, pour ne mentionner que les auteurs retenus par Michel Picard. Il cite également, parmi les critiques qui font appel au concept de jeu, Gabrijela Vidan, Philip E. Lewis, Bernard Magné, Roger Picard et les collaborateurs du numéro spécial de *Yale French Studies*. Il faut y ajouter les participants au récent colloque de Cérisy sur « Jeu surréaliste et humour noir ».

<sup>56</sup> Nous ne reprendrons pas pour l'instant l'intéressant travail de Bernard Fillaudeau à propos de l'univers ludique d'André Gide. Il nous a semblé que sa définition de jeu, quelque peu floue, n'avait pas vraiment ici sa place. Cependant, l'analyse de Fillaudeau sur les divers jeux possibles, qui dépasse les modèles conventionnels, s'avérera certainement très utile au cours de l'élaboration de notre propre hypothèse.

« L'Espace ludique », où il s'applique également à définir le concept de jeu. Selon lui, le passage d'une poétique du dire à une poétique du faire, reflet contestataire de la crise d'expressivité et du discours qui aurait caractérisé la poésie française pendant la dernière moitié du siècle dernier, est illustré d'une façon exemplaire par l'oeuvre rimbaldienne. En effet, Rimbaud a pratiqué et thématiqué la transgression de la lisibilité textuelle et insisté sur l'aspect non-téléologique de la nouvelle poésie. Sa pratique se soustrait donc à tout instrumentalisme communicatif afin de se transformer en jeu.

Par « jeu », Kittang entend une prétention à l'autonomie pure. En effet, pour lui, qui se fonde sur les analyses de Hans-Georg Gadamer,

le propre du mouvement ludique est de ne viser aucun but, mais de se renouveler « dans une répétition continue ». Or cette absence d'un *telos* implique une deuxième caractéristique structurale du ludique, à savoir l'absorption et l'effacement de la subjectivité du joueur. « Le mouvement d'aller et de retour, dit Gadamer, est évidemment si capital dans la définition du jeu, qu'il est sans importance de savoir qui ou quoi commande le mouvement. [...] Il y a le jeu qui est joué ou qui se joue, or on ne fixera aucun sujet du jeu ». [...] il faudra également reconnaître, comme critère fondamental de tout geste ludique, [...] un *être-joué*, déplaçant et décentrant sans cesse son acteur à l'intérieur de ce champ [...].

Définir la structure ludique par son dynamisme et par son effacement de la subjectivité du joueur, revient pourtant à établir une troisième caractéristique, fondamentale surtout en ce qui concerne le jeu artistique, et plus précisément *poétique*. Cette caractéristique, occultée par des théoriciens du jeu tels que Gadamer et Huizinga pour qui le jeu tend après tout à être une certaine *mimesis* [...], définit le jeu comme une structure purement combinatoire, donc non représentative. Autrement dit, le jeu poétique constitue un mouvement qui englobe et efface l'intentionnalité du joueur pour se présenter comme une combinaison d'éléments signifiants, refusant d'entrer dans le service d'un sens à transmettre. Traitement énergétique du signifiant, il produit par sa dynamique propre une épaisseur verbale autonome, gratuite, et scintillante de significations multiples. Refusant en outre de fonctionner comme une simple mise en oeuvre d'une série de règles, comme par exemple le jeu d'échecs, le jeu poétique va également s'élaborer *librement*, au gré des forces inhérentes à ses matériaux verbaux.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Kittang, *Discours et ...*, p. 191-192.



Si nous l'avons cité si longuement, c'est que nous retrouvons chez Kittang de nombreux éléments pertinents pour notre propre définition, surtout la notion dynamique d'un espace où s'opère un mouvement combinatoire d'aller et de retour. Nous ne pouvons cependant adhérer à son analyse du moment que le sujet du jeu lui semble négligeable, et qu'il garde, parmi les différentes connotations du mot, celles qui ont trait à un mécanisme qui joue librement, sans origine ni fin précises, au gré de forces autonomes. Comme nous avons eu l'occasion de l'expliquer, il nous semble que la perte de la subjectivité mentionnée par Kittang entraîne la fin du jeu en tant qu'activité et donc en tant que jeu *ludique*, pour se déplacer vers ce que nous pourrions appeler un jeu *mécanique*. Le propre du jeu ludique, par opposition aux autres acceptions du mot «jeu», serait alors la conscience du sujet qui joue.

Nous coïncidons pourtant avec Kittang lorsqu'il affirme que le jeu est une structure combinatoire aux avatars multiples: le jeu littéraire peut certes se présenter comme une combinaison des éléments signifiants (c'est là l'un de ces manifestations les plus courantes) mais, à notre sens, il apparaît aussi comme la combinaison ou l'interrelation des instances en jeu.

En ceci, nous rejoignons la proposition de Jacques Derrida, à propos du logocentrisme, selon laquelle le souci épistémologique de totalisation, jusqu'ici jugée inutile ou impossible, perd son sens dès que la non-totalisation est déterminée

sous le concept de jeu. Si la totalisation alors n'a plus de sens, ce n'est pas parce que l'infinité d'un champ ne peut être couverte par un regard ou un discours finis, mais parce que la nature du champ —à savoir le langage et un langage fini— exclut la totalisation: ce champ est en effet celui d'un *jeu*, c'est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini.<sup>58</sup>

Du point de vue littéraire, le jeu dynamique des instances au sein de leur ensemble fini nous semble particulièrement important. Les éléments signifiants, malgré leur autonomie, ne peuvent mettre en évidence leur jeu —leur

---

<sup>58</sup> Derrida, « La structure, le signe et le jeu... », p. 423.

mouvement— que lors d'une réactualisation par un joueur qui sans doute s'abandonne mais auquel il a fallu mettre en oeuvre sa subjectivité pour relancer le jeu. Cette dernière remarque s'applique d'ailleurs tout aussi bien au lecteur qu'à l'auteur (qui, malgré ses limites, *organise* le texte, canalise les forces signifiantes).

À propos de l'intervention du lecteur, parlons brièvement de Jean Sareil et de son ouvrage consacré à l'écriture comique<sup>59</sup>. Dans l'un des sous-chapitres, intitulé « La complicité du lecteur. Le jeu », Jean Sareil met l'accent sur la distance du lecteur ou spectateur par rapport à l'oeuvre et touche ainsi à vif le caractère subversif du jeu. Il affirme:

Cette distance que le lecteur ou le spectateur prend par rapport à l'oeuvre fait que son attention est alors dirigée sur l'accessoire, l'incongru, tout ce qui vient mesquinement contrarier les personnages, car leurs souffrances, qui seraient grandes dans la réalité, sont présentées de façon à ne pas toucher notre sensibilité. En somme, nous assistons au déroulement d'une aventure où l'écrivain semble d'abord respecter les règles et les usages, mais, très vite, il renonce à les suivre, s'en moque et va même en contester le bien-fondé. Cette désacralisation de la convention littéraire souligne la part de factice qu'il y a dans toute création artistique. Et alors on arrive à ce résultat paradoxal que l'esprit ludique du rire, si souvent mentionné par les commentateurs, est essentiellement constitué par un refus de jouer ou, pour être plus exact, de prendre la partie au sérieux. [...]

Ce jeu, qui consiste en somme à ne pas jouer, est terriblement contestataire dans son principe même. Plus rien n'est sacré si toutes les règles peuvent être à tout moment remises en question, au point que la désacralisation elle-même ne saurait se prendre au sérieux dans ce jeu qui ne connaît pas de fin.<sup>60</sup>

Il est dommage que, ayant précisé que l'esprit ludique —tendant à désacraliser la convention littéraire— est davantage refus de « prendre la partie au sérieux », c'est-à-dire refus de s'y laisser prendre, que « refus de jouer », Jean Sareil n'en conclue pas moins que le jeu consiste à ne pas jouer « ce jeu qui ne connaît pas de fin ». Ce paradoxe confirme finalement notre idée selon laquelle le jeu consiste à savoir rester sur la crête qui sépare la chute dans le jeu de la sortie

---

<sup>59</sup> Sareil, Jean.- *L'Écriture comique*.- Paris : P.U.F, 1984.

<sup>60</sup> Sareil, *op. cit.*, p. 104-105.

du jeu. De plus, l'instabilité de cette position, qui ne saurait être intégrée par un quelconque système de certitudes sans l'ébranler ou sans en être dénaturée, est terriblement **contestataire** dans son principe même.

Il en va ainsi des jeux des mots: privés de cet esprit transgresseur, ils deviennent de simples effets et sont souvent tenus pour tels. Le jeu de mots constitue sans aucun doute l'une des manifestations les plus apparentes du phénomène ludique en littérature —attirant l'attention sur le signifiant plutôt que sur le signifié et contribuant à créer la distance nécessaire entre le joueur et son jeu—, mais il ne peut être considéré qu'un moyen parmi d'autres pour instaurer le jeu. Par ailleurs, il est couramment utilisé dans de nombreux contextes non littéraires. Même littéraire, ce type de jeu opère à plusieurs niveaux. Par exemple, un jeu de mots basé sur les sonorités est en fait un jeu phonique inscrit dans un jeu de langage inscrit dans un jeu textuel inscrit dans un jeu littéraire inscrit dans un jeu culturel inscrit dans... Bref, qui dit jeu de mots ne dit donc pas forcément jeu littéraire (et inversement, le soulignerons-nous assez, qui dit jeu littéraire ne dit pas forcément jeu de mots).

Vu son importance réelle, ainsi que celle qui lui est couramment accordée, nous avons ménagé une place au jeu linguistique, sur lequel de nombreux chercheurs se sont penchés. Leur contribution, même partielle, sera d'une grande utilité pour notre propre projet.

Pour illustrer la position la plus répandue, évoquons brièvement le *Guide pratique des jeux littéraires*<sup>61</sup> de Jean-Pierre Colignon. Nous ne contesterons pas l'intérêt de cet ouvrage, qui offre un large et bien documenté inventaire de jeux de mots. Colignon, selon ce qu'il en dit lui-même dans son avant-propos, vise à rappeler en quoi consiste exactement chaque jeu; à présenter des éléments lexicographiques tels que la datation, l'étymologie et l'orthographe de ces figures et à fournir au lecteur « oedipe » de meilleurs outils. Nous percevons pourtant chez

---

<sup>61</sup> Notons au passage qu'il appelle globalement « jeux littéraires » les jeux de mots (qualifiés aussi de « jeux cérébraux » et de « sports de l'esprit »). Cette confusion, très courante dans la langue usuelle mais malheureusement aussi dans les milieux littéraires, n'est pas pour faciliter la tâche de ceux qui prétendent circonscrire d'une manière plus précise le concept de jeu en littérature.

cet auteur un certain mépris envers le ludique, puisqu'il affirme: « Il convient de ne pas traiter comme futilités ces activités —ludiques, certes, mais dont le but ne consiste pas uniquement dans la détente »<sup>62</sup>. En fait il partage une idée très répandue, comme nous l'avons déjà signalé auparavant, selon laquelle la notion de jeu ne renverrait qu'au plaisir gratuit et immotivé. En fin de compte, et probablement grâce à leur lien avec le prestigieux *logos*, il réhabilite pourtant les jeux de mots, en invoquant leur valeur formatrice:

Rien de tel que les mots croisés, les mots fléchés, les énigmes, les anagrammes, etc., pour mesurer nos connaissances —donc la qualité de notre mémoire— et pour développer nos capacités de réflexion, de déduction, de raisonnement. Stimuler et aviver notre agilité et notre vivacité d'esprit n'est pas non plus négligeable!

De tout temps, l'homme s'est plu à jongler avec les mots. De là naquirent les jeux d'esprit, quelque peu oubliés de nos jours [...]. Oubli injuste lorsque l'on considère les véritables « acrobaties » littéraires réussies par les virtuoses du langage.<sup>63</sup>

ou encore

On ne peut prétendre posséder une langue si l'on en ignore toutes les possibilités —et les jeux littéraires et jeux d'esprit sont un des moyens sûrs de parfaire notre savoir et notre pratique du langage<sup>64</sup>

Parmi les auteurs qui ont étudié avec davantage d'acuité la question des jeux de mots, il faut certainement citer Pierre Guiraud, qui y a consacré de nombreux articles et un ouvrage assez réputé.<sup>65</sup> Le travail de Guiraud nous semble particulièrement important car il ne s'est pas contenté comme la plupart des auteurs de dresser une liste détaillée des jeux de mots. Il y a consacré une analyse qui nous permet de mieux comprendre la nature et la fonction de ces jeux.

Guiraud distingue fort justement les jeux des mots (modes spécifiques d'expression linguistique dont la fonction principale d'après lui est d'exciter le rire,

---

<sup>62</sup> Colignon, *Guide pratique...*, p. 5.

<sup>63</sup> *Idem.*

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>65</sup> Guiraud, Pierre.- *Les Jeux de mots.*- Paris: PUJ, 1979. Paru dans la collection «Que Sais-Je? » et épuisé à ce jour.

la dérision, la curiosité, etc., et où intervient fortement la mystification) des divertissements verbaux (jeux de société fondés sur des tests d'aptitude verbale et servant à passer le temps)<sup>66</sup>. Il a mis au jour leur opposition essentiellement fonctionnelle, car dans le premier cas on joue *sur* les mots et dans l'autre *avec* les mots. Il oppose aussi le mot d'esprit et le jeu de mots, car ce dernier opère sur les signifiants et les signifiés et se trouve par conséquent lié à la morphologie, à la phonologie et à la sémantique; alors que le mot d'esprit joue avec des référents, non linguistiques. En bref, pour reprendre la terminologie rhétorique traditionnelle, le jeu de mots est une figure de mots et le mot d'esprit une figure de pensée.

L'analyse de Guiraud se révèle particulièrement intéressante pour notre étude lorsqu'il avance qu' « il n'est pas douteux que l'absurdité et l'incohérence par disruption et défonctionnalisation des structures normales de la langue, constitue l'essence du jeu de mots »<sup>67</sup>

Toutefois, cette rupture des structures *normales* implique tout de même le « filtrage [des sèmes] par des interférences structurales »<sup>68</sup> qui conditionnent et limitent l'ambiguïté ou le pouvoir suggestif des mots. La structure du jeu de mots, même irrégulière, demande à être mise à l'épreuve par un joueur qui, lui, est contraint par divers facteurs (linguistiques, sociologiques, psychologiques...). La **disruption** ne peut donc être totalement arbitraire et correspond, elle aussi, à une nouvelle structure *autre*. Nous pouvons aisément comprendre que le jeu de mots n'instaure pas un espace séparé mais, au contraire, s'insère dans le cadre habituel pour le transformer et y imprimer une nouvelle organisation qui risque, à la longue, de se normaliser et de perdre son caractère de jeu.

