

**Haydée SILVA OCHOA**

**JEU ET LITTÉRATURE.**

**Les niveaux  
et les paradigmes à l'oeuvre**

**DESS en Sciences du Jeu  
Université de Paris XIII  
1995-1996**

« Le jeu, c'est avant tout l'idée du jeu »

Jacques Henriot, *Le Jeu*

## Remerciements

Je tiens à remercier vivement tous ceux et celles qui ont rendu possible ce travail. Ma gratitude va en premier lieu, bien entendu, aux interviewés :

- |                         |                   |                   |
|-------------------------|-------------------|-------------------|
| ◆ Marie-Paule Berranger | ◆ Alain Duchesne  | ◆ Vincent Jouve   |
| ◆ Charles Bonn          | ◆ Laurent Flieder | ◆ Thierry Leguay  |
| ◆ Jean-Marc Caré        | ◆ Paul Fournel    | ◆ Jean Perrot     |
| ◆ Marc Dambre           | ◆ Philippe Gutton | ◆ Marc Quaghebeur |
| ◆ Francis Debyser       | ◆ Jacques Henriot | ◆ Anne Roche      |

Ils ont tous accepté avec bienveillance de me recevoir et de discuter de mon projet de recherche, malgré des emplois du temps généralement surchargés. Merci de leur disponibilité, leurs précieuses remarques et orientations, leur intérêt, leur générosité et leurs encouragements. Ce dialogue à seize voix m'a prouvé que la critique littéraire (et la recherche en général) n'est pas l'affaire exclusive des « rats de bibliothèque » mais aussi et surtout d'individus chaleureux et passionnés par leur métier.

Je voudrais remercier aussi les professeurs du DESS en Sciences du Jeu, qui m'ont fourni une aide inestimable, et en particulier M. Gilles Brougère, qui m'a toujours soutenue dans ma recherche.

Finalement, j'aimerais également dire « merci » à ceux des spécialistes qui, pour diverses raisons, n'ont pu participer à cette enquête, mais qui n'en ont pas pour autant fait preuve de moins de gentillesse.

### ***Remettre en question le jeu***

Qu'est-ce que le jeu? Le plus souvent, pour répondre à cette question, on transforme le jeu en réponse : «le jeu sert à... le jeu explique pourquoi... tel phénomène est un jeu car... » Or, presque tout le monde néglige ou feint d'ignorer que le jeu est, avant tout, un fait de pensée, un fait de langage. En tant que tel, il s'inscrit dans des paradigmes sociaux au sein desquels se tissent des tensions qu'il faut tenter de comprendre avant d'utiliser le jeu comme notion explicative, que ce soit en littérature, en psychologie ou dans d'autres disciplines.

Quoi qu'en pensent nombre de psychologues, d'éthologues et de pédagogues, et bien d'autres spécialistes encore, on ne peut prétendre délimiter une fois pour toutes ce qui est jeu et ce qui ne l'est pas, car le Jeu est une de ces idées qui comme l'Amour, l'Enfance ou la Justice évoluent en fonction des variables historiques et socioculturelles. En tout cas, on ne peut que définir ce que l'on considérera « jeu » à un moment et dans un contexte donnés, sans prétendre à l'universalité. Le jeu ne préexiste pas à sa conception et n'est pas une réalité phénoménale, au sens philosophique du terme; le jeu existe en tout premier lieu, et peut-être exclusivement, dans la pensée de ceux qui en parlent.

### ***Une dénomination métaphorique***

Qui s'attache à étudier le jeu doit donc adopter une démarche anthropologique pour s'occuper tout à la fois des faits et de leur dénomination :

Il faut penser ensemble la diversité des « faits ludiques » et la logique de la notion de jeu qui s'enrichit sans cesse de tous les discours qui tentent de préciser, de penser à nouveaux frais cette notion, quitte à se trouver en porte-à-faux par rapport à l'usage social. Cette nécessité de travailler le langage et de prendre en compte la pensée sédimentée dans la langue est incontournable, dans la mesure où l'approche du réel ne peut que passer par le langage.<sup>1</sup>

En effet, la polysémie du mot « jeu » traduit une ambiguïté qui, au-delà du niveau linguistique, est ancrée à la nature même de l'objet d'étude. Plutôt que de jeu, il faudrait parler, à la suite de Jacques Henriot, de « métaphore ludique ».

Cette métaphore est d'un genre particulier, car elle ne renvoie pas directement à un référent du monde concret mais à une autre métaphore. Celui qui observe un enfant absorbé par son « jeu » détermine la nature de l'activité de cet enfant en fonction de critères empruntés au jeu adulte. Ensuite, ce même observateur dira qu'un adulte « joue » car il fait *comme* l'enfant qui joue. Un autre ajoutera que les rouages d'une machine « jouent » *comme* le vent « joue » avec les nuages. Entre ces diverses manifestations du jeu, nous ne voyons nullement se tisser un fonds commun, mais plutôt un réseau d'analogies fonctionnant à partir de métaphores, réseau d'une haute complexité.

Le renvoi spéculaire du jeu enfantin vers le jeu adulte et réciproquement, par exemple, traduit bien la difficulté, ou encore mieux, l'impossibilité, de remonter aux sources de ce que nous appelons communément « le jeu ».

Faut-il pour autant renoncer à un objet d'étude qui se dérobe? Nous ne le pensons pas. Le jeu peut s'avérer riche en découvertes, surtout dans un domaine tel que la littérature, où la métaphore ludique, fait de langage et de culture, trouve un domaine de choix.

---

<sup>1</sup> Brougère, Gilles.- *Jeu et éducation*, p. 35.

### ***Un carrefour théorique***

Le projet global dans lequel s'inscrit ce dossier de recherche est né au carrefour de deux préoccupations théoriques personnelles, qu'il a suffi de rapprocher pour voir éclore un très vaste champ d'étude, particulièrement négligé. La première interrogation concerne la nature du jeu lui-même; la deuxième, sa pertinence en tant qu'outil d'analyse et de critique littéraires.

Qui n'a pas un jour rencontré, au détour des pages, le « jeu » et le « ludique » utilisés comme des mots magiques qui permettent de cataloguer un auteur, une écriture, un texte, une oeuvre, une lecture? La récurrence de cette notion porterait à penser qu'il est aisé d'en comprendre la portée et le sens. Pourtant, force est de constater qu'elle véhicule des sens souvent confus et contradictoires. S'agit-il d'une confusion superficielle, qu'il suffirait de creuser pour la dissoudre, ou d'une confusion « structurelle, relative à la nature même (ou peut-être à l'absence de nature) du jeu »<sup>2</sup>?

Lorsque l'occasion de réaliser un doctorat s'est présentée, puis le DESS en Sciences du Jeu, le sujet des rapports entre jeu et littérature s'est imposé de lui-même. Bien qu'au tout début nous ayons pensé à n'aborder le jeu que comme motif littéraire, l'axe thématique s'est vite avéré insuffisant. Comme l'explique très bien Jacques Henriot dans son article « La Question du jeu », le problème des disciplines qui se sont intéressées au jeu est que celui-ci a toujours été considéré comme une *réponse*, et non pas comme une question.

### ***Une problématisation relativement récente***

Évident et inessentiel durant de longs siècles, avec la modernité le jeu est devenu problématique car il est apparu inévident et essentiel. Notre propre démarche s'est peu à peu trouvée inscrite dans ce mouvement généralisé de problématisation du ludique. C'est pourquoi il nous a semblé indispensable de nous pencher de plus près sur cette notion dont nous prétendions faire un outil. Ainsi est née l'idée de rendre un dossier de recherche portant sur la manière dont divers spécialistes ayant utilisé l'idée de jeu percevaient cette notion problématique.

Au cours de notre recherche, il a très vite fallu renoncer à l'illusion que l'essence du jeu pouvait être saisie sans s'intéresser à l'usage du terme qui le désigne. À vrai dire, on peut reprendre à propos de la critique littéraire et de bien d'autres disciplines les reproches que des chercheurs comme Hurlig ont adressés à la psychologie, en ce qui concerne l'absence de concept de jeu. En règle générale, la notion de jeu n'est que simple reprise d'une notion extérieure, surimposée à l'analyse<sup>3</sup> : on ne se demande pas ce que c'est que jouer. Le jeu est alors utilisé comme métaphore mais sans prise de conscience de ce statut. Dans ce sens, l'erreur de Johan Huizinga --éminent précurseur de la « ludologie »-- réside moins dans le fait de comparer la culture et toutes les formes de civilisation à des jeux, que dans celui de ne pas se rendre compte du caractère métaphorique de son hypothèse. Pour lui, le droit, les arts et toutes les autres manifestations culturelles *sont* des jeux car il croit à une logique sous-jacente du langage, universelle et seule légitime.

### ***Parler de jeu en littérature***

Sauf de rares exceptions, lorsque les critiques littéraires s'intéressent au jeu, ils font allusion, soit aux jeux purement formels avec le signifiant --attachant alors le ludique au rhétorique de façon exclusive et réductrice--, soit à une espèce de jeu de la création --proche du « jeu du monde » ou *Welt-Spiel*, niant alors toute spécificité au fait littéraire ludique--.

---

<sup>2</sup> Brougère, Gilles.- *Jeu et éducation*, p. 20.

<sup>3</sup> Voir à ce propos, par exemple, le travail de Sura Rath sur le jeu et le roman (cf. Bibliographie).

Entre ces deux pôles, il existe pourtant d'autres usages moins généralisateurs, plus subtils, qui tiennent compte du *continuum* sémantique dans lequel s'inscrit le jeu littéraire, ce jeu littéraire dont *on parle*, mais qui est très rarement conceptualisé ou explicité, en dehors des deux extrêmes déjà mentionnés.

Cet état de faits permet à Michel Picard d'affirmer, avec raison, que « le jeu est le refoulé des études littéraires »<sup>4</sup> et à Gilles Brougère, lorsqu'il se penche sur le fondement social de la nomination du jeu en général, d'avancer que « tout se passe comme si le mot jeu résultait de la nécessité de désigner certains restes inassimilables à d'autres activités. »<sup>5</sup>

Nous disons bien « le jeu littéraire » et non pas « le jeu linguistique » (auquel correspondrait le jeu de mots, qui n'est pas réservé à la seule littérature) ni « le jeu esthétique » (qui englobe beaucoup d'autres manifestations créatrices). Le jeu littéraire nous semble embrasser des dimensions spécifiques qui tiennent aux trois instances littéraires couramment admises : l'auteur, le texte et le lecteur.

Quel est donc le jeu ou plutôt quels sont les jeux qui peuvent avoir lieu entre ces trois instances? À quel niveau faut-il les situer? Lorsqu'il y a jeu, qui joue?

Trop longtemps l'on a cru qu'il suffisait d'étudier l'auteur pour comprendre l'oeuvre; l'on s'est ensuite attaché exclusivement au texte, « à la lettre »; l'on prétend parfois aujourd'hui que la seule instance digne d'attention est le lecteur. Libre à chacun de choisir l'orientation qui l'intéresse, mais il faut admettre que la théorie littéraire peut prendre pour objet chacune de ces instances (voire les trois dans leurs rapports complexes), du moment qu'elle n'oublie pas que les autres existent.

### **Langue et réalité**

Pour aborder notre problématique, il est essentiel de considérer la réciprocité de la langue à la réalité, car l'usage du mot aussi bien en sciences sociales qu'en littérature n'est pas seulement un effet mais aussi une cause : « Cet usage constant par les sciences sociales du modèle du jeu a produit des effets dans l'usage du terme et dans la perception de ce que l'on considère aujourd'hui comme jeu »<sup>6</sup>

Nous savons que la définition du concept de jeu n'est pas préalable à tout usage du mot : cela est vrai dans le quotidien, mais aussi dans des domaines savants. La plupart des critiques emploient la notion de jeu en l'empruntant à l'usage courant, parfois sans avoir mené plus avant la réflexion sur un terme pourtant problématique. Il revient à celui qui prétend éclairer la logique de cet usage d'avancer une définition opératoire qui en souligne les traits essentiels.

Une telle définition, pour s'avérer réellement utile, devra être empruntée aux acteurs, puis leur être rendue, mais de manière plus cohérente, en explicitant et en expliquant les contradictions inhérentes à la notion. C'est un travail de très longue haleine dont nous ne poserons ici que les tout premiers jalons. En effet, les éléments recueillis au cours des entretiens ici présentés n'auraient pu être épuisés dans le cadre d'un dossier de recherche : nous espérons pouvoir les exploiter plus à fond au cours des deux prochaines années de recherche.

Nous aborderons dans les pages qui suivent trois chapitres :

Le premier sera consacré à la description de notre instrument de travail et du processus de réalisation, ainsi qu'à la présentation des acteurs de cette enquête. Acteurs, oui, plus que jamais, car convoqués à assumer une position critique active, à expliciter des choix théoriques, à remettre parfois en question leurs propres certitudes. Bien que nous

---

<sup>4</sup> La Lecture comme jeu, p. 11.

<sup>5</sup> Brougère, Gilles.- *Jeu et éducation*, p. 31.

<sup>6</sup> Brougère, Gilles.- *Jeu et éducation*, p. 28.

ayons eu recours à l'entretien libre, très usité en sociologie, le statut d'« experts » des quinze interviewés mérite quelques précisions méthodologiques complémentaires.

Dans le deuxième chapitre, nous céderons la parole aux interviewés. En toute conscience, nous avons pris le risque d'opérer une sélection personnelle en vue de nos propres objectifs de recherche : pour l'instant, il ne s'agissait que de repérer –au sein de cet orchestre de voix tellement différentes-- la présence des différents niveaux de jeu et des paradigmes dominants.

Chaque ensemble de « morceaux choisis » est précédé d'une courte présentation de l'interviewé et d'une liste non exhaustive de ses principales références explicites sur le jeu. Pour retrouver le contexte de chaque fragment, il suffira au lecteur de se reporter à la transcription complète.<sup>7</sup>

Dans le troisième et dernier chapitre, consacré à la synthèse, nous nous pencherons sur la définition du jeu issue des entretiens, en dégagant les références théoriques dominantes; la nature des définitions avec leur origine et leur originalité; le degré de formalisation atteint... Nous serons donc amenés à travailler sur quelques points sensibles, tels le rôle du plaisir dans le jeu, son statut face au travail (opposition, contradiction, complémentarité?), les distinctions entre non sérieux / gratuit / frivole / improductif; les raisons de la confusion récurrente entre jeu et humour, jeu et ironie, etc. Pour ce faire, nous proposerons un sous-chapitre consacré à une explication sommaire des quatre niveaux que nous distinguons dans le jeu et aux deux paradigmes dominants dans la conception du jeu en général, auxquels vient s'ajouter --à notre sens-- un troisième paradigme émergent.

Nous aurions certes voulu intégrer dès à présent à notre analyse de ces entretiens un point de vue plus spécifiquement littéraire. Ce n'est pas par crainte de manquer de matière pour notre doctorat, mais bien par faute de temps, que nous réservons cette tâche pour plus tard. Ce n'est que partie remise.

---

<sup>7</sup> Les quinze transcriptions figurent en annexe et n'ont pour la plupart fait l'objet que de légères modifications suggérées par l'intéressé(e). Pour plus de précisions méthodologiques à ce sujet, voir le chapitre I.

## Chapitre Premier

### ***Hors-d'oeuvre épistémologique***

Nous avons déjà évoqué plus haut notre coïncidence avec Jacques Henriot, pour qui avant de poser le jeu comme réponse, il faut le poser comme question. Mais ce questionnement sur le jeu, et a fortiori dans un domaine qui ne s'est pas interrogé à fond sur sa nature, est extrêmement complexe, relevant parfois de la métaphysique.

Dans ces conditions, il n'est pas inutile d'explicitier l'un de nos postulats épistémologiques : nous croyons que l'homme ne peut appréhender le réel si ce n'est par interprétation. La « connaissance » ou le « savoir » dépendent toujours d'un sujet et de sa volonté. Oublier cela au profit d'une essence prétendument objective et neutre n'est pas dans notre propre démarche. À une illusoire objectivité du chercheur nous préférons l'« objectivation » ou mise à distance revendiquée par Bourdieu. L'idéal de notre critique n'est pas de dresser une description de ce qui est, ni d'accumuler des « connaissances », mais d'atteindre une efficacité interprétative. Ce souci d'efficacité --à ne pas confondre pourtant avec les maîtres mots d'aujourd'hui, rentabilité et productivité-- oblige tout chercheur à redoubler d'attention mais aussi de souplesse, et à être à l'écoute de ses pairs.

### ***Insuffisance d'un discours textualisé***

Plusieurs voies s'ouvrent à qui voudrait comprendre le rôle que peut tenir la notion de jeu comme outil d'analyse et d'interprétation littéraires; elles passent toutes par une étude des configurations des sens issues du discours des spécialistes (écrivains, critiques littéraires, mais aussi philosophes, pédagogues, psychanalystes).