Nul doute que les jeux de langage offriront un vaste champ d'investigation à notre recherche doctorale. Il existe de nombreux ouvrages sur le sujet, depuis la délicieuse *Petite fabrique de littérature* d'Alain Duchesne et Thierry Leguay jusqu'à *Les Jeux de langage* de Laure Hesbois, travail peu connu malgré sa

---

<sup>66</sup> Dans « Typologie des jeux des mots » in *Le Français dans le monde*, n°151.

<sup>67</sup> Guiraud, *op. cit.*, p. 37.

<sup>68</sup> Michaël Riffaterre, cité par Maurel, *op. cit.*, p. 118.

qualité et qui nourrira sans doute notre propre effort. De plus, les thèses universitaires qui font du jeu verbal un élément central sont légion. Il suffit de jeter un coup d'oeil à notre bibliographie pour apprécier à quel point nous essayerons de mettre à profit, le moment venu, la contribution des universitaires qui nous ont précédée.

Lorsque le jeu n'est plus considéré sous un angle strictement linguistique, il peut prêter à des approches originales, telle celle de Sura P. Rath. Échappant à la tentation généralisée de comparer la littérature à un jeu d'échecs<sup>69</sup>, cet auteur propose un nouveau paradigme d'analyse du roman moderne, fondé sur le jeu. Dans « El juego en la novela. Un paradigma crítico », le jeu est considéré par cet auteur comme une tactique rhétorique pour manipuler les actions des personnages et les réactions des lecteurs. Selon Rath, malgré les notions de liberté et de franchise communément attribuées au jeu, la structure narrative est imposée à l'auteur par la nature même du jeu, car la narration doit respecter les règles de son propre *kosmos* et fournir des pistes de comprendre son rapport à la vie. Ainsi, chaque situation liée au jeu impliquerait des concepts ludiques « universels »<sup>70</sup>.

Voici la définition qui étaye le paradigme d'analyse avancé par cet auteur:

el *ethos* del juego es distinto e independiente de la realidad común de la vida cotidiana; el juego se desarrolla en un tiempo y en un espacio limitados, de modo que se inicia con la entrada de los jugadores y los espectadores en el campo de juego y termina con su salida de él; el juego controla a los jugadores y es controlado por éstos; sus reglas funcionan como las determinantes de la interacción entre jugadores y espectadores, al igual que las coacciones sociales, políticas y económicas estructuran nuestra vida fuera del juego; el juego implica una estructura mental en las que coexisten las realidades paradójicas del jugar y del no jugar, de tal manera que los patrones normales de la

---

<sup>69</sup> Maladie propre aux années soixante et soixante-dix, d'après Picard, mais dont les symptômes sont encore lisibles en 1980 chez A. J. Greimas.

<sup>70</sup> Rath reprend les concepts de Caillois.

acción y comportamiento quedan suspendidos mientras nos encontramos en la esfera del juego.<sup>71</sup>

Ce paradigme applique les cinq éléments indispensables pour la transformation d'un récit évoqués par Todorov (équilibre initial; rupture de l'équilibre; reconnaissance de la perte de l'équilibre; recherche de la personne ou de l'objet perdu; rétablissement de l'équilibre) pour analyser un texte dont le narrateur présente le jeu comme « transmetteur métaphorique de l'action dramatique ». Rath propose alors cette séquence paradigmatique: 1.- réclusion (le protagoniste se soustrait au monde réel); 2.- évasion/observation (le protagoniste, vivant avec une double conscience, tente d'établir des liens qui donnent sens au monde réel et au monde du jeu); 3.- équation/analyse/découverte (le joueur entre en transe et se prépare au sacrifice); 4.- relation/retour (le joueur sort du jeu et récupère son calme); 5.- célébration (le protagoniste, réconcilié, retourne au monde « normal »).

Ce modèle d'analyse nous semble offrir un intérêt certain, mais limité à certains romans spécifiques. Il est remarquable toutefois que, malgré le décalage entre les diverses approches que nous avons parcouru jusqu'ici, elles convergent toutes lorsqu'il s'agit du jeu comme notion dynamique. En effet, la conclusion de Sura Rath souligne la fonction du jeu comme moyen de transformation (une transformation qui, dans son paradigme, opère sur le protagoniste et donc sur le plan textuel). Pour cet auteur «la transformación de carácter, limitada por una salida de la realidad ordinaria y un regreso a la misma, sigue la dialéctica esencial del juego y el jugar »<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> « L'*ethos* du jeu est différent et indépendant de la réalité courante de la vie quotidienne; le jeu se situe dans un temps et un espace limités, en sorte qu'il commence avec l'entrée des joueurs et des spectateurs dans l'aire de jeu et se termine par leur issue; le jeu contrôle les joueurs, les joueurs contrôlent le jeu; ses règles fonctionnent comme les facteurs déterminants de l'interaction entre joueurs et spectateurs, à l'instar des contraintes sociales, politiques et économiques qui structurent notre vie en dehors du jeu; le jeu implique une structure mentale où cohabitent les réalités paradoxales du jouer et du non-jouer, au point que les modèles normaux d'action et de comportement sont suspendus pendant que nous nous trouvons dans la sphère du jeu ». Rath, « El juego... », p. 125.

<sup>72</sup> « La transformation de caractère, limitée par une issue de la réalité ordinaire et un retour vers celle-ci, observe la dialectique essentielle au jeu et au jouer ». *Ibid.*, p. 133.

Pour clore ce chapitre, nous évoquerons les points forts de la théorie sur la lecture comme jeu construite par Michel Picard, sans prétendre faire tenir en quelques pages la complexité de son raisonnement. Solide et séduisante, cette théorie l'est presque toujours; focalisée sur une seule des instances qui nous intéressent, son approche psychanalytique n'est pas toujours très accessible. S'il est vrai qu'au fil de notre travail de recherche il faudra réadapter et compléter son approche, nul doute qu'elle offre dès maintenant un point d'appui inappréciable.

Picard part d'un principe que nous partageons:

*La littérature est une activité, pas une chose, et il n'est sans doute pas improbable que derrière le modèle de la communication, si facilement adopté, avalé, se dissimule en réalité, pour la majorité des gens, celui de la passive consommation.*<sup>73</sup>

Nous ne tenons pas à retranscrire ici la longue liste de disqualifications qui émaille ce livre. Il faut tout de même signaler l'une des plus importantes. Pour cet auteur, l'art est toujours considéré par la plupart des théoriciens qui l'ont rapproché du jeu du strict point de vue de l'émetteur, alors que « la lecture est bien, fondamentalement, un jeu, et, à partir d'un certain degré, un art »<sup>74</sup>. Il va donc s'attacher à le démontrer et à construire, à partir des théories élaborées par les spécialistes du jeu, un modèle « synthétique et clair » pour en vérifier la pertinence au sujet de la lecture.

Dans cet essai, la littérature est considérée comme l'une des formes les plus adultes, les plus socialisées et les plus civilisées du jeu. D'après Picard, ce jeu reste l'apanage d'une classe privilégiée qui, après un premier apprentissage de la lecture-déchiffrement, a accédé à la véritable lecture, la lecture-interprétation. Cette activité ludique serait aussi historiquement récente et fortement liée à l'individuation dans la société bourgeoise.

La définition de « jeu » qu'offre Picard est posée en ces termes.

Quant à ses fonctions, le jeu, en relation manifeste avec la *symbolisation*, serait à la fois *défensif* et *constructif*; procurant une *maîtrise* particulière [...], il remplirait un rôle

---

<sup>73</sup>Picard, *op. cit.*, p. 10.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 29.



*intégreur* capital, tant interne qu'externe (donc aux deux sens du mot). Quant à ses formes, il s'agirait d'une *activité, absorbante, incertaine*, ayant des rapports avec le *fantasmatique*, mais également avec le *réel*, vécue donc comme *fictive*, mais soumise à des *règles*. Sa gamme s'étendrait des manifestations les plus archaïques et spontanées aux recherches les plus compliquées, de *paidia, Kredati, jocus*, à *ludus*, ou, si l'on veut bien adopter ce vocabulaire, en hommage à Winnicott, du *playing* (à l'exclusion du *fooling*) aux *games* (à l'exclusion du *gambling*, du moins s'il est massivement dominé par le hasard et/ou l'appât du gain).

Bien entendu, ces caractéristiques sont interdépendantes et complémentaires, elles doivent se retrouver toutes et se recouper pour définir le jeu.<sup>75</sup>

Plus loin, l'auteur précise la fonction du jeu, qui sert aussi bien à la consolidation de nos défenses psychiques face aux angoisses et aux désirs qu'à élargir nos possibilités de sublimation réussie. Le jeu de lecture intègre, discipline et fait prendre sens aux significations.

En effet, fondant sa réflexion sur la notion du jeu comme aire transitionnelle entre fantasme et réel proposée par Winnicott, Picard considère que l'univers fictif de la lecture —et, par conséquent, le lieu de l'illusion littéraire— se construit

à l'emplacement secret des premiers apprentissages, de la reconnaissance farouche, réticente, rétractile, vitale, de l'altérité, dans l'entre-deux fragile et bien réel où s'édifie et se ruine, où se bricole indéfiniment [la] pure et simple existence [du lecteur].<sup>76</sup>

Sans **altérité**, point de jeu. Lors de la lecture de textes prétendument littéraires, qui ne font que ressasser des clichés au lieu d'éveiller une véritable participation, l'aire transitionnelle n'offre à l'effort ludique qu'un territoire réduit et pauvre. Par contre, les textes qui résistent et obligent le lecteur à jouer et à se jouer sont définitivement ludiques. Cette résistance peut prendre des formes variées. Picard donne l'exemple d'un texte de Colette, où le passage grammatical du passé au présent et au futur permet à la narratrice et au narrataire d'émerger

hors de l'espace fictif un moment, en une brève parenthèse. Mais c'est pour que se définisse avec netteté, sur le plan de la conscience quoique empruntant le biais de la

---

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 42.

prétérition, le *projet* littéraire [...]. Cette sorte de pose, de retrait [...] permet le recul (que pourrait matérialiser une soudaine et confuse conscience, comme une presbytie subite et brève, de la distance entre les yeux et les caractères imprimés —troisième dimension de la page). Elle enclenche la secondarité, favorise la dialectique entre participation et distanciation.<sup>77</sup>

Nous retrouvons, encore une fois, l'idée de cette frêle ligne de partage entre un jeu et un non-jeu. Ce territoire virtuel peut être mis en danger par deux procédés de manipulation de la réception qui annulent le jeu. Le premier consiste à écarter au maximum la secondarité, tout en amplifiant le caractère affectif, irrationnel, de la relation avec le texte; cela simplifie à l'extrême l'activité intellectuelle de lecture et permet au lecteur d'oublier complètement qu'il est en train de lire; il est donc happé par le jeu. Le deuxième procédé, qui dépend du premier, offre un recours systématique au clivage, obligeant le lecteur à prendre parti, et opère par un déni de réel permanent qui annule les différences, les contradictions et les altérités. Il s'agit de procédés d'emprise idéologique favorisés par la position d'autorité couramment conférée au texte par la magnification de l'Auteur.

Pour Picard, la lecture littéraire, fondée sur un double pacte d'écriture et de lecture, serait l'intermédiaire entre l'Idéologique et le Scientifique: comme ce dernier, elle procure une connaissance, mais il s'agit d'une connaissance indirecte, d'une modélisation à travers des « représentations figurées à multiples fonds » comme dans le cas du premier. Elle s'en écarte pourtant, car l'Idéologique est caractérisé par sa fonction de méconnaissance.

Les trois critères de la qualité de la lecture comme jeu —et donc de la littérature elle-même— seraient alors la subversion relative, l'étendue polysémique et la fonction modélisante introduites par le rapport en acte du lecteur avec le texte.

Ce rapport est fondé sur trois instances lectrices que nous aurons l'occasion de reprendre au chapitre suivant. Il s'agit du *liseur*, du *lu* et du *lectant*.

---

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 37.

Le *liseur* peut être identifié au lecteur «physiologique », et c'est lui qui doit assumer la responsabilité de garder le contact permanent à la vie organique et à la vie sociale. Le *lu* s'abandonne aux forces psychologiques, aux confins de la raison et de l'identité, dans la tentation toujours présente d'absorber le *liseur* et de noyer le *lectant*. Ce dernier a pour mission de contrôler la bonne liaison des deux autres et de savourer la qualité du jeu. Il nous semble que c'est à lui que reviendrait sans conteste la condition véritable du joueur, par opposition au jouant et au joué.

Ainsi, conclut Picard, la lecture littéraire est effectivement et strictement un jeu. Pour la définir,

Il n'a fallu [...] que la considérer comme une *activité*, puis envisager celle-ci comme un fonctionnement ludique optimal sans abandonner pour autant, au contraire, les critères habituellement retenus aujourd'hui [...]. La lecture littéraire correspondrait donc, pour un lecteur donné et les potentialités réelles d'un texte donné, à l'exploitation maximale de l'aire transitionnelle dans les limites de laquelle ce lecteur s'édifie comme sujet, grâce aux activités conjointes et dialectiques de ce qu'on a proposé d'appeler le *liseur*, le *lu* et le *lectant*.

[...] *Il existe une corrélation constante entre dénaturation de la lecture littéraire (de la littérature) et abandon d'une des composantes du jeu* tel qu'il a été décrit [...]. Ce jeu-ci se singularise par:

1. le nombre de joueurs: un seul, généralement [...];
2. l'importance du jouet, ou jeu, au sens matériel de *game* [...], car il s'agit: a) de langage; b) de langage écrit; c) de langage écrit élaboré en textes selon les règles spécifiques de plusieurs catégories de parcours;
3. la liberté pourtant accordée au joueur [...].

Grâce à Michel Picard, nous avons confirmé et complété bon nombre de nos intuitions à propos du ludique comme critère de littéarité. Sans doute, sa théorie présente des inconvénients: outre qu'il continue à véhiculer certains clichés sur l' «infra-littérature », tous ses «Interludes » sont consacrés à des textes romanesques et le genre poétique manque au rendez-vous. De plus, son approche n'est pas toujours aisément compréhensible, contribuant à la réputation

d'élitisme de la psychanalyse. Mais si certaines de ces appréciations psychanalytiques sont assez outrées<sup>78</sup>, elles sont toujours nuancées par des considérations interdisciplinaires.

Notre définition provisoire, esquissée en fin du chapitre I, s'étoffe peu à peu. Aux critères cités est venue s'ajouter l'idée d'une structure combinatoire au sein de laquelle s'établissent des interrelations entre les éléments signifiants mais aussi entre les instances. Il y a donc un jeu-activité (playing) et un jeu-structure (game). Le dédoublement se précise: il doit être prise de conscience de l'altérité. La secondarité lucide ainsi déclenchée provoque une disruption et, de ce fait, devient fortement contestataire.

Même si, d'ordinaire, il s'agit d'un jeu individuel, celui-ci est médiatisé par un objet matériel et intellectuel complexe: le texte. Le caractère relativement réglé du jeu tient aux divers codes (linguistiques, culturels, idéologiques) qui traversent le territoire ludique.

Enfin, tel qu'il a été signalé par Picard, l'interdépendance et la complémentarité de ces notions sont indispensables.

Nous espérons avoir fourni un panorama global de l'état de la réflexion sur le jeu en littérature. Le chemin qui reste à faire est long mais la route a peu à peu été balisée grâce aux nombreuses contributions évoquées jusqu'ici. Si nous partageons pour la plupart les critères retenus par Picard pour la définition du jeu littéraire, nous ne saurions être d'accord avec lui lorsqu'il affirme qu' « il serait donc enfin permis, sur le plan théorique, de faire la salubre économie de l'Auteur »<sup>79</sup>.

---

<sup>78</sup> Voir par exemple, à propos de la sublimation de l'érotisme anal, « La concentration du lecteur, qui donne parfois à sa physionomie une expression si grave, austère, absente et passionnée à la fois, ressemble assez à celle de l'enfant sur son pot », p. 63, ou encore, p. 154, « l'énigme extrême: la féminité. Voilà sans doute qui procure à la curiosité sous-tendant le besoin de lire son aliment le plus énergétique ».

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 295.

Son étude se sait partielle et ne vise que *la lecture* comme jeu. Nous retiendrons par conséquent ses fécondes analyses au sujet du lien entre le sujet lecteur et le texte. Pourtant, pour que ce rapport ludique devienne possible, d'autres instances interviennent avant, pendant et après la lecture, qui la façonnent et en sont façonnées. De quelles instances s'agit-il? Quelle est leur nature, quelles sont leurs fonctions? C'est ce que nous allons tenter de dégager au cours de la recherche doctorale, à partir du modèle préliminaire présenté dans les pages qui suivent.

### CHAPITRE III. QUI JOUE A QUOI ?

Nous avons signalé à maintes reprises que notre recherche ne vise pas *tous* les jeux, mais uniquement ceux qui ont trait au fait littéraire. Cependant, il ne s'agit pas non plus de recenser les jeux dont on reconnaît l'existence au sein de la littérature et de les grouper par familles d'une manière plus ou moins empirique, en imitant alors la démarche de ceux qui ont tenté de classer l'intégralité des jeux par familles, selon des ressemblances plus ou moins visibles, et en en dressant un inventaire en tous points interminable. Nous tâcherons plutôt d'identifier les principes qui structurent le phénomène ludique afin de pouvoir reconnaître non seulement les jeux qui sont déjà acceptés en tant que tels — que nous ne prétendons pas, loin s'en faut, connaître tous — mais les jeux qui *pourraient* se produire.

À ce stade de l'analyse, il semble évident qu'en parlant de « jeu » en littérature, l'on est forcé d'aborder un phénomène bien plus complexe que la rhétorique, et plus spécifique que les jeux de communication. Le ludique, en littérature, est pour nous non pas seulement la *structure* des jeux, mais leur *mise en jeu*, leur jouer. Tout verbe implique un sujet, et c'est par le biais de ce(s) sujet(s) que nous allons tenter de proposer une nouvelle approche du problème.

De la sorte, si le jeu peut-être conçu à la fois en tant qu'activité et en tant que structure, il devient nécessaire de l'explorer en tant que *potentialité*. D'une part, de prétendus jeux<sup>80</sup> ne le sont pas toujours, du moment qu'ils ne sont pas perçus comme tels. Ou, pour le dire plus exactement, ils portent en eux une

---

<sup>80</sup> Les jeux de mots, sans doute, mais aussi d'autres jeux linguistiques, ou les jeux intertextuels, par exemple.

structure latente et ne peuvent accéder effectivement au statut de jeu que lors de la réactualisation par un sujet. D'autre part, des éléments qui n'étaient pas voués à priori à l'activité ludique peuvent y être intégrés.

Mais quel est donc ce sujet auquel il appartient de mettre en jeu le jeu? Pendant longtemps, la critique s'est donné pour tâche d'expliquer l'oeuvre à travers son auteur. Puis sont venus les tenants du texte pour lui-même, avant de laisser place aux partisans du lecteur. Il est impossible, de nos jours, d'ignorer la présence de ces trois instances-clés de la littérature, dont la prééminence à une certaine époque correspond à une série de déterminations diverses qu'il serait trop long d'exposer dans le cadre d'un travail préparatoire mais qui devront évidemment être envisagées au moment de l'analyse.

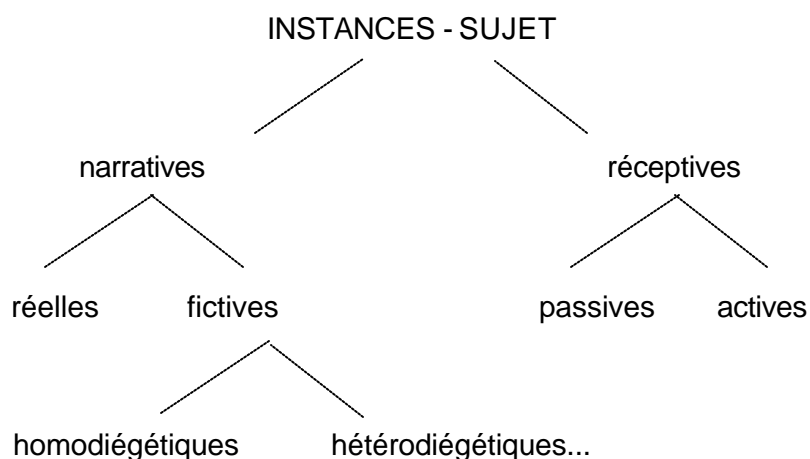
À notre avis, ces trois éléments dynamiques du fait littéraire peuvent participer au ludique, mais selon de modalités distinctes. Pour les étudier, il faut tenir compte de multiples facteurs, dont l'un des plus importants est assurément le *temps*. En outre, la mobilité nécessaire au sujet —cette capacité de déplacement dont nous avons signalé l'importance au cours des chapitres précédents— le porte souvent à occuper, parfois simultanément, plusieurs positions. La localisation du sujet dans le cadre temporel et spatial, voilà deux critères essentiels.

En restant toujours dans le cadre du phénomène littéraire, nous allons donc essayer de prendre comme point de départ deux interrogations fondamentales et étroitement liées: *Qui joue à quoi?* Il faut comprendre ici le « qui » à la fois comme acteur et comme agent. Nous devons également établir une distinction entre un « qui » véritablement sujet de l'action, ce sujet dont l'attitude ludique aura pu être repérée, et un « qui » agent, qui participe à l'action plus comme « joué », voire comme « jouant », que comme véritable « joueur », « jouant » et « joué ». Le but de ce chapitre est de fournir les premiers éléments de réponse à cette question sur le véritable sujet du jeu en littérature.

Il serait téméraire de se lancer maintenant dans une redéfinition globale de l'auteur, du texte et du lecteur. Notre travail nous mènera à une élaboration théorique dans ce sens; l'état actuel de nos lectures et de notre réflexion nous

permettrait éventuellement d'avancer quelques hypothèses. Néanmoins, ce n'est pas au cours de cette présentation préliminaire du modèle qu'il convient de le faire: l'étendue de la question mérite à coup sûr un traitement à part, qui ne trouverait pas sa place dans ces courtes pages. Nous nous en tiendrons donc pour l'instant à quatre tableaux et à un schéma global, dans lequel nous avons regroupé et organisé les apports proposés par divers courants critiques contemporains.

Bien entendu, nous ne faisons que proposer une analyse des instances parmi un large éventail de possibles. L'avantage de la division qui suit réside probablement dans son principe d'hospitalité: elle pourra aisément s'ouvrir à de nouveaux éléments au cours de la recherche doctorale. Rien n'interdit, par ailleurs, l'adoption d'une approche plus spécifique lorsque le besoin s'en fera sentir. Par exemple, parmi d'autres classifications possibles, nous pourrions appliquer une arborescence qui ne tienne compte que des instances susceptibles de devenir les sujets du jeu. Elle commencerait probablement ainsi:



Cependant, le modèle des instances littéraires que nous allons présenter ci-dessous a été réalisé à partir du modèle tripartite traditionnel: Auteur - Texte - Lecteur. À côté de ces trois instances principales, nous avons inclus trois autres instances: le personnage, l'oeuvre et le critique. Le personnage, tout en appartenant à l'instance du texte, assume souvent des caractéristiques de sujet jouant et joué au sein d'un univers virtuel, au point qu'il nous a semblé bon de lui



ménager une place à part.<sup>81</sup> « Oeuvre » n'est pas utilisé comme synonyme de texte, mais comme l'ensemble des textes d'un auteur. En incorporant le critique, il ne s'agit nullement de l'ériger en une sorte de « quatrième pouvoir », mais de tenir compte d'un auteur/lecteur entretenant avec la littérature des rapports particuliers, ainsi que de son rôle spécifique dans la production, la diffusion, la réception et l'interprétation des textes dits littéraires.

Afin de présenter un schéma lisible, nous n'avons pas repris à chaque fois une distinction essentielle entre les deux plans de l'ordre de l'existence (ou réalité) et l'ordre du langage (ou ordre textuel). Notre modèle prétend cependant opérer sur ces deux plans et sur cinq étapes qui peuvent être distribuées sur huit temps:

t<sub>1</sub>: étape de la conception (première étape de la production)

t<sub>2</sub>: étape de la production

t<sub>3</sub>: étape de la diffusion (t<sub>3</sub><sup>i</sup>: initiale; t<sub>3</sub><sup>p</sup>: postérieure)/étape de la communication

t<sub>4</sub>: étape de la consommation (t<sub>4</sub><sup>i</sup>, t<sub>4</sub><sup>p</sup>)/étape de la réception et la transformation

t<sub>5</sub>: étape de la réception critique (t<sub>5</sub><sup>i</sup>, t<sub>5</sub><sup>p</sup>)/ étape de la réception et transformation critiques.

Signalons au passage que les instances retenues, de même que leurs sous-instances, n'apparaissent pas toutes à tous les temps signalés (t<sub>n</sub>) et ne sont pas toutes pertinentes pour la recherche proposée. Il fallait cependant les présenter dans un premier moment, quitte à justifier ensuite, une fois la typologie élaborée, les raisons de leur mise à l'écart.

---

<sup>81</sup> À des fins pratiques, nous désignerons les instances par les abréviations suivantes:

AT = Auteur; TX = Texte; LT = Lecteur; CR = Critique; PR = Personnage.

## 1. L'AUTEUR

AT <sub>1</sub> : <b>homme physique</b>	sa <b>biographie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>son époque</li> <li>sa société (valeurs, goûts, attentes)</li> <li>son milieu                      sa classe</li> <li>   son appartenance littéraire</li> <li>son état civil (sexe, âge, nationalité)</li> <li>sa langue</li> <li>son vécu concret</li> <li>sa perception du vécu</li> </ul>
	son <b>idéologie</b> (cf. sa « vision du monde »)	<ul style="list-style-type: none"> <li>sa culture               <ul style="list-style-type: none"> <li>ses conditions d'accès à la culture</li> <li>son accès réel                   <ul style="list-style-type: none"> <li>globale</li> <li>livresque</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
	son rapport aux autres	<ul style="list-style-type: none"> <li>à l'idéologie dominante (allégeance ou contestation)</li> <li>aux contemporains en général               <ul style="list-style-type: none"> <li>lecteurs</li> <li>au public                      auteurs                      contemporains et</li> <li>(« intérieur » et réel)      critiques                      non-contemporains</li> </ul> </li> </ul>
	son <b>rapport à la littérature</b> (intertextualité externe)	<ul style="list-style-type: none"> <li>comme institution</li> <li>comme pratique               <ul style="list-style-type: none"> <li>son protocole d'écriture</li> <li>son compétence de lecture</li> <li>son compétence d'écriture</li> </ul> </li> </ul>
projet/réalisation/diffusion)	son <b>rapport à son oeuvre</b> (intertextualité interne)	<ul style="list-style-type: none"> <li>son <b>rapport aux textes particuliers</b> (conception ou</li> <li>   intention d'écriture</li> <li>   performance d'écriture</li> </ul>
	son <b>mode d'expression</b>	
AT <sub>2</sub> : <b>auteur d'une oeuvre</b> littéraire		critique
AT <sub>3</sub> : <b>auteur d'un texte</b> («écrivain» ou « scripteur »)		
AT <sub>4a</sub> : <b>conscience de l'auteur</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>ses obsessions</li> <li>ses désirs</li> </ul>
AT <sub>4b</sub> : <b>inconscient de l'auteur</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>ses obsessions</li> <li>ses désirs</li> </ul>

Le premier de nos tableaux concerne à l'Auteur, tradition oblige. Nous avons essayé de décomposer cette figure, toujours problématique, en cinq sous-instances, allant de la plus aisément perceptible à la moins accessible.

Siècles durant, l'on a cru qu'il suffisait de connaître l'homme (AT<sub>1</sub>) pour comprendre l'oeuvre. Rien n'est moins sûr. D'ailleurs, si la tâche est insuffisante elle n'en est pas moins lourde. Dans le tableau 1, nous pouvons apprécier un certain nombre de facteurs qui déterminent autant les Prix Nobel que l'écrivain le plus méconnu; d'autres éléments viendront s'ajouter en route à ceux que nous évoquons à présent. Songeons à la vie mouvementée d'auteurs tels que Rousseau: romancier, éditeur, annotateur, critique, lecteur lui-même, pédagogue et célèbre mauvais père de famille...

Pourtant, la complexité de cette instance ne tient pas exclusivement à l'être physiologique et social qu'est l'écrivain. Il faut l'envisager non seulement en termes d'être existant mais en termes d'*auteur*, de créateur d'une oeuvre artistique (AT<sub>2</sub>). L'homme physique ne disparaît pas, mais se particularise. Si nous avons choisi de présenter séparément l'auteur d'une oeuvre —c'est-à-dire d'un ensemble de textes— et l'auteur d'un texte (AT<sub>3</sub>), c'est qu'ils ne sont pas identiques. Notre perception de Sartre n'est certainement pas la même si nous connaissons tous ou la plupart de ces textes ou si nous lisons *La Nausée* sans aucune référence intertextuelle du même auteur. Nous pouvons d'ailleurs apprécier dans ce même exemple comment s'entremêlent les instances au sein d'une même figure: le philosophe et l'écrivain ne font qu'un et en même temps peuvent être considérés isolément. En outre, les conditions d'écriture varient d'un texte à l'autre: l'homme physique, inscrit dans l'histoire, n'est pas le même sur un axe synchronique que sur un axe diachronique. Si nous ressentons le besoin de rappeler de telles évidences, c'est qu'elles sont malheureusement trop souvent négligées.