Or, ce discours adopte des avatars divers. Il y a d'abord, bien entendu, le discours construit, *textualisé* des livres sur le jeu en littérature. Il serait plus exact de dire « des livres sur la littérature qui parlent du jeu » car, à part quelques rares ouvrages, la plupart des textes concernés ne prennent pas la thématique ludique pour objet central. Comme dans bien d'autres disciplines, le jeu apparaît le plus souvent en filigrane, sans définition ni but explicites, servant à expliquer autre chose, que ce soit les procédés rhétoriques chez un auteur, la soif de spontanéité ou l'importance de la contrainte, par exemple. Il suffit de feuilleter quelques ouvrages critiques pour constater à quel point le jeu occupe parmi les outils d'analyse littéraire un rôle tout à fait secondaire et pourtant récurrent.

C'est en partie pour cette raison que nous n'avons pas voulu étudier ici les livres « sur » le jeu. Il ne nous suffisait pas de faire un bilan de lecture : d'une part, nous avons déjà effectué ailleurs un travail dans ce sens<sup>8</sup>, d'autre part, prenant pour objet central de notre étude ce qui dans les textes est le plus souvent un élément secondaire, il est clair que beaucoup de nos interrogations, issues d'une problématique particulière, restaient sans réponse. De plus, nous croyons fermement que la critique et la théorie littéraire, comme la littérature, ne sont pas de simples objets mais avant tout des *activités*; en tant que telles, elles sont évidemment affaire de textes, mais ces textes sont des médiateurs entre des individus. Dans la mesure du possible, nous avons cherché à élargir cette dimension de

---

<sup>8</sup> Pour une définition de la notion de ludique en littérature, mémoire de DEA sous la direction de Mme Claude Debon, soutenu en septembre 1995 à l'Université de Paris III - Sorbonne Nouvelle.



partage, en établissant un dialogue direct avec les auteurs. Ces conversations ne viennent pas substituer le dialogue imaginaire de la lecture, mais le compléter et l'enrichir.

En fait, ce dossier de recherche constitue l'étape finale de la phase de découverte nécessaire à notre projet doctoral : après une longue étape de recherche bibliographique, et ayant effectué les lectures correspondantes, nous avons commencé à élaborer progressivement une problématique plus cohérente. Nous partageons tout à fait l'avis de Gilles Brougère, pour qui « employer un terme n'est pas un acte solitaire mais sous-entend un groupe social pour lequel ce vocable fait sens. [...] Il importe de comprendre comment et pourquoi ils emploient le terme de jeu ».<sup>9</sup>

En écoutant ce que les acteurs sociaux de la critique littéraire ont à dire de leur propre pratique, nous avons pu tester la pertinence ou l'inutilité de certaines de nos hypothèses, découvrir de nouvelles pistes et jeter les bases du corpus qui viendra étayer le travail définitif.

### ***L'outil de travail***

Pour procéder à notre enquête, nous avons à notre disposition deux outils que les chercheurs en sciences sociales connaissent bien : le questionnaire et l'entretien. La nature de notre objet nous portait vers ce dernier, car « l'enquête par entretien est l'instrument privilégié de l'exploration de faits dont la parole est le vecteur principal. Ces faits concernent les systèmes de représentations (pensées construites) et les pratiques sociales (faits expérimentés). »<sup>10</sup>

En effet, si dans le questionnaire le cadre est fixé d'avance, l'entretien laisse aux interviewés, davantage maîtres de leur choix, le soin de conserver et d'éliminer les informations pertinentes. Tout entretien produit « une parole sociale qui n'est pas simplement description et reproduction de ce qui est mais communication sur le devoir-être des choses et moyen d'échanges entre les individus. »<sup>11</sup> De ce fait, il acquiert une dimension à la fois sociale et interpersonnelle.

En outre, les entretiens que nous avons réalisés obéissent à une logique particulière, découlant aussi bien des objectifs mentionnés plus haut que de la nature de notre échantillon d'experts.

### ***Le discours des experts***

En premier lieu, il faut souligner la dominante modale<sup>12</sup> de notre enquête. Le guide d'entretien visait davantage à structurer le rôle de l'interviewer qu'à diriger le discours : il s'agissait moins d'obtenir des informations dont le système de cohérence interne aurait été défini d'avance que de recueillir l'avis des experts du jeu.

Ce titre d'« experts » surprendrait sans doute certains des spécialistes qui ont participé à ces entretiens. Nous entendons ici par « expert du jeu » non pas un joueur mais quelqu'un qui, à un certain moment, a déjà abordé la problématique du jeu dans son oeuvre écrite. Ayant élaboré une réflexion propre, sa dépendance thématique à l'égard de l'interviewer diminuait et subissait de manière très atténuée la « régionalisation des représentations » évoquée par Blanchet et Gotman. Le passage de l'insu au dit a par conséquent été moins perceptible, même s'il s'est parfois produit.

Il convient de signaler que chacun de ces spécialistes a reçu une lettre d'invitation, accompagnée du plan de la thèse doctorale sur le jeu en littérature, mais dans une version

---

<sup>9</sup> Brougère, Gilles.- *Jeu et éducation*, p. 18.

<sup>10</sup> Blanchet A. et Gotman, A.- *L'Enquête et ses méthodes : l'entretien*, p. 25.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>12</sup> Nous attendions des interviewés une réflexion plutôt qu'une information, propre des entretiens à dominante référentielle.

abrégée qui comportait très peu de détails. Bien entendu, il s'agissait de situer les entretiens dans le cadre d'une recherche globale plutôt que d'une tentative de diriger les réponses.

Nous avons précisé que nos quinze experts s'étaient intéressés au jeu, de manière directe ou indirecte, avant d'avoir été interviewés. Avec des optiques variées, et accordant une importance différente à la notion selon leur domaine et leurs objectifs personnels, ils ont tous écrit sur ce sujet. Dans leur pratique professionnelle, le jeu est ainsi déjà apparu comme un fait de parole.

Ils ont aussi des points communs dans leur rapport au langage. Leur métier exige une pratique constante du registre déclaratif : professeurs universitaires, critiques littéraires, chercheurs, fonctionnaires, écrivains, ils sont habitués à produire un discours élaboré et structuré, à l'écrit comme à l'oral.

Cette pratique du discours argumentatif n'a pas pour conséquence obligée une plus forte cohérence discursive. Bien au contraire, la « déformation professionnelle » consistant à ne pas laisser de questions sans réponse a donné lieu à bon nombre de contradictions internes, mais contradictions riches en enseignements, au bout du compte, et contradictions sans trop de complexes. À notre avis, les interviewés étaient conscients qu'il n'existe pas de savoir objectif sur le thème en question et n'ont pas senti l'obligation de connaître un tel savoir pour répondre, tel qu'aurait pu être le cas d'individus non avertis.

Signalons par ailleurs que certains des spécialistes ont attribué davantage d'importance que d'autres à la dimension illocutoire de l'entretien.<sup>13</sup> Ils assumaient en cela pleinement leur rôle d'experts mais aussi d'enseignants, tendant à transmettre un savoir plutôt qu'à partager sa construction. La diversité des points de vue a servi à nuancer des affirmations parfois trop catégoriques auxquelles nous aurions sans doute eu la tentation de céder.

### ***Sur la fidélité des transcriptions***

Nous pensons, comme Bourdieu, que « la mise en écrit la plus littérale (la simple ponctuation, la place d'une virgule par exemple, pouvant commander tout le sens d'une phrase) est déjà une véritable *traduction* ou même une interprétation ». <sup>14</sup> Rompant « avec l'illusion spontanéiste du discours qui parle "de lui-même" », <sup>15</sup> il nous a semblé que le respect dû aux interviewés permettait d'alléger le texte de développements parasites, de phrases confuses ou de chevilles verbales. De même, nous avons respecté la volonté de certains de remplacer des mots (dans la plupart des cas, il s'agissait de sortir du registre de l'oral, par exemple dans la substitution de « cela » à « ça » ou dans la restitution de la première partie de la négation).

En effet, conscients du poids de leur parole et des conditions exceptionnelles de production de leur discours, certains interviewés ont demandé à revoir la transcription de l'entretien. Cela a été fait, à trois exceptions près. Les transcriptions présentées en annexe ont donc été l'objet de corrections plus ou moins sensibles suivant les indications des intéressés.

Afin de ne pas trop léser les experts qui n'ont pu nous faire parvenir à temps leurs corrections, nous avons procédé nous-même à de légères modifications. En effet, la première transcription littérale --qui voulait aider les spécialistes à retrouver le fil parfois interrompu de la pensée-- était excessivement fidèle et aurait tranché sur le reste des documents, beaucoup plus élaborés et proches des codes de l'écrit, même s'ils gardent

---

<sup>13</sup> C'est-à-dire, ils développaient aussi un discours sur ce qu'ils cherchaient à accomplir comme acte à l'égard de la personne qui les interrogeait.