Longtemps on a attribué à l'auteur une maîtrise totale de son oeuvre en général et de ses textes en particulier. Il était le dieu, le joueur solitaire s'amusant avec ses créatures. Cette conception, qui remonte à l'Antiquité, s'est sérieusement effritée de nos jours. Si l'on peut actuellement étudier grâce à la

pragmatique les intentions contenues dans l'acte de langage qu'est l'écriture, et juger de son efficacité, l'auteur a perdu sa toute-puissance. Le texte, une fois écrit, lui échappe. Et il lui échappe même *pendant* l'écriture. C'est là le conflit que s'instaure entre un créateur conscient (AT<sub>4a</sub>) et son inconscient (AT<sub>4b</sub>). La psychocritique ne prône-t-elle pas que si l'inconscient de l'écriture est bien la source du texte, c'est en revanche l'écriture à l'oeuvre qui structure l'inconscient?

Pour en venir à notre centre primordial d'intérêt, à savoir les rapports qu'entretient l'auteur avec l'activité ludique, il faut noter tout d'abord le problème de la reconnaissance du jeu. Nous avons soutenu jusqu'ici que le jeu devait être une activité délibérée. Cela est vrai, mais nous savons aussi que notre définition du jeu ne coïncide pas nécessairement avec celle du sujet qui joue. Si celui-ci peut être conscient de la dynamique qu'il lui faut préserver afin de rester sur le territoire virtuel du jeu, il peut tout aussi bien ne pas penser cela strictement en termes de « jeu ».

Le jeu peut par conséquent être ou non déclaré comme tel. À qui revient de le faire? À l'auteur qui joue avec son texte? Au lecteur qui trouve dans ce même texte les éléments nécessaires pour son propre jeu? Au critique observant les potentialités de jeu? Par ailleurs, un auteur qui joue et offre un texte à jouer, tout en affirmant qu'il ne le fait pas —est-il sincère?—, contribue paradoxalement à alimenter l'activité ludique, car le texte résiste davantage et exige un plus grand effort à son lecteur.

Ainsi, c'est au moment de la conception et de la production d'un texte que peuvent intervenir les premières manifestations ludiques. Des contraintes librement choisies —songeons par exemple aux *Exercices de style* de Queneau—, peut-être; l'apostrophe ironique au lecteur —comment échapper à la mention du célèbre narrateur de *Jacques le Fataliste*?—; des mystifications diverses —tel Borges citant des références bibliographiques imaginaires—, ce ne sont que trois exemples parmi tant d'autres. L'auteur dispose de multiples voies pour instaurer le jeu. Que le lecteur accepte d'y participer, ce sera une autre affaire. Mais si Picard peut affirmer en toute logique qu'il existe des écrits sans lecteurs, mais non de littérature sans lecture, il faut convenir que le jeu en littérature

existe dès l'écriture. Le lecteur ne s'apercevra peut-être de rien —c'est alors un « anti-lecteur », qui consomme de l'illusion au lieu de la produire—, mais l'auteur, lui, aura joué avec et aura été joué par les forces autonomes du langage et du texte.

## 2. LE TEXTE

### LE TEXTE EN SOI

TX<sub>1</sub>: **étapes successives du(des) texte(s) réels** avant le texte modèle («avant-texte») (étape d'écriture vs. étape de textualisation) exogenèse  
endogenèse

TX<sub>2</sub>: **texte «modèle»**  
 ses rapports à l'histoire  
 ses rapports à l'idéologie  
 ses rapports aux genres  
 ses rapports aux autres textes

niveau idéologique  
 niveau grammatical  
 niveau prosodique  
 niveau sémantique  
 niveau phonique  
 niveau typologique et graphique

structure poétique  
 structure narrative  
 structure descriptive  
 structure argumentative  
 structure logique

TX<sub>3</sub>: **inconscient du texte**

TX<sub>4</sub>: **commentaires et textes critiques** (paratexte)

### L'OEUVRE

ses rapports à l'histoire  
 ses rapports à l'idéologie  
 ses rapports aux genres  
 ses rapports aux autres oeuvres («intertexte» et «travail de l'oeuvre»)

### LES PERSONNAGES

P<sub>1</sub>: Narrateur homodiégétique  
 hétérodiégétique  
 P<sub>2</sub>: Narrataire homodiégétique  
 hétérodiégétique  
 P<sub>3</sub>: Personnage(s) qui parle(nt)  
 P<sub>4</sub>: Autres

Il faut admettre que le raisonnement inverse à celui que nous venons d'évoquer à propos de l'auteur est tout aussi valable: même si l'écrivain n'a pas conçu ouvertement son texte comme un jeu, le lecteur peut s'en emparer et en faire un objet ludique. En effet, le texte comme l'auteur traversent le temps, mais à des échelles différentes.

L'auteur n'entre d'ordinaire en contact avec son lecteur que par le truchement de son oeuvre, de ses textes. Seul le texte est là, *hic et nunc*, il est le jouet complexe qui fait surgir l'altérité. C'est, pour reprendre la jolie formule proposée par Umberto Eco, « un mécanisme paresseux » qui vit sur la plus-value de sens introduite par le destinataire. Nous invoquerons ici la pensée de Georges Reddé à propos de jouets, car elle vaut aussi pour les textes en général:

Ni purs objets de l'univers interne, ni pures choses dans le monde extérieur, les jouets présentent, conjointement, une dimension perceptive, une dimension projective et une dimension relationnelle qui composent un système tensionnel dynamique. Entre la pression des tensions internes et les contraintes de la réalité extérieure, ils occupent une place de médiateurs.<sup>82</sup>

Cet objet médiateur n'est pas aussi stable que certains voudraient le croire; dès sa production, il met en évidence la dérive de ses forces internes. La critique génétique s'est appliquée à démontrer la faille qui existe entre un texte final donné pour modèle (TX<sub>2</sub>) et les textes potentiels qui l'ont précédé (TX<sub>1</sub>). Texte et avant-texte sont traversés par d'innombrables déterminants. Nous ne faisons que mentionner pour l'instant, très sommairement, les rapports contextuels qui s'établissent à partir du texte, les multiples niveaux qui le constituent, les structures complexes qui s'y superposent.

De plus, la théorie littéraire a récemment doté le texte d'un « inconscient » (TX<sub>3</sub>). La notion d' « inconscient du texte », très polémique, a été redéfinie par la pragmatique comme un processus potentiel que le lecteur se doit de relancer. À condition d'en cerner clairement les limites, il est clair que cette notion peut être d'une grande utilité pour notre propre approche théorique.

---

<sup>82</sup> Reddé, *Le Parc...*, p. 98.

Mais le texte est aussi entouré de tout un appareil critique, son paratexte (TX<sub>4</sub>), qui en modifie parfois de manière définitive la perception. Nul ne peut aujourd'hui lire *Madame Bovary* ou *Germinal* sans songer immédiatement à ce qu'en disent les manuels scolaires, les anthologies littéraires, les autres livres, les médias, l'entourage familial et professionnel, etc. On n'aborde certes pas de la même manière les textes d'un jeune poète que ceux d'Apollinaire.

De plus, tout texte s'insère dans le cadre d'une oeuvre plus ou moins vaste. Et cette oeuvre est souvent elle aussi en train de se faire. Le jeu avec l'oeuvre favorise l'intervention des acquis antérieurs, des virtualités d'options futures. L'intertextualité offre un terrain privilégié aux manifestations ludiques, et il faudra en tenir compte.

Le texte littéraire est un objet de jeu exceptionnel en ce qu'il réunit une quantité insoupçonnée de jeux possibles, à tous ses niveaux. Il serait impossible de les évoquer ici. Nous avons choisi de présenter en vrac quelques-unes des interrogations qui ont surgi au cours de notre travail: des textes anciens peuvent-ils devenir ludiques avec le temps ou au contraire perdre ce caractère? Peut-on relire un texte et jouer de nouveau avec lui, comme l'on reprend une poupée ou l'on recommence une partie de tennis? Pour être ludique, le texte doit-il rompre avec ses textes de référence ou lui suffit-il de s'en écarter? La notion de dialogisme introduite par Bakhtine sert-elle à analyser le jeu des personnages? Peut-on étudier l'univers «virtuel» du texte en appliquant les disciplines couramment utilisées dans l'univers «réel»? La notion d'intertextualité permettrait-elle de parler d'un jeu littéraire collectif et transhistorique? Autant de questions, parmi bien d'autres, auxquelles nous tâcherons d'apporter une réponse pendant notre recherche.



### 3. LE LECTEUR

- LT<sub>1</sub>: **lecteurs potentiels ou virtuels** (lecteurs courants et critiques)
- leur détermination historique
  - leur époque
  - leur société (valeurs, goûts, attentes)
  - leur milieu
  - leur classe
  - leur état civil (sex~~e~~, âge, nationalité)
  - leur langue
  - leur vécu concret
  - leur perception du vécu
- contemporains à l'auteur  
et  
non-contemporains
- leur idéologie
  - leur culture
    - leur conditions d'accès
    - leur accès réel
      - globale
      - livresque (cf. « interlecture »)
  - leur rapport aux autres
    - à l'idéologie dominante (allégeance ou contestation)
    - aux contemporains en général
    - aux autres lecteurs
      - aux auteurs
      - contemporains et non-contemporains
      - aux critiques
  - leur rapport à la littérature
    - comme institution
    - comme pratique
      - leur protocole de lecture
      - leur position de lecture
      - leur compétence de lecture
  - leur rapport à l'oeuvre
  - leurs rapports aux textes particuliers
  - leur performance de lecture
- LT<sub>2</sub>: **lecteur modèle ou idéal**
- imaginé par l'auteur
  - contenu dans le texte (~narrataire)
  - conçu par la critique (~archi-lecteur)
- LT<sub>3</sub>: **lectorat ou lecteur statistique**
- LT<sub>4</sub>: **lecteur réel** (« lisant » ou « liseur »), conditionné par les mêmes facteurs que le lecteur potentiel
- LT<sub>5a</sub>: **conscience du lecteur** (« lectant »)
- ses obsessions
  - ses désirs
- LT<sub>5b</sub>: **inconscient du lecteur** (« lu »)
- ses obsessions
  - ses désirs

Pour analyser ce que la lecture « *met en jeu*chez le lecteur », Leenhardt propose:

I.- La connaissance antérieure ou acquise de 1.- l'univers référentiel du livre; 2.- la problématique du livre; 3.- la fable du livre.

II.- Les codes de lecture 1.- hérités de la tradition littéraire; 2.- induits par le texte; 3.- cultivés dans le groupe social.

III.- Le texte: 1.- son aspect sémantique; 2.- son aspect syntaxique; 3.- son aspect rhétorique.

IV.- L'individu: 1.- son principe d'identité; 2.- ses stratégies de défense; son principe de plaisir.

V. - Des hiérarchies de valeur.

(Cité par Michel Picard, *La Lecture...*, p. 300)

## **LE CRITIQUE**

CR <sub>1</sub> : <b>homme physique</b>	sa biographie <ul style="list-style-type: none"> <li>son époque</li> <li>sa société (valeurs, goûts, attentes)</li> <li>son milieu             <ul style="list-style-type: none"> <li>sa classe</li> <li>son appartenance critique</li> </ul> </li> <li>son état civil (sexe, âge, nationalité)</li> <li>sa langue</li> <li>son vécu concret</li> <li>sa perception du vécu</li> </ul>
	son idéologie <ul style="list-style-type: none"> <li>sa culture             <ul style="list-style-type: none"> <li>ses conditions d'accès à la culture</li> <li>son accès réel                 <ul style="list-style-type: none"> <li>globale</li> <li>livresque</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
	son rapport aux autres <ul style="list-style-type: none"> <li>à l'idéologie dominante (allégeance ou contestation)</li> <li>aux contemporains en général             <ul style="list-style-type: none"> <li>au public                 <ul style="list-style-type: none"> <li>(« intérieur » et réel)</li> </ul> </li> <li>aux lecteurs</li> <li>aux auteurs</li> <li>aux critiques</li> </ul> </li> </ul>
	son rapport à la littérature <ul style="list-style-type: none"> <li>comme institution</li> <li>comme pratique             <ul style="list-style-type: none"> <li>son protocole de lecture</li> <li>son protocole d'écriture</li> <li>sa compétence de lecture</li> <li>sa compétence d'écriture</li> </ul> </li> </ul>
	son rapport à son oeuvre son rapport à un texte particulier <ul style="list-style-type: none"> <li>intention d'écriture</li> <li>performance d'écriture</li> </ul>
	son mode d'expression
CR <sub>2</sub> : <b>auteur d'une oeuvre</b>	critique littéraire
CR <sub>3</sub> : <b>«écrivain» d'un texte critique</b>	
CR <sub>4a</sub> : <b>conscience du critique</b>	ses obsessions ses désirs
CR <sub>4b</sub> : <b>inconscient du critique</b>	ses obsessions ses désirs

Il n'est pas aisé de résumer en quelques pages la problématique des sous-instances qui constituent le lecteur. Bien que l'importance accordée au destinataire dans l'explication du fait littéraire semble actuellement aller de soi, elle est historiquement récente. Ce terrain reste méconnu mais a été investi par une foule de critiques, toutes disciplines confondues, qui ont aidé à mieux le comprendre.

Le lecteur, dont l'on a pu dire qu'il avait été supprimé par le roman moderne<sup>83</sup>, est d'une nature particulièrement mobile. Dès l'abord, l'on remarquera qu'en tant qu'être physiologique et social, il est soumis pratiquement aux mêmes déterminations que l'auteur, bien que la hiérarchie relative des facteurs varie de l'un à l'autre. Mais, s'il était difficile de saisir l'écrivain en tant qu'individu, cela s'avère héroïque au moment de la réactualisation du texte par un lecteur particulier. Le texte modèle, nous l'avons vu, s'est construit progressivement : ce n'est que l'un des textes possibles, le résultat d'un cheminement laborieux. Chaque lecture est, elle aussi, singulière et procède par étapes. Car il n'y a pas un lecteur, comme il y a un auteur et un texte matériellement définissables, mais des lecteurs réels et potentiels (LT<sub>1</sub>) dont le nombre est infini.

L'écrivain n'écrit pourtant pas nécessairement pour tout le monde: il a en tête un lecteur idéal (LT<sub>2</sub>), qui n'a probablement rien à voir avec l'image du lecteur qui se profile dans le texte—dédoublé lui aussi en narrataire implicite et narrataire explicite— ni avec le lecteur imaginé par le critique.