<sup>14</sup> Bourdieu, Pierre.- *La Misère du monde*, p. 920.

<sup>15</sup> *Idem*.

des traces d'oralité. Cependant, l'ordre des questions n'a jamais été modifié et les coupures majeures ont toujours été signalées.

### ***Des conditions variables***

La grande diversité des réponses obéit bien entendu à la diversité inhérente à notre échantillon, que nous aurons l'occasion d'évoquer dans notre dernier chapitre. Chacun a réagi à sa manière et selon les rapports existant entre son domaine et les problématiques évoquées dans la lettre d'invitation et dans le plan abrégé de la thèse.

Par contre, la scène de l'entretien était somme toute assez conventionnelle et familière pour la plupart des interviewés. Pour Blanchet et Gotman, la scène de l'entretien inclut la définition des lieux et la configuration des places des acteurs, et elle commande des rôles et des conduites spécifiques. Ainsi, « dans son bureau, l'interviewé s'inscrit davantage dans un rôle professionnel qui facilite la production d'un discours soutenu et maîtrisé sur des thèmes opératoires ». <sup>16</sup> Lors de notre enquête, le choix du lieu a toujours été laissé à l'interviewé. Huit d'entre eux ont choisi leur bureau personnel ou des locaux professionnels proches de leur activité académique; six ont préféré leur domicile et un seul des quatorze <sup>17</sup> entretiens s'est déroulé dans un bistrot.

Par conséquent, les variations dans la profondeur et la nature des réponses dépendent moins des compétences –indiscutables– des interviewés que de facteurs tels que leur production écrite antérieure et les contraintes temporelles spécifiques. Certes, les quatorze entretiens gagneraient à être complétés : tous les points du guide n'ont pas été abordés à chaque fois, en général parce que la personne interviewée avait déjà traité la question dans ses textes, mais aussi parce que le temps était limité.

Lorsque cela a été possible, et surtout dans le cas des personnes les plus difficiles à joindre (celles habitant en province ou à l'étranger, par exemple), la conversation s'est prolongée et nous avons intercalé davantage de réflexions personnelles. D'autres interviewés ont réussi à nous consacrer quelques minutes au milieu d'une journée particulièrement chargée. Voilà pourquoi quatre transcriptions n'occupent que sept pages, alors que d'autres en ont plus d'une dizaine, voire vingt-et-une ou vingt-cinq.

En raison de la nature non pas quantitative mais qualitative de notre enquête, nous n'avons pas cherché à atteindre une quelconque représentativité de notre échantillon. Sur les trente lettres d'invitation envoyées, nous avons reçu une vingtaine de réponses, dont seules quinze ont abouti à des entretiens formels. Nous nous attendions à un tel phénomène et c'est pour cette raison que nous avons dressé une liste relativement longue.

Nous ne renonçons d'ailleurs pas à l'idée de nous entretenir avec plusieurs de ces « candidats », ni à celle de continuer le dialogue amorcé avec ceux qui ont pu être interviewés cette première fois. <sup>18</sup>

Et si nous leur cédions la parole?

---

<sup>16</sup> Blanchet, A. et Gotman, A.- *L'Enquête et ses méthodes : l'entretien*, p. 69.

<sup>17</sup> Quinze experts, oui, mais quatorze entretiens, car A. Duchesne et T. Leguay ont été interviewés ensemble.

<sup>18</sup> Nous aurons alors probablement l'occasion de mettre à profit les leçons sur l'entretien que nous avons reçues jusqu'à présent. Que les premiers interviewés veuillent nous excuser si le manque de pratique nous a fait inclure trop de questions par question et si les réponses étaient parfois tellement implicites qu'elles ne laissaient guère de place à leur propre parole.

## Chapitre II

### **Marie-Paule Berranger : « Il y a le mode du “comme si”, qui est tout dans l’ambivalence consciente d’elle-même »**

*Spécialiste du surréalisme, elle est actuellement maîtresse de conférences et directrice-adjointe du Département de Lettres Modernes à Paris X. Auteure de plusieurs ouvrages sur le surréalisme, sur la poésie et sur les formes brèves, elle a publié en 1989 l’ouvrage Poésie en jeu.<sup>19</sup> J’ai fait sa connaissance lors de son intervention au séminaire « Jeu verbal et poésie » organisé par Laurent Flieder.<sup>20</sup> Elle m’a longuement reçue chez elle, à Paris.*

*Références explicites sur le jeu : Philippe Audoin, Michel Beaujour, André Breton, Roger Caillois, Jean-Marc Caré et Francis Debyser, Gilles Deleuze, Luc Étienne, Eugen Fink, Sigmund Freud, Jolles, Johan Huizinga, Catherine Kerbrat-Orecchioni, l’Oulipo, Jean Paulhan, Raymond Queneau, Michael Riffaterre, Paul Zumthor.*

« En tant qu’activité, le jeu est intégrateur [... II] a une fonction de circulation et de mise en commun de la pensée. Il s’agit de passer à un autre régime de la littérature, peut-être de faire passer la littérature dans la vie; de réconcilier la littérature et la vie. [Pour les surréalistes, le jeu] est presque une épreuve de vérification [...II] a une fonction rituelle. [...] C’est une activité de rencontre [...], voire amoureuse ».

« [Breton] refusait les mots en liberté des futuristes [...]. Il trouvait que tout ça était un petit peu surfait et en tout cas était un jeu gratuit. [...] le jeu, pour le surréalisme en tout cas, est bien apparu d’emblée dans son aspect rituel, sacré, [...] dès qu’ils s’y sont abandonnés, ils ont su qu’il y avait aussi une position de défi qui les engageait gravement. [...] Ce n’était pas pour eux une activité superficielle qui s’opposait à une activité sérieuse ».

« [Le jeu] est l’exercice [...] d’une certaine liberté qui est garantie par la règle, [...] qui permet de sortir du carcan de la logique, du permis, et d’établir quelques transgressions poétiques majeures. [...] Le jeu choisit une communauté contre une autre, [...] il fonde toujours une microsociété. »

« Je suis intéressée par le jeu, par les comportements gratuits, arbitraires, qui ne se laissent pas immédiatement ramener à un ordre logique. [...] Ça m’intéressait de savoir quel bénéfice de plaisir [on tirait de] ces sortes de contraintes qu’on se crée à un moment donné. [...] Donc, oui, l’attrait pour un aspect [...] marginalisé de la tradition littéraire et de la pensée mais aussi pour un mode de fonctionnement qui me semblait du côté du plaisir. »

« Il y a sûrement un travail de compensation pour l’inconscient [...] qui se résout en plaisir et, en même temps, le jeu est quelque chose de grave, au sens non pas de douloureux ni de pesant mais au sens où il engage. Je parlais tout à l’heure d’un défi : il y a là quelque chose qui n’est pas sans répercussions sur le psychisme ni sur la vie intérieure, et il me semble qu’il aide à la manifestation du latent. »

---

<sup>19</sup> Cf. bibliographie pour les références complètes.

<sup>20</sup> Nous renvoyons le lecteur intéressé par le détail à l’annexe 3, « *Curricula vitae* des interviewés ».

« Le jeu ne s'oppose nullement à une activité sérieuse. [...] Pour sortir peut-être de cette opposition qui voudrait scléroser le plaisir qu'il y a dans le jeu, je dirais que c'est simplement une activité signifiante. [...] il ne faut pas gommer la part du rire. »

« Pour moi, [le simulacre] a un statut à l'intérieur du réel. [...] on crée un espace qui semble échapper au réel mais je crois qu'il fait échapper seulement au quotidien, [...] en faisant « comme si » on s'autorise des choses qui ne sont pas autorisées, c'est un peu comme le carnaval »

« [Dans l'oeuvre de Roubaud ou de Calvino,] on trouve cette dimension du jeu adaptée à la combinatoire, au réglage de l'aléatoire. On trouve toute une réflexion sur la logique des événements et l'enchaînement des événements comme autant de coups dans une partie. »

« Le jeu procède d'une volonté de régler l'aléatoire, [...] d'inventer un protocole qui fasse intervenir du hasard et puis en même temps, peut-être pour répondre à l'angoisse humaine, une volonté d'échapper au hasard en le confinant à l'intérieur de règles, qui vont limiter ses conséquences et son effet. »

« [...] le jeu au sens d'espace en mécanique [...] est une idée qui m'avait beaucoup frappée et intéressée; cette idée qu'il fallait une zone neutre pour que deux choses puissent s'articuler. [...] Deleuze a développé l'idée de la nécessité d'une case vide qui fait fonctionner le tout. »