Comment faire pour étudier le lectorat (LT<sub>3</sub>), c'est-à-dire l'ensemble de lecteurs réels (LT<sub>4</sub>)? Cela aurait-il un sens? Le Lecteur est une entité variable qui favorise l'ouverture du texte. Il est déjà hasardeux de se pencher sur chaque lecteur en particulier, conditionné comme il l'est, à l'instar de l'auteur-homme

---

<sup>83</sup> « La vraie rupture inaugurée par *Ulysse* viendrait de ce que Joyce y supprime le lecteur, ce personnage invisible qui commandait tout le récit puisque le récit était écrit dans l'intention de lui être intelligible », Rey, *Le Roman*, p. 104, à propos d'Albarès et son livre *Métamorphoses du roman*. Ne s'agirait-il pas plutôt d'un déplacement?

physique.<sup>84</sup> Sa conscience (LT<sub>5a</sub>) et son inconscient (LT<sub>5b</sub>) sont également sollicités. Pourtant, il semble indispensable, pour approfondir la connaissance du fait littéraire, d'explorer pourquoi le lecteur lit, ses besoins, ses préférences, la nature de son expérience. Les efforts de la sociologie de la lecture s'attachant à fournir des explications sur les attentes et les réactions d'un public donné à un moment donné à propos d'un texte également donné ne suffisent pas à éclairer les nombreuses zones d'ombre qui entourent la lecture. Ce n'est qu'avec le concours d'autres disciplines, et notamment de la psychanalyse, que l'on peut espérer y voir plus clair, sans pour autant croire à une élucidation définitive.

Une citation de Picard permettra de mieux comprendre la complexité du jeu de la lecture:

dégagement de réseaux superposés, avec des interférences et des adhérences, progressions à vitesses différenciées, essais de cohérences variées, synchroniques et diachroniques, recherche confuse et têtue d'une cohésion centrale sans cesse différée, dialectisation brechtienne ou bakhtinienne toujours possible, articulant les relations entre *lu*, *liseur* et *lectant*. [...] Ces données se situent, on l'a bien vu, à tous les niveaux, élaborant, transformant les signifiants de toute nature, du phonème au motif mythique, du thème inconscient au code culturel, du conflit psychique singulier aux homologues structurels subtils d'épisodes historiques. La lecture, dans ce cas, peut donc produire à la fois du sens et des significations, du plaisir et de la jouissance, de la régression et du renforcement du Moi.<sup>85</sup>

Si le jeu est susceptible de faire intervenir toutes les sous-instances lectrices; s'il peut se manifester à tous les niveaux du texte; si son origine visible réside dans l'intention d'un auteur mais le jeu est déterminé par des facteurs sociaux et psychologiques indépendants de la volonté du créateur..., il est clair qu'une analyse des jeux en littérature devra s'imposer la règle de l'ouverture et de la pluridisciplinarité pour approcher son but.

---

<sup>84</sup> Nous avons préféré omettre dans cette partie du tableau la liste de déterminants pour ne pas l'alourdir inutilement.

<sup>85</sup> Picard, *op. cit.*, p. 236.

Nous ne voudrions pas allonger outre mesure cet exposé avec des considérations sur le rôle du critique qui, somme toute, regroupe certaines caractéristiques de l'auteur et du lecteur. C'est au fil de la recherche doctorale que nous tenterons de mieux cerner cette instance ambiguë. Nous partageons à son sujet l'avis de Starobinski, pour qui seule la reconnaissance d'une différence, de la distance que le critique à a parcourir pour rejoindre l'oeuvre, permet une rencontre authentique de l'un avec l'autre.

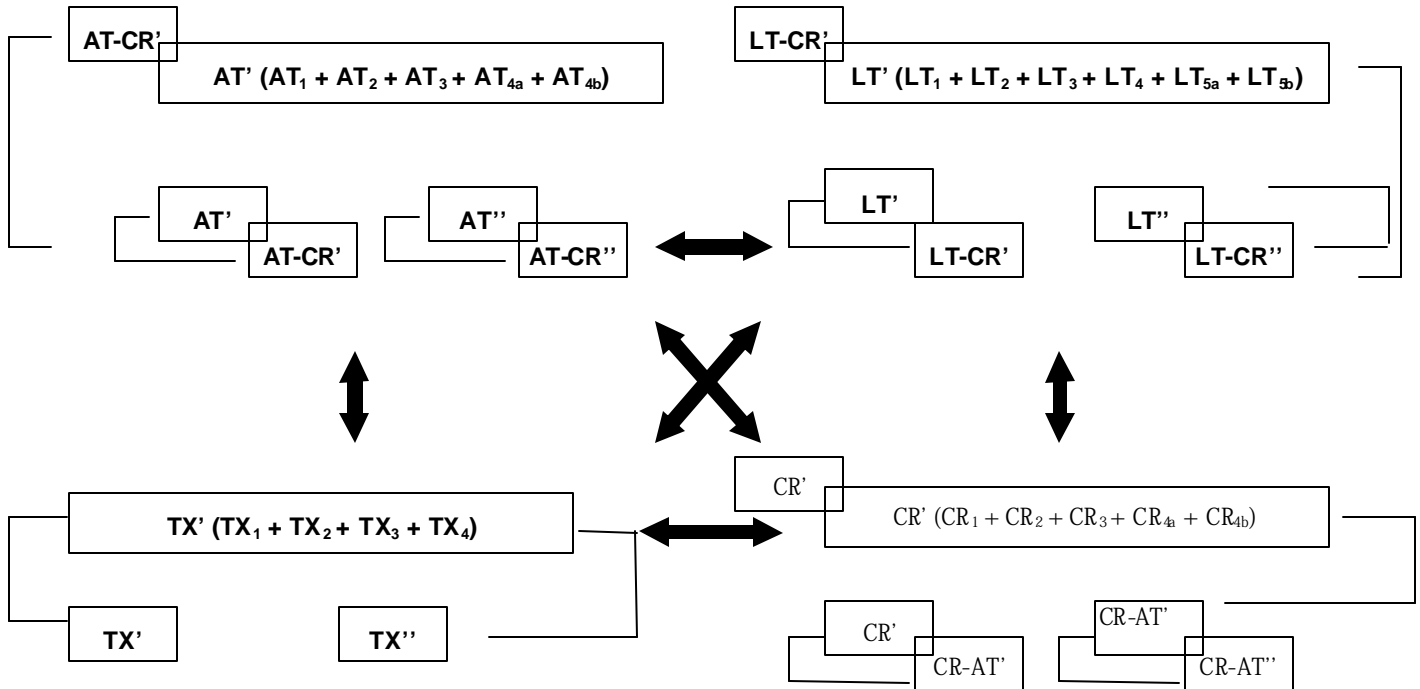
Nous espérons avoir mis en évidence, malgré le caractère encore élémentaire du modèle présenté, comment la triade classique (AT-TX-LT) s'avère insuffisante pour l'analyse du fait ludique en littérature et du fait littéraire tout court. En conclusion de ce dernier chapitre, voici une version de travail du schéma qui servira à établir l'existence de liens ludiques entre les instances mentionnées.

Auparavant, quelques précisions graphiques s'imposent. Les sigles sans indice caractérisent l'ensemble des sous-instances de l'une des instances principales. Il en va ainsi, par exemple, pour l'auteur (AT'), constitué par l'homme physique, auteur d'une oeuvre, d'un texte, sujet d'une conscience et d'un inconscient.

Les signes (') et (") indiquent l'antériorité ou la contemporanéité, pour le premier, et la postérité, pour le second. De la sorte, le deuxième (AT') représente les auteurs antérieurs à ou contemporains du (AT') principal, et le (AT'') concerne sa posture par rapport aux auteurs devant lui succéder.

Les cases emboîtées figurent des instances qui peuvent être doubles: (AT-CR') représentera des auteurs antérieurs ou contemporains de (AT') et exerçant le métier critique.

Les flèches en pointillé concernent les liens à sens unique; les flèches normales, les rapports réciproques.



Si l'un des principes de toute recherche consiste à formuler la problématique en une question précise, qui devra orienter le travail, nous croyons avoir atteint ce premier objectif. Le parcours à travers les différentes définitions du jeu a permis de dégager ce qui nous semble être l'élément essentiel du jeu en littérature, à savoir, la question du sujet.

*Qui joue à quoi?* Une fois éclairé ce « qui » —grâce au perfectionnement du modèle de ce que nous pourrions appeler des macro-instances décomposées en leurs respectives micro-instances—, nous serons à même d'aborder le deuxième terme de notre interrogation, le « quoi ». Le travail de définition présenté dans ce mémoire a également servi à fournir des pistes dans ce sens.

À nos yeux, le sujet du jeu est triple. Il faudra distinguer:

1.- le joueur, pleinement lucide et conscient de son activité, donc capable de tirer un profit maximal du processus de transformation qui s'offre à lui;

2.- le jouant, caractérisé par son dynamisme, mais susceptible à tout moment de se laisser absorber par le jeu et de devenir

3.- le joué, c'est-à-dire un agent passif, prenant part sans le savoir à un jeu qu'il n'a nulle possibilité de maîtriser.

Nous venons d'énoncer l'une de nos premières certitudes: nul ne peut jouer à son insu, sous peine de n'y être que joué et jouet.

Notre deuxième certitude a trait au statut du texte dans le jeu littéraire: il peut être ludique, sans doute, mais toujours en tant qu'instance de médiatisation. Cela ne revient aucunement à nier son importance: c'est l'artefact textuel qui véhicule, tout du moins potentiellement, le jeu. Plus cet artefact incite par sa résistance à la mobilisation de l'auteur et du lecteur, en conservant toutefois assez d'attrait pour que ceux-ci n'abandonnent pas le jeu, plus l'on peut parler de sa qualité ludique et, partant, de sa qualité littéraire.

En bref, le jeu en littérature est activité et structure au sein d'une constellation de codes qui le traversent. Le jeu littéraire, en tant que potentialité, reste toujours à découvrir, à construire, à vivre.

## CONCLUSION

Tout au long de ces pages, et du travail de recherche qui les sous-tend, nous nous sommes attachés à saisir, d'abord, ce qu'était le jeu, pour explorer ensuite en quoi consistait le jeu en littérature et, finalement, ébaucher un modèle des instances littéraires dont nous aurons l'occasion de faire un outil d'analyse.

Le parcours que nous avons dû emprunter était certes passionnant mais parfois difficile à suivre: le tracé semblait tantôt s'en effacer, tantôt éclater en carrefours partant dans tous les *sens*. Nous avons vu comment, sur le plan de l'éthique, la notion de jeu se trouve par règle générale inscrite dans un double système axiologique mis en évidence par les analyses les plus récentes. Entre l'angoisse de ceux qui voient dans le phénomène ludique un résidu d'instincts à dépasser et l'enthousiasme de ceux qui l'idéalisent et voudraient le défendre d'une économie de marché dévoratrice, le chercheur a parfois du mal à choisir sa voie. Pour notre part, nous avons décidé de laisser ici de côté, pour l'instant, toute considération philosophique à cet égard. En effet, s'il semble possible de décomposer la réflexion sur le jeu en plusieurs niveaux —qui iraient du niveau ontologique au niveau purement « mécanique », en passant par des considérations esthétiques, idéologiques, littéraires, psychanalytiques, etc.— il serait utopique de prétendre tout embrasser, depuis les plus profondes racines philosophiques jusqu'aux niveaux plus spécifiquement littéraires, dans le cadre d'une recherche comme la nôtre.

L'ambition de notre travail, bien plus modeste mais malgré tout difficile à combler, est de proposer une définition qui réponde aux critères d'une étude littéraire. Ce n'est pas pour autant qu'elle sera protégée par les murs de sa belle tour d'ivoire du « monde extérieur ». Comment échapper au conditionnement de



notre propre projet, de notre méthode, de nos concepts, de notre idéologie, de nos hypothèses, de nos phantasmes? Sans compter que le Lecteur, dans sa propre multiplicité, viendra y ajouter du sien.

Nous avons insisté sur le jeu comme une praxis en équilibre dynamique entre un dedans et un dehors, car il ne saurait y avoir une définition du jeu qui ne tienne compte de la notion de *déplacement*. Le fait ludique implique donc nécessairement des propriétés spatio-temporelles propres et la cohabitation de deux pôles: celui du jeu et celui du non-jeu. Il ne s'agit nullement de l'opposition classique monde fictif du jeu/monde réel. Nous partageons l'avis d'Ehrmann, pour qui le jeu ne se situe pas en dehors d'une réalité dont la définition est des plus malaisées mais en fait pleinement partie. Cela revient à dire que nous ne partageons pas l'idée de Caillois pour qui l'un des critères du jeu est son caractère fictif. À notre avis, le jeu est bel et bien inscrit dans le réel, mais contribue à créer, à l'intérieur de ce réel, un espace propre instauré par *l'il-lusion*, l'entrée en jeu. C'est à partir de cet espace que se définissent un en deçà et un au-delà avec lesquels devra jongler le joueur, et grâce auquel il parviendra à se construire.

Pour qu'il y ait jeu, les deux pôles du jeu et du non-jeu doivent subsister et se maintenir ensemble dans la conscience du joueur. Le jeu ou à plus proprement parler le jouer résident dans cette capacité d'être dans le jeu sans s'y perdre. Pour atteindre cet équilibre, le jeu se doit d'être « acte d'intelligence »<sup>86</sup>. Le risque que cette activité implique doit être assumée par un sujet qui engage autant sa volonté que sa capacité de jouer. En ce sens, le jeu oblige à l'exercice d'une liberté sous contrainte. Il constitue un mécanisme de construction et de renforcement du Moi et, en tant que tel, intervient à tout âge car ce travail psychique ne s'arrête jamais.

Pourtant, l'indispensable conscience du joueur, qui en fait un sujet à part entière, n'entraîne pas nécessairement ni la compréhension ni la maîtrise du jeu: celui qui joue est simultanément joueur, jouant et joué, et peut à tout moment être

---

<sup>86</sup> Henriot, p. 37.

absorbé par le jeu ou en sortir. Ce va-et-vient constant requis par l'illusion exige une disponibilité capable de faire surgir la notion d'altérité.

Une telle définition de jeu exclut d'elle-même les notions de gratuité, de futilité et de décadence souvent rattachées au jeu. On ne peut parler de « gratuité » pour le jeu, si ce terme signifie que le jeu est « injustifié », « non motivé » ou sans conséquences sur la vie réelle. Par contre, l'on pourrait admettre ce qualificatif dans ce qu'il y en lui de désintéressé: le joueur a pleine conscience qu'il joue, mais il n'est pas forcément conscient du pourquoi, de son « être jouant ». Il se sait sujet au sein d'une certaine action dynamique, mais il n'est pas obligé de savoir vers où le dirige cette action. Dans ce sens, il faut rappeler que « dans le jeu, ce n'est pas l'objet qui se trouve métamorphosé, mais le sujet »<sup>87</sup>. Le joueur est donc effectivement oeuvre de son jeu.