« Je passe ici la frontière entre ce qui est de l'ordre d'une écriture de jouissance et puis d'une écriture ludique. J'ai l'impression que le ludique suppose qu'on garde une distance [...]. Il y a le mode du « comme si », qui est tout dans l'ambivalence consciente d'elle-même. Alors que dans la jouissance, il y a un instant de fusion et d'adhésion. »

**Charles Bonn : « Revendiquer la notion de ludique serait déjà, à mon sens, aller contre le ludique »**

*Spécialiste des littératures francophones du Maghreb, il dirige le Centre d'Études littéraires francophones et comparées et la formation doctorale du même nom à l'Université de Paris Nord. Auteur de très nombreux ouvrages, il a parfois utilisé la notion de jeu dans son analyse critique : tel est le cas de son étude des romans de Kateb Yacine, publiée dans Le Roman algérien de langue française. Vers un espace de communication littéraire décolonisé. Ayant lu certains de ses articles sur la francophonie, j'ai suivi avec plaisir le conseil de M. Brougère pour l'interviewer. Il m'a reçue dans son bureau de Paris XIII (Villetaneuse), en fin d'année scolaire.*

*Références explicites sur le jeu : Mikhaïl Bakhtine.*

« C'est dans [le] « détraquage » des modèles hérités de la France qu'il y a une dimension ludique [...] et à partir de là, forcément, productrice d'une identité. [...] C'est le fait de désorienter qui me semble intéressant, dans votre optique. [...] J'y vois essentiellement la démolition des modèles littéraires importés. [...] Au Maghreb, on « dynamite » le genre romanesque, mais pas nécessairement de façon agressive »

« Revendiquer [la notion de ludique] serait déjà, à mon sens, aller contre le ludique. [...] Le ludique –tout ce dynamitage des formes importées-- est aussi un dynamitage des formes habituelles de l'engagement. [...] C'est une manière de récuser en permanence la récupération, y compris par les gens de son propre bord politique. [...] C'est dans ce pied de nez permanent qu'il me semble qu'il y a les choses les plus intéressantes. »

« Il y a toujours une dimension ludique dans la double culture. Enfin, ludique ou humoristique; à vous de faire la différence après [...] »

« [Quant à l'épopée et au réalisme socialiste, Kateb ou Khaïr-Eddine] ont tourné ces genres-là en ridicule tout en les pratiquant. Ce qui est intéressant aussi, c'est la manière dont ils ont joué ce que j'appelle « les fous du roi ». [...] Le rapport entre la biographie personnelle et l'oeuvre, de ce point de vue-là, est extrêmement intéressant. [La] biographie personnelle devient aussi une attitude ludique. »

**Jean-Marc Caré : « Qui dit jeu dit possibilité de tricher. »**

*Spécialiste pédagogique du Français Langue Étrangère, il est chargé d'études au Centre International d'Études Pédagogiques. Il a beaucoup travaillé sur la créativité et le jeu en classe de FLE et a notamment publié : Jeu, langage et créativité et Jeux et techniques d'expression pour la classe de conversation. Il oriente actuellement son intérêt pour le jeu vers les simulations globales. Je connaissais ses ouvrages à la suite de ma propre pratique pédagogique. Nous nous sommes rencontrés dans son bureau, au CIEP (Sèvres).*

*Références explicites sur le jeu : Jean Château, Alain Duchesne et Thierry Leguay, Michel Laclos, l'Oulipo, Jean Piaget, Raymond Queneau, Jean Tardieu, Marina Yaguello.*

« Je suis venu au jeu dans mon métier [parce que] dans les années 70, il paraissait nécessaire de remettre un peu de plaisir dans l'apprentissage d'une langue. [...] Ça a été une tentative d'éviter [une] utilisation abusive du jeu et [la volonté] de [fournir] à celui qui apprend une langue les outils langagiers de cette langue pour inventer, c'est-à-dire, pour créer son propre univers, plutôt que de recevoir l'univers fabriqué par le professeur ou le méthodologue. [...] Mais le jeu pour moi ne constitue pas un univers. La possibilité de jouer avec la langue peut déboucher sur l'invention d'univers, mais le jeu n'est pas un univers en soi. »

« Il va falloir que je sépare le jeu au sens ludique [...] du jeu au sens « mouvement ». [...] Pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait un enjeu, [...] des joueurs. [...] L'enjeu est] ce qui fonde le jeu par rapport à l'activité ou à l'exercice. [...] Qui dit enjeu dit [...] règles [...], il n'y a pas de jeu qui ne soit pas réglé. [...] Par conséquent, une possibilité de perdre et à la limite je dirais de perdre la face. [...] Qui dit jeu dit possibilité de tricher. »

« Je ne vois pas le jeu comme quelque chose de gratuit. En pédagogie, le jeu est toujours considéré comme récréatif [...], alors qu'on sait qu'il peut être une technique d'apprentissage à part entière. »

« Le joueur est un individu en péril, souvent. »

« [À propos du jeu chez l'adulte :] le mot jeu est souvent utilisé au sens métaphorique. »

« C'est [dans le rapprochement entre jeu et littérature, jeu et langue] qu'on va retrouver [le] sens « mouvement » du jeu. La langue a du jeu puisque ses potentialités combinatoires sont illimitées, dit-on. [...] On utilise souvent la notion de contrainte. »

« Tardieu [...] est celui qui a introduit le plus de ludique dans le théâtral. [...] Il] avait pressenti l'importance de la notion d'acte de parole. parce que si vous délexicalisez une réplique, qu'est-ce qui reste? : l'intention de communiquer. [...] Tardieu] est à relire sous l'angle du jeu. C'est quelqu'un qui a vraiment introduit énormément de mouvement dans la poésie et le théâtre, notamment. »

**Marc Dambre : « Même quand on est en plein dans les valeurs du jeu, on retrouve inévitablement les questions les plus graves. »**

*Spécialiste de littérature contemporaine, il est professeur de littérature française à l'Université de Paris III-Sorbonne Nouvelle. Il dirige actuellement l'U.F.R. de Littérature et Linguistique Françaises et Latines de la même université et est responsable du Centre d'Études sur Roger Nimier. C'est mon directeur de recherche, M. Philippe Hamon, qui m'a conseillé de le rencontrer. Marc Dambre m'a accueillie à l'université de Paris III, rue Censier.*

*Références explicites sur le jeu : nombreuses références à des auteurs et des oeuvres que l'on pourrait considérer ludiques, dont les Hussards, les auteurs publiés chez Minuit, les membres de l'Oulipo, Raymond Roussel, les surréalistes.*

« Pour être schématiques, on a l'impression que certaines périodes se sont prises au sérieux ou ont été saisies par le sérieux, alors que d'autres, au contraire, misaient

davantage sur le jeu. [...] la décennie des années 30, par exemple, qui se caractérise par la montée des périls dans l'histoire et par l'engagement des écrivains et des intellectuels, peut être considérée comme une période qui se détourne des valeurs du jeu [...], de même que les années 40 et 50. [...] à partir de ce moment-là, la littérature est vraiment un peu « en classe », mais sans les valeurs du jeu. En classe du côté des maîtres, et pas du côté des élèves. »

« [Les Hussards ont prôné les valeurs du jeu, ils] ont restauré les valeurs de l'ironie, sans doute, mais aussi de l'humour et de la farce à l'occasion. [Queneau et Vian, de leur côté] sont à l'opposé du sérieux sartrien et de la morale de Camus. »

« Le Nouveau Roman a mis l'accent sur les valeurs du jeu, dans la mesure où il privilégiait les questions de forme : la littérature ne se présentait plus comme « au service de » [...] mais au service d'elle-même. C'est-à-dire comme un jeu, sans se soucier des graves questions de responsabilité, de honteuse gratuité, etc. »

« On pourrait effectivement opposer peut-être un certain type d'écrivains qui a tendance à se placer du côté de la figure de l'intellectuel, alors que d'autres sont davantage du côté de l'artiste et si vous voulez même du fou du roi. »

« Je ne pense pas qu'il y ait contradiction [entre le tragique et le ludique], ou alors c'est une contradiction féconde. [*Perfide*, de Nimier,] est une vaste blague, une sorte de canular, mais les valeurs du jeu sont véritablement poussées jusqu'au bout et rejoignent effectivement le tragique »

« Au XXe siècle, il y a eu cette émergence, non seulement de l'adolescence, mais même de l'enfant, en tant que personnage et en tant que révolutionnaire. [Radiguet, Dorgelès, Cocteau, Vigo, Nimier, Truffaut,] c'est en fait toujours une même expression du jeu, mais d'un jeu qui a un pouvoir quasiment révolutionnaire. [...] C'est un pouvoir de révolte, un pouvoir ludique qui n'est jamais conquis mais qui mime la prise du pouvoir comme quelque chose de plus sérieux que le pouvoir tel qu'il est exercé par les adultes. [...] À partir du moment où [...] les valeurs des adultes étaient périmées, avaient révélé leur insuffisance, toute autre valeur, même de dérision, était supérieure. »