Nous appellerons donc « ludique » tout ce qui vise à déclencher le jeu, c'est-à-dire, à construire le territoire virtuel du ludique.

En ce qui concerne la spécificité du fait littéraire, nous pouvons affirmer à présent que, si tout texte est *potentiellement* ludique, ni toute écriture ni toute lecture ne sont jeu. Une structure ludique (*game*) contient potentiellement un comportement (*play*), mais doit être activée par un exercice (*playing*). Qui dit acte dit comportement, et qui dit comportement dit fait externe et objectif. Mais qui dit jeu dit aussi idée, intention, fait interne et subjectif.

S'agissant d'un jeu opérant à plusieurs niveaux (de l'inconscient au contexte socio-historique) et avec plusieurs codes (linguistiques, culturels, idéologiques), il présente une complexité et une richesse particulières. Chaque texte peut véhiculer des types de jeux différents. Le jeu littéraire n'est pas un jeu réglé à proprement parler, mais codé et surcodé. Il contribue à mettre en évidence la liberté du sujet qui, malgré les déterminations plurielles que nous avons évoquées au chapitre III, réussit à se transformer et à transformer son objet.

---

<sup>87</sup> Henriot, *op. cit.*, p. 97.

Le jeu littéraire est un jeu individuel qui n'obéit pas au principe de la compétition, mais à un principe d'interchangeabilité fondé sur les liens existant entre les diverses instances du fait littéraire. La disruption qu'il introduit est porteuse d'un pouvoir subversif qui explique peut-être la méfiance à son égard et les tentatives de minimisation dont il fait souvent l'objet.

Ainsi, le jeu en littérature est un jeu qui se dénonce lui-même sans pour autant se mettre en évidence. Illusion dans l'illusion, les jeux littéraires sont souvent provocateurs en ce qu'ils tendent à briser l'illusion qu'ils avaient pourtant contribué à instaurer, puis la recomposent pour la dévoiler à nouveau. L'« anti-lecteur » de Picard, incapable de s'engager, renoncera à poursuivre une tâche qui l'épuise, ou terminera sa lecture sans même s'être rendu compte des possibilités de jeu qui s'offraient à lui.

Quant à l'auteur qui fait appel à un jeu prévisible et nécessaire, il ne peut pas non plus être considéré comme un joueur, mais comme un joué (celui qui se laisse entraîner, et sans le savoir, par la combinatoire des éléments signifiants dont parlait Kittang). Par contre, si le jeu n'est plus un simple effet mais il bouleverse les attentes, s'il fait perdre momentanément son équilibre au lecteur et le remet en mouvement, s'il lui rend sa conscience, alors nous pouvons dire que nous nous trouvons face à un jeu véritable.

Une oeuvre littéraire, pour être considérée ludique, doit par conséquent permettre l'instauration de cet espace dynamique. Par ses « motifs en détrompe-l'oeil », pour reprendre l'expression de Picard, elle évite la surchauffe de l'illusion, illusion qui, portée à son comble, dériverait en aliénation. Des textes qui se bornent à répéter des modèles conventionnels, qui ne font que perpétuer des stéréotypes et figer des idées préconçues ne peuvent être ludiques, pour une simple raison: ils ne sont pas source de mouvement, de décalage, de conscience. S'il n'y a plus d'indécidabilité, le jeu s'éteint. Aux auteurs sclérosés par le poids des modèles à suivre, correspondent des lecteurs pétrifiés et incapables de jouer. À moins que... À moins qu'un nouveau contexte vienne ébranler leurs fondements et permette aux lecteurs de relancer le jeu.

C'est de ce point de vue qu'il serait intéressant de déterminer si la contribution des littératures francophones à la rénovation de la littérature en langue française est passée par une utilisation plus large des ressources ludiques.

Nous avons essayé, en parcourant les différentes théories relatives au jeu comme activité ludique, d'en tirer une définition opérationnelle du jeu en littérature. Nous avons proposé d'étudier cette problématique spécifique sous un jour nouveau sans pour autant perdre de vue l'ensemble et, pour ce faire, nous avons emprunté la voie que nous offraient les instances littéraires dans toute leur richesse et leur complexité.

Le jeu, perpétuellement menacé du moment qu'il est distance en fragile équilibre, se joue du non-jeu, de la possibilité de sa propre disparition. L'auteur qui insère des éléments ludiques dans son oeuvre ne peut être certain que ceux-ci seront perçus, car leur perception et donc leur intégration au jeu dépend, une fois inscrits dans le texte, de l'attitude du lecteur. Cette attitude, historiquement déterminée, variera donc avec les âges, les milieux, les cultures, les époques... Il y a eu jeu au moment de la création, certes, mais rien ne garantit que ce jeu sera réactualisé au moment de la consommation. Cela dépend du lecteur et de ses micro-instances. Paradoxalement, il nous semble que les jeux resteront toujours des jeux, car s'ils ne sont pas forcément réactualisés par un lecteur individuel, ils l'auront été, d'abord, par l'auteur-lecteur de son propre texte; puis par des lecteurs successifs; et restent à l'état de potentialité ludique du texte.

Il nous reste à présent à nous engager dans la deuxième étape de notre projet doctoral. L'infinie variété des jeux possibles et des instances littéraires en jeu nous oblige à construire une structure d'analyse à la fois complexe et souple permettant de caractériser, de classer et de mettre en relation les diverses ressources ludiques mises au jour par la recherche. Elle servira à explorer les *games* possibles, tout en sachant que les *playing* sont innombrables. Dans cette typologie, il serait souhaitable:

- 1.- Qu'à chaque élément corresponde une, et une seule case.
- 2.- Qu'à toutes les cases corresponde un élément.

3.- Qu'à tous les éléments corresponde une case.

4.- Qu'il y ait place pour de nouveaux éléments et donc de nouvelles cases.

Ce qui veut dire, premièrement, que la typologie devra obéir à une logique rigoureuse, pour qu'il n'y ait pas d'éléments qui semblent rentrer dans plusieurs cases à la fois; cela reviendrait à dire qu'ils n'ont pas trouvé leur place véritable et que la typologie est soit à revoir, soit à affiner pour décomposer l'élément problématique en des unités plus précises et propres à l'analyse.

Deuxièmement, que la logique invoquée permette d'élaborer un modèle complet, sans cases vides, dont la structure se tienne solidement. Bien entendu, cette caractéristique saurait difficilement apparaître d'emblée; elle doit être le résultat de patientes recherches visant à resserrer le maillage de la typologie.

Troisièmement, qu'il n'y ait pas d'éléments qui doivent être laissés de côté faute de place, car cela impliquerait que le modèle n'est pas valable et ne fait que se plier à une structure conçue d'avance sans possibilité d'élargissement.

Et finalement, le principe de flexibilité devra nourrir le principe d'hospitalité: il faut que cette structure puisse tenir compte des nouveaux éléments rencontrés au cours de la recherche et les incorporer sans pour autant nuire à la cohérence de l'ensemble.

L'hypothèse qui sous-tend la dernière étape de notre projet doctoral, relative à l'application de cette typologie, s'est vue étayée pendant cette première année de travail. Si l'on reconnaît volontiers qu'il y a jeu avec la littérature du passé —ou jugée dépassée, c'est-à-dire avec une littérature dont l'altérité devient manifeste—, l'on mentionne moins souvent l'altérité inquiétante qui surgit par la cohabitation de deux ou plusieurs littératures partageant en théorie un même code linguistique mais dont les codes culturels et idéologiques sont parfois radicalement différents.

La novation est habituellement attribuée aux écrivains. Nous devons pourtant nous interroger sur le rôle des lecteurs francophones en tant que participants à part entière au renouvellement de la tradition littéraire française.

Au cours de notre travail, nous avons dû faire face à un problème que nous pourrions appeler «générique»: d'habitude, le mémoire ne présente pas de thèse, de là ses dimensions plus restreintes et son délai de préparation plus court. Il nous était cependant impossible de ne pas avancer ce qu'on pourrait appeler une thèse partielle —une nouvelle définition de jeu en littérature—, car elle constitue le point de départ indispensable pour toute la recherche doctorale ultérieure et de la thèse universitaire proprement dite.

Cette définition sera, bien entendu, soumise à la caution des faits et devra prouver sa validité lors de l'élaboration d'une typologie, d'abord; à l'application de cette typologie, ensuite. Ce modèle n'aspire ni à la totalisation ni à la réduction du fait littéraire. Il est fondamentalement régi par un souci d'ouverture et de souplesse adapté à son objet d'étude. Il faudra certainement revenir sur nos pas, revoir les théories du jeu à la lumière des nouvelles perspectives adoptées, compléter les lectures, faire les ajustements pertinents.

Il est vrai que, malgré tous nos efforts, aucun sens ne saurait épuiser les possibilités de signification des paroles, des vécus, des imaginaires concrets. Pourtant, au sein de ce champ d'interrelations sans fin qu'est la littérature, et par l'exercice de la critique littéraire, nous aimerions remettre en branle, encore une fois, le jeu.

## BIBLIOGRAPHIE

### OUVRAGES GÉNÉRAUX

#### DICTIONNAIRES ET ENCYCLOPÉDIES

##### Dictionnaires et encyclopédies en français

- AUROUX, Sylvain et WEIL, Yvonne.- *Vocabulaire des études philosophiques*.- Paris : Hachette Éducation, 1993.- 255 p.- (Faire le Point. Méthode).
- BOUDON, Raymond et BOURRICAUD, François.- *Dictionnaire critique de la sociologie*.- Paris : P.U.F., 1986.- XX-714 p.
- BOURRICAUD, François.- *Dictionnaire critique*... Cf. BOUDON, Raymond.
- CAILLOIS, Roger (dir.).- *Jeux et Sports*. - Tours : Gallimard, 1967.- 1826 p.- (Encyclopédie de la Pléiade ; 23).
- CHEMANA, Roland (dir.).- *Dictionnaire de la psychanalyse. Dictionnaire actuel des signifiants*.- Paris : Larousse, 1993.- VIII-307 p.- (Références Larousse. Sciences de l'Homme).
- CHEVALIER, Jean et GHEERBRANT, Alain.- *Dictionnaire des symboles*.- 13<sup>e</sup> réimpr.- Paris : Robert Laffont : Jupiter, 1992.- 1060 p.- (Bouquins).  
1<sup>ère</sup> éd., 1969.
- CLAVAL, Sylvie.- *Le Bouquet*... Cf. DUNETON, Claude.
- DEMOUGIN, Jacques (dir.).- *Dictionnaire historique thématique et technique des Littératures. Littératures française et étrangères, anciennes et modernes*.- Paris : Larousse, 1985.- 2 vols. Vol. 1 (A-K), XII-890 p.
- DUBOIS, Jean et al.- *Dictionnaire de linguistique*.- Paris : Larousse, 1973.- XL-516 p.
- DUCROT, Oswald et TODOROV, Tzvetan.- *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*.- Paris : Seuil, 1972.- 470 p.
- DUNETON, Claude et CLAVAL, Sylvie.- *Le Bouquet des expressions imagées. Encyclopédie thématique des locutions figurées de la langue française*.- Paris : Seuil, 1990.- 1375 p.
- DUPRIEZ, Bernard.- *Gradus. Les Procédés littéraires*.- Ottawa : Union Générale d'Éditions, 1980.- 541 p.- (10/18 ; 1370).
- ENCYCLOPÆDIA UNIVERSALIS FRANCE (éd.).- *Encyclopædia Universalis*.- Paris : E.U.F., 1980.- 20 vols. Vol. 9, 1104 p.

- FARCY, Gérard-Denis.- *Lexique de la critique*.- Paris : P.U.F., 1991.- 107 pp.
- FERRÉOL, Gilles (dir.).- *Dictionnaire de sociologie*.- Paris : A. Colin, 1991.- 300 p.- (Cursus. Dictionnaires).
- GARDES-TAMINE Joëlle et HUBERT, Marie-Claude.- *Dictionnaire de critique littéraire*.- Paris : A. Colin, 1993.- 230 p.- (Cursus. Dictionnaires).
- GHEERBRANT, Alain.- *Dictionnaire des symboles*. Cf. CHEVALIER, Jean.
- GRAWITZ, Madeleine.- *Lexique des sciences sociales*.- 3<sup>e</sup> éd.- Paris : Dalloz, 1986.- VII-381 p.
- HUBERT, Marie-Claude.- *Dictionnaire de critique littéraire*. Cf. GARDES-TAMINE, Joëlle.
- LALANDE, André.- *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*.- Paris : Presses Universitaires de France, 1991.- 2 vol., XXIV-1323 p.
- LAROUSSE, Pierre.- *Grand Dictionnaire Universel du XIXe siècle*.- Nîmes (Gard) : C. Lacour, 1991.- 24 t.- (Rediviva). T. 13 (Hoquet-Koursk), 458 p.
- LITTRÉ, Émile.- *Dictionnaire de la langue française*.- Paris : Gallimard : Hachette, 1970.- 7 vols. Vol. 4, 2121 p.
- MORIER, Henri.- *Dictionnaire de poétique et de rhétorique*.- Paris : P.U.F., 1988.- 1320 p.
- OSTER, Pierre (dir.).- *Dictionnaire des citations françaises*.- Paris : Le Robert, 1983.- 1626 p.- (Les Usuels du Robert).
- QUEMADA, Bernard.- *Trésor de la langue française. Dictionnaire de la langue du XIXe et du XXe siècle (1789-1960)*.- Nancy: Éditions du C.N.R.S./INALF, 1983.- 16 vols. Vol. 10 (Incartade-Losangique), XXI-1381 p.
- QUILLET, Aristide (éd.).- *Dictionnaire encyclopédique Quillet*.- Paris : Aristide Quillet, 1969.- 8 vols., XV-7698-[249] p. Vol. 4 (G-J), p. 2695-3642.
- REY, Alain (dir.).- *Dictionnaire historique de la langue française*.- Paris : Le Robert, 1992.- 2 vols., XXI-2383 p.
- ROBERT, Paul.- *Le Grand Robert de la Langue Française. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*.- 2<sup>e</sup> éd. revue et enrichie par Alain Rey.- Paris : Le Robert, 1985.- 9 vols. Vol. 5 (Grim-Lil), 1055 p.
- SILLAMY, Norbert.- *Dictionnaire encyclopédique de psychologie*.- Paris : Bordas, 1980.- 2 vols. Vol. 1 (A-K), 656 p.
- TODOROV, Tzvetan.- *Dictionnaire encyclopédique...* Cf. DUCROT, Oswald.
- WEIL, Yvonne.- *Vocabulaire des études...* Cf. AUROUX, Sylvain.



## DICIONNAIRES ET ENCYCLOPEDIES EN LANGUE ETRANGERE

### En espagnol

- AYUSODE V., María Victoria ; GARCÍA G., Consuelo et SOLANO S. Sagrario.- *Diccionario de términos literarios*.- Madrid : Akal, 1990.- 420 p.- (Guía de Lectura).
- BERISTÁIN, Helena.- *Diccionario de retórica y poética*.- México : Porrúa, 1985.- 508 p.
- CASARES, Julio.- *Diccionario ideológico de la lengua española*.- 2<sup>e</sup> éd., 3<sup>e</sup> réimpr.- Barcelone : Gustavo Gili, 1959.- 887 p.
- COROMINAS, Joan.- *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*.- Madrid : Gredos, 1980.- 5 vols.- (Biblioteca Románica Hispánica). Vol. 3 (G-Ma), 903 p.
- COVARRUBIAS, Sebastián de.- *Tesoro de la lengua castellana o española*.- Barcelone : Alta Fulla, 1993.- 1093 p.
- FARRADELLAS, Joaquín et MARCHESE, Angelo.- *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*.- Barcelona : Ariel, 1989.- 446 p.- (Letras e Ideas).
- GARCÍA GALLARÍN., Consuelo.- *Diccionario de términos...* Cf. AYUSODE V., María Victoria.
- LARA, Luis Fernando (dir.).- *Diccionario básico del español de México*.- México : El Colegio de México, 1986.- 565 p.
- MARCHESE, Angelo.- *Diccionario de retórica...* Cf. FARRADELLAS, Joaquín.
- PRATT FAIRCHILD, Henry (dir.).- *Diccionario de sociología / traduit de l'anglais par T. Muñoz, J. Medina et J. Calvo*.- México : Fondo de Cultura Económica, 1949.- 317 p.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA.- *Diccionario de la lengua española*.- 21<sup>e</sup> éd.- Madrid : Real Academia Española, 1984.- 2 vols., XXXVII + XI + 2133 p. Vol. 2 (H-Z), p. 1079-2133.
- SOLANO SANTOS Sagrario.- *Diccionario de términos...* Cf. AYUSODE V., María Victoria.
- WARREN, Howard (dir.).- *Diccionario de psicología / traduit de l'anglais par E. Imaz, A. Alatorre et L. Alaminos*.- México : Fondo de Cultura Económica, 1948.- 383 p.

### En anglais

- ASHER, Robert Eller et SIMPSON, J.M.Y. (dirs.).- *The Encyclopædia of Language and Linguistics*.- Oxford ; New York ; Seoul ; Tokyo : Pergamon Press, 1984.- 10 vols., XLVII-5644 p.

CUDDON, John Anthony.- *A Dictionary of Literary Terms*.- Londres : Penguin Books, 1982.- 761 p.- (Penguin Reference Books).

ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA.- *The New Encyclopaedia Britannica*.- 15<sup>e</sup> éd.- Chicago : Encyclopaedia Britannica Inc, 1991.- 30 vols. Vol. 7, 1135 p.

SHAW, Harry.- *Dictionary of Literary Terms*.- New York-Londres : Mc Graw Hill Book Co., 1972.- 402 p.

SIMPSON, J.M.Y. (dir.).- *The Encyclopædia of...* Cf. ASHER, Robert Eller.

### **Sur la méthodologie de recherche**

BÉAUD, Michel.- *L'Art de la thèse. Comment préparer et rédiger une thèse de doctorat, un mémoire de DEA ou de maîtrise ou tout autre travail universitaire*.- Nouvelle éd. mise à jour en février 1994.- Paris : La Découverte, 1994.- 174 p.- (Guides Repères).

ECO, Umberto.- *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura* / traduit de l'italien par Lucía Baranda et Alberto Clavería Ibañez.- Barcelone : Gedisa, 1982.- 267 p.- (Libertad y Cambio. Serie Práctica). Éd. originale.- *Come si fa una tesi di laurea*.- Milan : Tascabeli Bompiani, 1977 ; 6<sup>e</sup> réimpr.- México : Gedisa, 1988.

FRAGNIÈRE, Jean-Pierre.- *Comment réussir un mémoire*.- Paris : Dunod, 1986.- 141 p.

PLOT, Bernardette.- *Écrire une thèse ou un mémoire en sciences humaines*.- Paris : Champion, 1986.- 305 p.- (Unichamp).

### **Sur la critique littéraire**

#### ***Sur la critique littéraire contemporaine***

BERGEZ, Daniel (dir.).- *Introduction aux méthodes critiques pour l'analyse littéraire*.- Paris : Dunod, 1990.- 189 p.

CARLONI, Jean-Claude et FILLOUX, Jean-Claude.- *La Critique littéraire*.- Paris : P.U.F., 1966.- 128 p.- (Que Sais-Je? ; 664).

ECO, Umberto.- *Les Limites de l'interprétation* / traduit de l'italien par Myriem Bouzaher.- Paris : Grasset, 1992.- 406 p.

FILLOUX, Jean-Claude.- *La Critique littéraire*. Cf. CARLONI, Jean-Claude.

MAUREL, Anne.- *La Critique*.- Paris : Hachette Supérieur, 1994.- 155 p.- (Contours littéraires).

RAVOUX-RALLO, Élisabeth.- *Méthodes de critique littéraire*.- Paris : A. Colin, 1993.- 171 p.- (U, Lettres Modernes).

TADIÉ, Jean-Yves.- *La Critique littéraire au XXe siècle*.- Paris : P. Belfond, 1987.- 317 p.- (Les Dossiers Belfond).

### **Sur la théorie littéraire générale**

- AUROUX, Sylvain.- *Histoire des idées linguistiques*.- Liège-Bruxelles : Pierre Mardaga, éd., 1989.- 3 t.- (Philosophie et langage).
- T. 1, *La naissance des métalangages en Orient et en Occident*.- 510 p.
- BARTHES, Roland.- *Le Bruissement de la langue. Essais critiques IV*.- Paris : Seuil, 1984.- 439 p.- (Points ; 258).
- BARTHES, Roland.- *Le Degré zéro de l'écriture* suivi de *Nouveaux essais critiques*.- Paris : Seuil, 1972.- 187 p.- (Points ; 35).
- BARTHES, Roland.- *Le Plaisir du texte*.- Paris : Seuil, 1973.- 105 p.- (Tel Quel).
- BENJAMIN, Walter.- *Rastelli raconte... et autres récits*, suivi de *Le Narrateur* / traduit de l'allemand par Philippe Jacottet et Maurice de Gandillac.- Préf. de Philippe Ivernel.- Paris : Seuil, 1987.- 177 p.- (Fiction & Cie). (*Le Narrateur*, p. 143-177).
- BERISTÁIN, Helena.- *Análisis estructural del relato literario*.- México : Universidad Nacional Autónoma de México, 1984.- 197 p.
- DERRIDA, Jacques.- *L'Écriture et la différence*.- Paris : Seuil, 1991.- 435 p.- (Points Essais ; 100).
- GENETTE, Gérard.- *Palimpsestes. La Littérature au second degré*.- Paris : Seuil, 1982.- 573 p.- (Points Essais ; 257)
- GROUPE  $\mu$ .- *Rhétorique générale*.- Paris : Seuil, 1982.- 224 p.- (Points ; 146).
- JAKOBSON, Roman.- *Essais de linguistique générale* / traduit de l'anglais par Nicolas Ruwet.- Paris : Minuit, 1963.- 2 vols., 260 + 317 p.
- KUNDERA, Milan.- *L'Art du roman*.- Paris : Gallimard, 1986.- 201 p.- (N.R.F.).
- PROPP, Vladimir-Jacovlévitch.- *Morphologie du conte* suivi de *Les Transformations des contes merveilleux*.- Paris : Seuil, 1970.- 256 p.- (Points ; 12).
- REBOUL, Olivier.- *La Rhétorique*.- Paris : P.U.F., 1984.- 125 p.- (Que Sais-Je? ; 2133).
- TADIÉ, Jean-Yves.- *Le Roman au XXe siècle*.- Paris : P. Belfond, 1990.- 226 p.- (Les Dossiers Belfond).

### **OUVRAGES SPÉCIFIQUES SUR LE JEU**

#### **Ouvrages de base**

- BENVÉNISTE, Émile.- "Le jeu comme structure" dans *Deucalion*, n° 11, 1947.- p. 161-167.
- CAILLOIS, Roger.- *Les Jeux et les hommes. Le Masque et le vertige*.- 2e éd., revue et augmentée.- Paris : Gallimard, 1967.- 374 p. (Folio Essais ; 184)  
1<sup>o</sup> éd., 1958.

- CAILLOIS, Roger.- " Structure et classification des jeux " dans *Diogène*, n° XII, 1955.- p. 72-88.
- CAILLOIS, Roger.- " Unité du jeu, diversité des jeux " dans *Diogène*, n° XIX, 1957.- p. 117-144.
- CAZENEUVE, Jean ; ROMAN-CZERMAK, G. de et EHRMANN, Jacques.- " Jeu ", p. 436-457 dans *Encyclopædia Universalis*.- Paris : E.U.F., 1980.- T. 9, 1104 p.
- CHÂTEAU, Jean.- *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*.- Paris : Vrin, 1967.- 292 p.- (Études de psychologie et de philosophie, 7).
- EHRMANN, Jacques.- " Jeu ". Cf. CAZENEUVE, Jean.
- ESCARPIT, Robert.- *L'Humour*.- Paris : P.U.F., 1967.- 128 p. (Que Sais-Je? ; 877)
- FINK, Eugen.- *Le Jeu comme symbole du monde* / traduit de l'allemand par Hans Hildenbrand et Alex Lindenberg.- Paris : Minuit, 1976.- 244 p.- (Arguments).
- GUIRAUD, Pierre.- *Les Jeux de mots*.- Paris : P.U.F., 1979.- 124 p.- (Que Sais-Je? ; 1656).
- GUIRAUD, Pierre.- " Typologie des jeux de mots " dans *Le Français dans le monde*, n° 151, fév.-mars 1980.- p. 36-41.
- GUTTON, Philippe.- *Le Jeu chez l'enfant. Essai psychanalytique*.- Paris : Larousse, 1972.- 184 p.- (Sciences humaines et sociales).
- HENRIOT, Jacques.- *Le Jeu*.- 2<sup>e</sup> éd.- Paris : P. U.F., 1976.- 105 p. (Le Philosophe ; 86).
- HENRIOT, Jacques.- *Sous couleur de jouer. La Métaphore ludique*.- Paris : J. Corti, 1989.- 319 p.
- HESBOIS, Laure.- *Les Jeux de langage*.- Ottawa : Université d'Ottawa, 1986.- 343 p.
- HUIZINGA, Johan.- *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* / traduit du néerlandais par Cécile Seresia.- Paris : Gallimard, 1988.- 340 p.- (Tel ; 130).
- PIAGET, Jean.- *La Formation du symbole chez l'enfant*.- Neuchâtel ; Paris : Delachaux et Niestlé, 1978.- 308 p.- (Actualités pédagogiques et psychologiques).
- PICARD, Michel.- *La Lecture comme jeu. Essai sur la littérature*.- Paris : Minuit, 1986.- 319 p.- (Critique).
- ROMAN-CZERMAK, G. de.- " Jeu ". Cf. CAZENEUVE, Jean.
- WINNICOTT, Donald Woods.- *Jeu et réalité. L'Espace potentiel* / traduit de l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis.- Préf. de J.-B. Pontalis.- Paris : Gallimard, 1975.- XV-219 p.- (Connaissance de l'inconscient).

## Sur le jeu dans la littérature

- ANGENOT, Marc.- " Rhétorique surréaliste des jeux phoniques " dans *Le Français moderne*, n° 40, 1972.- p. 147-160.
- AUBOUIN, Élie.- *Les Genres du risible, ridicule, comique, esprit, humour*.- Marseille : OFEP, 1948.- 142 p.
- AUBOIN, Élie.- *Technique et psychologie du comique*.- Marseille : OFEP, 1948.- 283 p.
- BERMAN, Neil David.- *Playful Fictions and Fictional Players: Game, Sport as Survival in Contemporary American Fiction*.- Port Washington ; N.Y. ; London : Kennikat Press, 1981.- 112 p.- (National University Publications. Literary Criticism Series).
- BILODEAU, François.- *Balzac et le jeu des mots*.- Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 1971.- XIV-228 p.
- BORZIC, Jean.- *La Révolution langagière de Louis-Ferdinand Céline et stylistique de Raymond Queneau : contribution à une étude comparative dans la littérature contemporaine (française, anglaise et russe)*.- [s. l.] : [s. n.], 1972.- 2 vols., XXXIII-272+374 f. dactylogr.
- Thèse de doctorat ancien régime : Littérature générale et comparée : Paris III, 1972.
- BOUILLAGUET, Annick.- *Marcel Proust, le jeu intertextuel*.- Paris : Éd. du Titre, 1990.- 227 p.
- BOYER, Régis.- " Mots et jeux de mots chez Prévert, Queneau, Boris Vian, Ionesco. Essai d'étude méthodique " dans *Studia Neophilologica*, vol. 40, n° 2, Uppsala : 1968.- p. 317-358.
- CHÉNIEUX-GENDRON, Jacqueline et DUMAS, Marie-Claire.- *Jeu surréaliste & humour noir*: actes du colloque organisé par J. Chénieux.-Gendron. et M.-C. Dumas à Cerisy-la-Salle.- Arles : Lachenal & Ritter, 1993.- 329 p.- (Champs des Activités Surréalistes. Pleine Marge ; 1).
- COLIGNON, Jean-Pierre.- *Guide pratique des jeux littéraires*.- Paris ; Gembloux : Duculot, 1979.- 86 p.
- DELBREIL, Daniel.- *Le Jeu autobiographique dans les contes de Guillaume Apollinaire*.- [s. l.] : [s. n.], 1983.- 2 vols., 485 f. dactylogr.
- Thèse de doctorat de 3<sup>e</sup> cycle : littérature : Paris III, 1983.
- DUCHESNE, Alain et LEGUAY, Thierry.- *Petite fabrique de littérature*.- Paris : Magnard, 1994.- 319 p.- (Textes et Contextes. Périphériques).
- DUMAS, Marie-Claire.- *Jeu surréaliste &...* Cf. CHÉNIEUX-GENDRON, Jacqueline.
- EHRMANN, Jacques.- " Homo ludens revisited " dans *Game, Play, Literature in Yale French Studies*, n° XLI, 1968.- p. 31-57.