« Il y a tout un côté farce, tout un côté provocation. [...] au XXe siècle, on a l'impression que les valeurs elles-mêmes du jeu se sont mises en question. [...] Même quand on est en plein dans les valeurs du jeu on retrouve inévitablement les questions les plus graves. »

« Je crois que la manière dont les auteurs reprennent, traitent ou réécrivent le mythe d'Oedipe est souvent très caractéristique du statut qu'ils accordent aux valeurs du jeu. »

« [Pour les auteurs qui publient chez Minuit,] c'est essentiellement le jeu, le plaisir du jeu. Non pas qu'ils cherchent le divertissement, mais [...] ils cherchent une sorte de contrainte libre surtout. »

« Si vous mettez [le jeu] en rapport par exemple avec l'évolution des savoirs, [...] le XXe siècle [...] s'occupe souvent d'incertitude. [...] Tout cela est fortement symbolique, il me semble, d'un autre type d'approche de la nature du monde qui fait intervenir le jeu »

**Francis Debyser : « À cette époque, peut-être, on a survalorisé la spontanéité. »**

*Directeur-adjoint du CIEP; spécialiste de la pédagogie des langues vivantes et de la didactique du français; il a écrit Jeu, langage et créativité en collaboration avec Jean-Marc Caré. Auteur de manuels et de matériels didactiques souvent cités comme exemples ludiques, parmi lesquels L'Immeuble et Le Tarot des Mille et un contes, il est membre de l'Oulipopo (Ouvroir de Littérature Potentielle Policière) et a écrit des études sur le roman policier, ainsi que des romans arborescents. L'entretien s'est déroulé à Sèvres, dans son bureau du CIEP.*

*Références explicites sur le jeu : Roger Caillois, Jacques Derrida, Umberto Eco, Hans Georg Gadamer, Jürgen Habermas, l'herméneutique, François Le Lionnais, Michel Lebrun, Maurice Merleau-Ponty, l'Oulipo, l'Oulipopo, Raymond Queneau.*

« Dans les années 70, tout le monde cherchait des techniques ou des procédés plus créatifs pour l'enseignement des langues. Cela nous a amenés à explorer des dimensions ludiques mais aussi des dimensions d'écriture. [...Entre autres, ce] qui m'amène à continuer à travailler sur le jeu, même s'il y a un sens métaphorique dans le mot « jeu », c'est la communication en général, à partir du constat que la communication est par essence imparfaite. [...] par définition, la communication naît du jeu, c'est-à-dire d'un espace où il y a des approximations et des stratégies. Dans la communication, il y a du jeu, comme dans un mécanisme qui a du jeu. Mais il y a aussi du jeu au sens ludique, du jeu de stratégie. »

« À cette époque [1976], peut-être, on a survalorisé la spontanéité. [...] il ne faut pas confondre créativité et spontanéité. [...] C'est d'ailleurs pour cela qu'on met côte à côte des techniques associatives, des techniques surréalistes ou des techniques oulipiennes, qui sont radicalement différentes. L'Oulipo insiste davantage sur la créativité à partir de la contrainte, tandis que le surréalisme a une espèce de tradition romantique, d'une certaine manière. C'est tout le problème de l'improvisation et de la spontanéité. Il y a peu de jeux qui soient spontanés. Les jeux sont en général réglés. »

« Pour le jeu on est allés voir un peu partout. Des définitions du jeu, il y en avait des traditionnelles; il y a soit des typologies générales du jeu du type Roger Caillois, mais qui ne sont pas très opératives [...soit] des catalogues, un peu désordonnés. »

« Le texte a une unité de jeu et de sens qui n'est pas dans le lexique, qui est un espace intermédiaire entre l'écrivain et le lecteur. »

« On doit avoir plaisir à jouer. Plaisir à lire. Pas plaisir à lire au sens vague des journées sur la lecture, mais la fonction plaisir existe probablement dans des jeux très vieux comme les jeux politiques. »

« Il n'est pas exclu que certaines recherches latino-américaines, par rapport à l'expression de la terre et du sang [...], soient une espèce de recul par rapport au langage, et que le langage ne soit pas simplement l'expression, le cri de la terre et des racines, mais soit aussi un travail intellectuel, un travail avec les mots, avec la langue. »

« Il y a probablement quelque chose que j'apprécie chez Derrida et chez d'autres gens, mais que je retrouve aussi dans la tradition philosophique herméneutique, type Gadamer... C'est le contraire de Habermas et tous ceux qui conçoivent le modèle de la communication parfaite, la communication sans jeu, la communication sans écart et la communication sans différ(e/a)nce. »

***Alain Duchesne et Thierry Leguay : « Le style, une manière d'interpréter les règles sans les transgresser. »***

*Alain Duchesne, enseignant de français à l'I.U.F.M. du Mans, a écrit six livres en collaboration avec Thierry Leguay, professeur de lettres dans un lycée du Mans. Actuellement, ils préparent de concert un ouvrage sur l'écrivain. Parmi leur production, il faut souligner les trois volumes de la Petite fabrique de littérature (Petite fabrique de littérature; Lettres en folie. Dictionnaire des jeux avec les mots; Les Petits papiers : écrire des textes courts), dont le deuxième (Lettres en folie) est spécifiquement consacré aux jeux littéraires. Ces livres sont très appréciés en milieu pédagogique. Nous nous sommes réunis chez Thierry Leguay, au Mans.*

*Références explicites sur le jeu : Jean-Louis Bailly, Roland Barthes, Roger Caillois, Algirdas Julien Greimas, Johan Huizinga, l'abbé Lamy, l'Oulipo, Georges Perec, Jean Piaget, Vladimir Propp, Raymond Queneau, Ferdinand de Saussure, les surréalistes.*

« Le jeu n'était pas notre préoccupation première, mais on s'est rendu compte effectivement que parmi les procédures dont on cherchait à faire une espèce de typologie, il y avait des situations de jeu qu'on était amenés à rencontrer très souvent. Mais le mot



« jeu », pour nous, est trop général. Il y a différentes sortes de jeux auxquelles correspondent différents types de livres. »

« Il y a une frontière entre des exercices qui seraient uniquement du côté du jeu, et à la limite de la littérature. C'est peut-être le cas pour nous d'un certain nombre de textes de l'Oulipo. // On est dans le jeu avec son côté gratuit. Peut-être. // Le jeu pour le jeu. »

« *La Petite fabrique* a été écrite en 1979 et publiée en 1984 [...]. À cette époque-là, le côté ludique était assez important comme outil de combat, si on veut. Pour lutter contre tout ce qui se faisait ailleurs. »

« La poésie ou la littérature apparaissent maintenant comme une espèce de 14 Juillet du langage. Quelque chose d'un peu gratuit, on s'amuse, il y a des pétards, des fusées. Finalement, le sens deviendrait effectivement secondaire. Cela nous paraît grave, parce que la poésie reste quand même une parole essentielle, qui compte, qui pèse lourd, qui vous change. Pas simplement une distraction. »

« Comme le disait Perec, « je me donne des règles pour pouvoir être libre ». C'est paradoxal. Mais on sait bien que l'intérêt de la règle est qu'elle permet [...] de jouer [...], ce sont bien les règles qui permettent qu'il y ait un jeu et des performances. [...] En ce sens-là, le jeu a aussi un côté intéressant, comme découverte. »

« Perec est significatif de la ligne de partage, parce qu'il y a des choses de lui dans les deux premiers de nos volumes qui sont quand même de l'exercice, au sens un peu acrobatique. Lui, il appelait ça des « gammes », d'ailleurs. »

« En musique et en peinture, c'est pareil. Ce sont des choses amusantes et intéressantes à faire, mais par forcément à lire ou à écouter. Voilà le problème. »

« Les textes qu'on lit, [...] on les lit parce qu'il y a un jeu. Il faut qu'ils nous touchent. [...] À propos des règles, [...] si on prend la métaphore généralisée, [...] ça a des rapports avec le texte produit. Il y a une manière aussi de jouer pour les auteurs, de jouer leur vie. [...] Proust, on ne peut pas dire qu'il s'est fixé des règles pour, etc., c'est évident. Il s'est fixé des règles d'écriture, un emploi du temps. Mais est-ce qu'on va parler de jeu? »

« [...] on est proches de l'aventurier géographique. [...] La limite négative de certaines règles oulipiennes est qu'on n'aboutit pas. C'est très vite bloqué. [...] L'écrivain digne de ce nom est quelqu'un qui se fixe, qui se réinvente des règles, se réinvente. [...] dans les textes oulipiens, la règle est souvent tellement forte qu'elle devient un carcan. »