- FILLAUDEAU, Bertrand.- *L'Univers ludique d'André Gide. Les soties.*- Paris : J. Corti, 1985.- 329 p.
- GADBOIS, Vital.- *Le Jeu verbal dans L'Écume des jours de Boris Vian: Questions de méthode.*- Aix-en-Provence : Université de Provence ; Faculté des Lettres et Sciences Humaines d'Aix-en-Provence, 1972.- 313 p.
- Thèse de doctorat de 3<sup>e</sup> cycle : phonétique : Aix-en-Provence, 1972.
- LEGUAY, Thierry.- *Petite fabrique de littérature.* Cf. DUCHESNE, Alain.
- MACLEAN, Marie.- *Le Jeu suprême: structure et thèmes dans Le Grand Meaulnes.*- Paris : J. Corti, 1973.- 184 p.
- NIANG, Mangoné.- *Le Jeu et la parole.*- Niamey : Centre d'Études Linguistiques et Historiques par Tradition Orale : Organisation de l'Unité Africaine, 1981.- 60 p.
- OLBRECHTS-TYTECA, Lucie.- *Le Comique du discours.*- Paris : Vrin : Université de Bruxelles, 1974.- 434 p.
- RATH, Sura.- "El juego en la novela: un paradigma crítico" / traduit de l'anglais par Mario Zamudio.- dans *Diógenes*, n° 136, México : Coordinación de Humanidades de la UNAM, 1986.- p. 121-133.
- RENARD, Patrick.- *Jeux arithmétiques et jeux linguistiques dans les romans de Raymond Queneau.*- [s. l.] : [s. n.], 1990.- 767 f. dactylogr.
- Thèse de doctorat de 3<sup>e</sup> cycle : littérature : Paris III, 1990.
- RYDALEVSKY, Daniel.- *Étude du calembour et de quelques procédés verbo-ludiques à travers l'oeuvre de Bobby Lapointe.*- Nice : Université de Nice, 1986.- 389 f. dactylogr.
- Thèse de doctorat 3<sup>e</sup> cycle : lettres modernes : Nice, 1986.
- SALKIN SBIROLI, Lynn.- *Michel Tournier. La Séduction du jeu.*- Genève : Slatkine, 1987.- 196 p.- (Textes et études. Domaine français ; 13.)
- SAREIL, Jean.- *L'Écriture comique.*- Paris : P.U.F., 1984.- 185 p.- (P.U.F. Écriture).
- STAROBINSKI, Jean (éd.).- *Les Mots sous les mots. Les anagrammes de Ferdinand de Saussure.*- Paris : Gallimard, 1971.- 168 p.- (Le Chemin).
- VEGH, Beatriz, ép. FALCAO.- *Le Jeu baroque des variations dans les récits de Jorge Luis Borges et de Robert Pinget.*- [s.l.] : [s. n.], 1993.- 326 f. dactylogr.
- Thèse de doctorat de 3<sup>e</sup> cycle : littérature générale et comparée : Paris III, 1993.
- VORS, Marie-Danièle.- *Le Jeu verbal dans Ulysses.*- [s. l.] : [s. n.], 1980.- 381 f. dactylogr. Thèse de doctorat de 3<sup>e</sup> cycle : lettres : Lyon II, 1980.

## Sur le jeu dans d'autres disciplines

### HISTOIRE DU JEU ET DES JOUETS

- AVELINE, Claude.- *Le Code des jeux*.- Paris : Hachette, 1961.- 641 p. (Le Livre de Poche Pratique ; 7876)
- BROUGÈRE, Gilles (dir.).- *Le Jouet. Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*.- Paris : Autrement, 1992.- 207 p.- (Série Mutations ; 133).
- GRUNFELD, Frédéric V.- *Jeux du monde. Leur histoire, comment y jouer, comment les construire*.- Genève : Lied, 1979.- 280 p.
- LHÔTE, Jean-Marie.- *Histoire des jeux de société*.- Paris : Flammarion, 1994.- 671 p.- (Géométries du désir).
- MEHL, Jean-Michel.- *Les Jeux au royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècle*.- Paris : Fayard, 1990.- 631 p.
- OPIE, Iona et OPIE, Peter.- *Children's Games in Street and Playground: Chasing, Catching, Seeking, Hunting, Racing, Duelling, Exercing, Daring, Guessing, Acting, Pretending*.- Oxford : Clarendon Press, 1970.- XXVI-371 p.
- REDDÉ, Georges.- "Le Parc des jouets", p. 93-107 dans *Le Jouet...* Cf. BROUGÈRE, Gilles.

### LE JEU EN ESTHETIQUE

- KLANTE, Dieter et ROTTGER, Ernst.- *Le Jeu et l'élément créateur 1. Point et ligne* / traduit de l'allemand par M. Lemoine.- Paris : H. Dessain, Tolra [D.L. 1970].- 143 p.
- KLANTE, Dieter et ROTTGER, Ernst.- *Le jeu et l'élément créateur 2. Le Plan* / traduit de l'allemand par É. Rapsilber.- Préf. de Stephan Hirzel.- Paris : H. Dessain, Tolra [D.L. 1970].- 120 p.
- LÓPEZ QUINTAS, Alfonso.- *Estética de la creatividad*.- Barcelone : P.P.U., 1987.- 464 p.- (Biblioteca Universitaria de Filosofía ; 7).
- ROTTGER, Ernst.- *Le jeu et l'élément créateur 1...* Cf. KLANTE, Dieter.
- ROTTGER, Ernst.- *Le jeu et l'élément créateur 2...* Cf. KLANTE, Dieter.
- SAULNIER, Claude.- *Le Sens du comique. Essai sur le caractère esthétique du rire*.- Paris : Vrin, 1940.- 175 p.

### LE JEU EN LINGUISTIQUE

- GREIMAS, Algirdas Julien.- *Description et narrativité* suivi de *À propos du jeu*.- Paris : Groupe de Recherches Sémiolinguistiques, 1980.- 34 p.
- LECOINTRE, Simone et LE GALLIOT, Jean.- "Le Jeu de l'énonciation" dans *Langages*, n°31, sept. 1973.- p. 64-69.
- LE GALLIOT, Jean.- "Le Jeu de l'énonciation". Cf. LECOINTRE, Simone.

**LE JEU EN PEDAGOGIE**

- BARTHÉLÉMY-RUIZ, Chantal.- *Le Jeu et les supports ludiques en formation d'adultes.*- Paris : Éd. d'Organisation, 1993.- 150 p.
- BRUNELLE, Lucien et LEIF, Joseph.- *Le Jeu pour le jeu.*- Paris : A. Colin, 1976.- 190 p.- (Bourrelier Éducation ; 16).
- CENTRE INTERNATIONAL D'ÉTUDES PÉDAGOGIQUES.- *Jeu dramatique et éducation: dossier.*- Sèvres : CIEP, Service d'Études et Liaisons Pédagogiques, 1977.- 189 p.- (Les Dossiers de Sèvres ; 59).
- CHALAGUIER, Claude-Loris.- *Le Jeu d'expression et l'imaginaire. Communiquer avec l'enfant.*- Paris : Éditions Fleurus, 1979.- 218 p.- (Pédagogie psychosociale ; 33).
- CHÂTEAU, Jean.- *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline.*- Paris : Vrin, 1961.- 292 p.- (Introduction à la pédagogie).
- CHAUVEL, Denise et MICHEL, Viviane.- *Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia / traduit du français par Jesús García García.*- Madrid : Narcea, 1989.- 254 p.
- FERRAN, Pierre.- *À l'école du jeu.*- Paris : Bordas, 1978.- 126 p.- (Bordas Pédagogie).
- HUGON-DERQUENNES, Huguette.- *Le Jeu réinventé. Sur les chemins de leur enfance.*- Paris : Éditions Fleurus, 1977.- X-189 p.- (Pédagogie Créatrice ; 6).
- KETCHUM, Martha.- *Creatividad en...* Cf. RODRÍGUEZ ESTRADA, Mauro.
- LEIF, Joseph.- *Le Jeu pour le jeu.* Cf. BRUNELLE, Lucien.
- MAURIRAS BOUSQUET, Martine.- *Théorie et pratique ludiques.*- Préf. de Henri Dieuzeide.- Paris : Economica, 1984.- VI-177 p.- (La vie psychologique).
- MICHEL, Viviane.- *Juegos de reglas...* Cf. CHAUVEL, Denise.
- RODRÍGUEZ ESTRADA, Mauro et KETCHUM, Martha.- *Creatividad en los juegos y juguetes.*- México : Pax, 1992.- 215 p.
- VIAL, Jean.- *Jeu et éducation. Les Ludothèques.*- Paris : P.U.F., 1981.- 198 p.- (L'Éducateur ; 78).

**LE JEU EN PHILOSOPHIE**

- BALLY, Gustav.- *El Juego como expresión de libertad / traduit de l'allemand par Jasmin Reuter.*- México : Fondo de Cultura Económica, 1958.- 137 p. 5<sup>e</sup> réimp. en espagnol, 1992.
- BERGSON, Henri.- *Le Rire. Essai sur la signification du comique.*- Paris : P.U.F., 1981.- VIII-157 p.- (Quadrige ; 11).



- CARSE, James.- *Jeux finis, jeux infinis. Le Pari métaphysique du joueur* / traduit de l'anglais par Guy Petitdemange.- Paris : Seuil, 1988.- 185 p.
- DESCHOUX, Marcel.- *Platon ou Le Jeu philosophique*.- Besançon : Les Belles Lettres, 1980.- 436 p.- (Annales Littéraires de l'Université de Besançon ; 243).
- DUMONCEL, Jean-Claude.- *Le Jeu de Wittgenstein. Essai sur la Mathesis universalis*.- Paris : P.U.F., 1991.- 221 p.- (Philosophie d'aujourd'hui).
- LENAIN, Thierry.- *Pour une critique de la raison ludique. Essai sur la problématique nietzschéenne*.- Paris : Vrin, 1993.- 196 p.- (Pour demain).
- LÉVÊQUE, Jean.- *Le Jeu et le temps*.- Paris : Ed. Osiris, 1990.- 134 p.
- OST, François et VAN DE KERKOVE, Michel (éds.).- *Le Jeu: un paradigme pour le droit*.- Paris : Librairie Générale de Droit et de Jurisprudence, 1992.- 300 p.- (Droit et société ; 2).
- SASSO, Robert.- *Georges Bataille. Le Système du non-savoir: une ontologie du jeu*.- Paris : Minuit, 1978.- 242 p.- (Arguments).
- SPARIOSU, Mihai.- *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*.- Ithaca (N.Y.) ; London : Cornell University Press, 1989.- XIII-317 p.
- THIROUIN, Laurent.- *Le Hasard et les règles. Le Modèle du jeu dans la pensée de Pascal*.- Paris : Vrin, 1991.- IV-222 p.
- THUILLIER, Guy.- *Le Jeu politique*.- Paris : Economica, 1992.- XIV-189 p.- (Limites).
- VAN DE KERKOVE, Michel (éd.).- *Le Jeu: un paradigme...* Cf. OST, François (éd.).
- WITTGENSTEIN, Ludwig.- *Remarques philosophiques*.- Paris : Gallimard, 1984.- 330 p.- (Tel ; 89).
- LE JEU EN PSYCHOLOGIE ET EN PSYCHANALYSE**
- BERNE, Éric.- *Des Jeux et des hommes. Psychologie des relations humaines*.- Paris : Stock, 1984.- 214 p.- (Dilé Léo).
- BIANU, Zéno ; VARENNE, Jean-Michel et SMEDT, Marc de.- *L'Esprit des jeux*.- Paris : Seghers, 1980.- 340 p.
- EPSTEIN-ZAÜ, Jean.- *Le Jeu enjeu*.- Paris : A. Colin : Bourrelier, 1985.- 127 p.
- ERIKSON, Erik H.- *Enfance et société* / traduit de l'anglais par Jean Cardinet.- Neuchâtel ; Paris : Delachaux et Niestlé, 1976.- 285 p.- (Actualités pédagogiques et psychologiques).
- ERIKSON, Erik H.- *Toys and Reasons: Stages in the Ritualization of Experience*.- New York : W.W. Norton, 1977.- 182 p.

FREUD, Sigmund.- *Le Mot d'esprit et sa relation à l'incosncient* / traduit de l'allemand par Denis Messier.- Préf. de Jean-Claude Lavie.- Paris : Gallimard, 1992.- 442 p.- (Folio Essais, 201).

GILLIBERT, Jean.- *Le Psychodrame de la psychanalyse*.- Seyssel : Champ Vallon, 1985.- 164 p.- (L'Or d'Atalante).

MILLAR, Suzanna.- *La Psychologie du jeu chez les animaux et chez les enfants* / traduit de l'anglais par Georgette Rintzler.- Paris : Payot, 1971.- 309 p.- (Petite Bibliothèque Payot ; 189).

SMEDT, Marc de.- *L'Esprit des jeux*. Cf. BIANU, Zéno.

STALLIBRASS, Alison.- *The Self-Respecting Child. A Study of Children's Play and Development*.- London : Thames and Hudson, 1974.- 272 p.

VARENNE, Jean-Michel.- *L'Esprit des jeux*. Cf. BIANU, Zéno.

VICTOROFF, David.- *Le Rire et le risible. Introduction à la psycho-sociologie du rire*.- Paris : P.U.F., 1952.- 199 p.

#### **LE JEU EN SOCIOLOGIE**

CAILLOIS, Roger.- *L'Homme et le sacré*.- Paris : Gallimard, 1988.- 250 p.- (Folio Essais ; 84).

COTTA, Alain.- *La Société du jeu*.- Paris : Fayard, 1993.- 270 p.

COTTA, Alain.- *La Société ludique. La Vie envahie par le jeu*.- Paris : Grasset, 1980.- 286 p.

DUMAZEDIER, Joffre.- *Sociologie empirique du loisir*.- Paris : Seuil, 1974.- 269 p.- (Sociologie).

DUMAZEDIER, Joffre.- *Vers une civilisation du loisir?*.- Paris : Seuil, 1972.- 315 p.- (Points ; 29).

DUNAND, Alain.- *L'Espace du jeu*.- Paris : Ed. du Cerf, 1978.- 248 p.

DUVIGNAUD, Jean.- *Le Jeu du jeu*.- Paris : Balland, 1980.- 158 p.- (Le Commerce des idées).

ELLIS, Michael J.- *Why People Play*.- Englewood Cliffs (N.J.) : Prentice-Hall, 1973.- XIV-173 p.

LHÔTE, Jean-Marie.- *Le Symbolisme des jeux*.- Paris : Berg Bélibaste, 1976.- 349 p.

RAPOPORT, Anatol.- *Combats, débats et jeux* / traduit de l'anglais par Josette de La Thébeaudière.- Notes et postface de R. Peirani.- Paris : Dunod, 1967.- XI-311 p.- (Organisation et sciences humaines).