« On a souvent employé l'image de cette petite impureté qui se glisse dans l'huître et qui permet de former une perle. Il faut qu'il y ait un point de départ. [...] Il y a un point de départ qui vient de l'extérieur. C'est là qu'on trouve peut-être le mot jeu dans le sens le plus intéressant, qui est finalement celui auquel renvoyait Barthes régulièrement. [...] Pour lui, le mot « jeu », c'est le jeu au sens d'une serrure qui a du jeu. On a une petite liberté dans un cadre qui est quand même défini. »

« [Dans la langue,] il y a des règles du jeu comme dans les parties de foot, comme dans le jeu d'échecs, etc. Ce qui n'interdit pas, effectivement, ce que Saussure appelait la parole; ce qu'on appelle aussi le style. C'est-à-dire, la manière de jouer, [...] une manière d'interpréter les règles sans les transgresser. Dans ce sens-là, la langue est un jeu, oui. »

« Il y a le fait qu'on joue aussi... À un certain moment, on fait les choses très sérieusement, mais sans essayer de se prendre soi-même au sérieux. [...] Il y a un clin d'oeil au lecteur, quelque part. »

« s'il y a plaisir, il peut y avoir plaisir pour l'auteur, plaisir pour le lecteur. Mais justement, cela a des effets, des échos, des résonances. Ça ne s'arrête pas. On ne peut pas strictement ramener une écriture à quelque chose qui serait de l'ordre du jeu de cartes, qui est clos. Sauf peut-être certains exercices très oulipiens de l'ordre de la gamme. »

« le fait de dénoncer des règles, le fait de les transgresser, le fait de provoquer, d'en inventer d'autres, fonctionne aussi comme outil de pouvoir. »

« Historiquement, [...auparavant] le jeu était à l'école encore une fois lié à l'enseignement du latin et du grec [...] et donc de la rhétorique. [...] Du coup, on était avant dans une perspective où on apprenait à écrire en imitant [...]. Cela commence à revenir, mais [...] l'imitation aujourd'hui est quelque chose qui paraît suspect pour les formateurs. Qui dit « imitation » dirait un peu « aliénation ». Il y a toute une vision assez romantique de l'individu. La spontanéité est valorisée, l'immédiat et le direct sont favorisés même par certains côtés techniques. [...] Notre travail consiste aussi à montrer que pour écrire les enfants ont besoin de références, pas simplement qu'on les mette dans une situation d'écrire ludique. »

**Laurent Flieder : « Comme esprit, le jeu entre en opposition avec le sérieux. Comme pratique, pas forcément. »**

*Ce jeune maître de conférences à l'Université de Paris X a publié divers articles et travaux sur la poésie contemporaine et prépare un travail sur le jeu dans la fiction française contemporaine. Il anime le séminaire « Jeu verbal et poésie » à l'École Normale Supérieure de Saint-Cloud, auquel j'ai régulièrement assisté pendant l'année 1995-1996. Notre entretien a eu lieu dans un bistrot près de l'université de Nanterre.*

*Références explicites sur le jeu : nombreuses références littéraires, dont plusieurs auteurs étrangers et des auteurs anciens.*

« J'ai beaucoup de méfiance vis-à-vis de ce qui se prétend sérieux; et j'ai beaucoup d'attirance pour l'humour. [...] C'est une sorte de plaisir de lecture qui m'a mené vers ces textes-là. Ce sont des textes qui ne se donnent pas forcément comme des textes de jeu, mais plutôt comme des textes d'expérience. Ce serait le jeu dans ce sens-là qui m'a plutôt guidé. Davantage que le jeu en terme de règles ou de pratique ludique. »

« Et ce qui m'intéresse, au fond, c'est de me dire que, finalement, il y aurait une vérité qui passerait dans les mots eux-mêmes. Et non pas dans l'intention de celui qui les prononce. [...] En ce qui concerne les oeuvres dites ludiques, je] pense beaucoup aux formes. C'est le jeu de réécriture, ou c'est le jeu de contraintes. C'est tout ce qui se met en porte-à-faux vis-à-vis du sérieux, vis-à-vis du discours, de l'engagement, et de l'idée qu'il y aurait une transparence du langage qui permette à l'auteur de dire ce qu'il a à dire. »

« Dans le jeu, je vois l'exercice de l'imagination, je vois une sorte de défi par rapport aux normes, je vois beaucoup d'humour. [...] Le jeu] est une bombe [...] parce qu'il piège le sérieux. [...] Le jeu est très subversif, parce que précisément il dit que langage n'est pas innocent. Et c'est bien là mon sujet d'intérêt »

« Je ne sais pas s'il faut [que le jeu soit conscient], mais je pense qu'il l'est, oui. Parce qu'il participe de la parodie, de règles qu'on se donne, de contraintes qu'on se fixe... Oui, je crois qu'il est lucide. »

« [On joue peut-être davantage de nos jours.] J'ai déjà quelques éléments d'explication. Le premier serait l'idéologie. Une sorte de mise en doute de toutes les valeurs sérieuses, je pense. Le jeu est le fait de marginaux et de gens critiques, de gens réfractaires aux ordres, aux mouvements d'opinion majoritaires... Je pense qu'il est le fait de gens qui sont particulièrement critiques par rapport aux valeurs, et qu'ils faussent ces valeurs ou ils en montrent la duplicité par le biais du jeu. Et ces valeurs, aujourd'hui, depuis 1950, après la Seconde guerre mondiale, sont toutes les valeurs humanistes que la guerre a très largement contribué à piétiner. [...] Il y a aussi d'autres raisons, des raisons techniques. Les moyens de jeu se sont multipliés. La radio, l'ordinateur, les nouveaux moyens d'impression, ont complètement multiplié les possibilités pour un écrivain de faire jouer sa fantaisie. [...] Je pense qu'il y a également des raisons internes à la littérature. Elles ont fait qu'il est peut-être apparu nécessaire à certains de se positionner en dehors des modes ou à côté des tendances dominantes. L'Oulipo, Queneau, Céline... ont trouvé leur espace vital au rebours des courants dominants, précisément en revendiquant l'avantage de truquer les règles, ou de les pervertir, de montrer la faillite d'un certain nombre de modèles. Et puis il y a l'influence des très grands. »

« [Fornet, Fourest sont des] humoristes graves... Ce ne sont pas des explorateurs de la langue, ce sont des explorateurs des codes. Ce sont des gens qui ont pris des textes canoniques, ou des normes, et qui les ont pervertis par l'humour, par la dérision, par le jeu. »

« [Le jeu n'est pas toujours accompagné d'humour,] parce que le jeu est un terme ambivalent. Le jeu au sens mécanique du terme, ou bien les failles qui apparaissent, ou les grincements qui apparaissent dans l'articulation des deux termes, ou bien simplement l'application stricte de règles que l'on s'est fixées de manière arbitraire ou non. »

« [Le ludique] est un esprit plus qu'un genre. Le ludique est un esprit, une contestation. [...] C'est une exploration. »

« [Roubaud] est quelqu'un qui joue jusqu'à nier qu'il joue. Mais c'est quelqu'un pour qui la notion de plaisir et de dérision est permanente. Cela ne l'empêche pas d'être quelqu'un qui est très sérieux dans ce qu'il fait, avec le goût du travail bien fait, et d'aller au bout de ce qu'il s'est fixé. »

« [Q.- Le jeu n'entre pas complètement en opposition avec le sérieux? R.-] Comme esprit, si. Comme pratique, pas forcément. »

**Paul Fournel : « La meilleure règle est celle qui permet d'exprimer le plus de différence dans le respect. »**

*Romancier et nouvelliste, Secrétaire définitivement provisoire de l'Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle), il est aussi professeur universitaire. Il a occupé plusieurs postes importants dans l'édition. Le jeu est un thème fréquent dans sa prose (par exemple dans Les Petites filles respirent le même air que nous). Je connaissais déjà une partie de son oeuvre littéraire, publiée au Mexique. Il m'a accueilli dans son bureau de la Société des Gens de Lettres, dont il occupait alors la présidence.*

*Références explicites sur le jeu : celles de l'Oulipo : Jacques Bens, Claude Berge, Italo Calvino, Arnaut Daniel, Marcel Duchamp, les grands rhétoriciens, François Le Lionnais, Pierre Lusson, Georges Perec, Raymond Queneau, Pierre Rosenstiehl, Jacques Roubaud; Albert-Marie Schmidt; la théorie des jeux mathématiques.*

« Le jeu, c'est la règle, donc la contrainte; mais c'est aussi le jeu au sens où il y a du jeu dans une articulation ou du jeu dans une pièce, ce qui, au contraire, rend un petit peu lâche; ce qui par endroits rend les rotations possibles là où elles ne devraient pas l'être. C'est quelque chose d'assez contradictoire, fondamentalement. On commence tôt à jouer et on ne finit jamais. »

« Je ne suis pas un spécialiste du jeu. Ce qui m'a poussé à m'intéresser au jeu, c'est de jouer. Je ne suis pas un joueur de cartes, ou d'échecs, mais j'aime mettre des règles dans des endroits où en général il n'y en a pas, c'est-à-dire de mettre du jeu là où on essaye de ne pas en mettre d'ordinaire. Principalement en littérature. Pour l'instant, la posture traditionnelle héritée du XIX<sup>e</sup> siècle incite plutôt à faire de la littérature quelque chose de grave ou quelque chose de drôle, mais aussi l'expression d'une certaine forme de liberté, loin de toute contrainte : « expression profonde de soi »... Évidemment ce n'est pas aussi simple que cela. Y mettre du jeu, c'est prendre conscience que la langue a des règles, prendre conscience que l'écriture a des règles, [...] que quoi qu'on fasse, quoi qu'on dise, des structures se dégagent, qui correspondent à des contraintes... Alors, autant essayer de mettre du jeu en mettant de la règle. C'est un peu l'idée qui préside à l'Oulipo. »

« Quand on travaille sur les règles, il est tout à fait normal que le jeu apparaisse à un endroit ou à un autre. On peut considérer que le sonnet est un jeu. C'est une règle. Donc, à partir de là, faire un sonnet est aussi un jeu, même si c'est un jeu qui peut être extrêmement sérieux, grave, compliqué. [...] on est en plein coeur de cette problématique : dès lors qu'il y a cette articulation entre une règle et l'exercice de cette règle, la mise en oeuvre de cette règle. On est dans une situation ludique. »

« L'écriture automatique n'est pas un jeu. Il n'y a pas de règles [...]. C'est le contraire d'un jeu. C'est un anti-jeu, complètement. »

« [À l'Oulipo,] on n'est pas dans la situation de gens qui sont en train de jouer un jeu. Notre but est d'inventer le jeu, si vous voulez. Dans les mots-croisés, d'une certaine façon, nous sommes plus du côté de la grille et des définitions, que du côté de l'élucidation. [...] Donc, on est plus du côté de l'invention du jeu que de l'exercice. [...] L'Oulipo [...] n'est pas du tout un endroit où on discute dans l'abstrait sur les jeux [...]. On ne fait pas de théorie. [...]Ce] n'est pas une école littéraire, c'est un lieu de production de texte, où on produit de la contrainte, des règles. »

« le jeu n'est pas une structure. C'est la partie qui a une structure. Le jeu est une règle, ce n'est pas la même chose. Ensuite, la partie qui se déroule a, elle, une structure, qui est sa structure propre. »

« d'une certaine manière, la meilleure règle est celle qui permet d'exprimer le plus de différence dans le respect. »

« C'est le jeu de la vérité et du mensonge qui est le grand jeu romanesque. [...] Il y a toujours cette espèce d'ambiguïté. Il y a donc un espace de jeu formidable. Mais c'est plus un espace de jeu au sens mécanique du terme. »

« Ce qui est intéressant dans le jeu, c'est toujours cette présence forte d'une règle, qui fait que jouer c'est déjà jouer aussi à la transgression. À partir de quoi, on peut inventer la règle, troubler la règle, troubler le jeu, perturber le jeu. »

« C'est [à travers le jeu] que les caractères se révèlent, que se font les premières expériences psychologiques et relationnelles, très souvent [...]. C'est dans le jeu que s'élabore la relation, et c'est dans le jeu qu'elle s'expérimente. C'est pour cela que le jeu n'est pas une affaire sans importance. Le jeu est une affaire fondamentale parce que c'est par lui que se structure la relation aux autres. »

**Philippe Gutton : « "Pensée comme sans but"... ce n'est pas une mauvaise définition du jeu »**

*Psychanalyste et psychiatre, il est docteur en médecine, en psychologie, ès lettres et sciences humaines. Professeur à Paris VII, directeur de l'Unité de Recherche sur l'Adolescence, il est auteur de l'ouvrage de référence Le Jeu chez l'enfant, paru pour la première fois en 1973. Nous avons déjà fait connaissance à Mexico en 1994, pour des raisons professionnelles. Notre entretien a eu lieu chez lui, à Paris.*

*Références explicites sur le jeu : Donald W. Winnicott.*

« [Lors du jeu du squiggle, il] y a un jeu dans la pensée du psychanalyste qui incite au jeu l'enfant, mais il y a surtout un jeu de l'enfant qui incite le psychanalyste à jouer. [...] Pensez à [...] cette espèce de volonté de provoquer qu'avaient les premiers surréalistes dans le premier manifeste. C'était une incitation, qui était susceptible d'être prise comme une incitation à la pensée ludique. »

« [Dans *Le Jeu chez l'enfant*, il] n'y a pas de réflexion sur la passion du jeu. À un autre moment je pourrais vous parler du joueur au sens dostoïevskien du terme, qui n'a rien à voir avec le jeu chez l'enfant. Je dirais que cela a tout à voir avec la toxicomanie. »

« Vous y trouverez également une série de réflexions d'un ordre plus philosophique sur la structure du jeu, c'est-à-dire ce rôle du jeu chez l'enfant, à la fois de consolider les structures, son évolution structurale personnelle, et de faire jouer les thèmes à l'intérieur. [...] un enfant se sert du jeu comme mécanisme de défense ou comme mécanisme d'abréaction, etc. »

« on va partir de l'idée que le jeu s'arrête quand [...] la puberté arrive. Le jeu a une autre signification à partir de ce moment-là. [...] après les jeux d'enfant, les jeux sexuels de l'adulte commencent. [...] Puis, on doit quand même constater que l'adolescent joue. Il y a toute la question du sport et il y a surtout [...] les jeux de langage. [...] On a le sentiment que l'adolescent continue à jouer comme l'enfant, mais qu'il n'a plus besoin d'un objet-jouet. Et que la manipulation de l'objet parole lui suffirait. »

« Je pense que l'adulte ne joue plus. Enfin, il ne joue plus au sens de l'enfant. Le mot « jeu » est un mot qui comprend des choses qui n'ont rien à voir les unes avec les autres. [...] Pour moi, le jeu est enfantin. Le jeu peut se poursuivre, [...] mais on va dire qu'il y a une structure infantile qui persiste »

« Bien sûr, si vous voulez parler des activités de jeu: jouer au bridge, jouer aux échecs... ces jeux-là sont vraiment très loin du jeu de l'enfant. [...] c'est une autre psychologie, avec ce que cela représente de l'avoir et ne pas l'avoir, gagner, perdre, entrer dans un système d'apprentissage pointu, saisir l'autre, posséder l'autre ou être possédé de lui... »

« [...]il faudrait corriger ce que j'ai dit tout à l'heure: il faudrait dire que ce qui caractériserait le jeu de l'enfant, c'est qu'il est nécessaire à son développement [...] sur le plan cognitif, sur le plan intellectuel, mais également sur le plan affectif. »

« le jeu chez l'adulte est un jeu qui n'a pas ce souci de développement. C'est un jeu « pour rien ». [...] On pourrait imaginer des activités humaines qui seraient ludiques, purement ludiques, et puis des activités humaines où, du point de vue psychanalytique, le but sexuel est clair. On pourrait alors imaginer, décrire chez un adulte un secteur du jeu. Pas forcément des jeux de société au sens classique, mais un secteur où le plaisir serait de jouer avec un objet, jouer avec l'autre. »

« En psychanalyse, la définition de la séance de psychanalyse, c'est « la pensée comme sans but », nous dit Freud. « Pensée comme sans but »... ce n'est pas une mauvaise définition du jeu, tiens... Ce serait une des nos activités humaines [...] qui serait sans utilité. Y compris sans activité génitale... [...] On appellerait chez l'adulte l'activité « de jeu » lorsqu'elle serait comparable à la pensée comme sans but. La pensée comme sans but sur un divan, c'est le jeu intellectuel. Pur. Bien sûr qu'il y a un but, il y a toujours un but, mais un peu comme on dit au théâtre qu'une pièce est « légère », quelquefois elle n'est pas légère dans son contenu, mais son souci est de donner l'impression d'être comme sans but. »

« Il y aurait de la littérature sérieuse, c'est-à-dire la littérature à contenu... [...] mais aussi [...] de la littérature pour rien. »

« Est-ce que le malentendu dans la littérature n'est pas justement le goût du jeu? [...] Le jeu serait un malentendu, mais un malentendu qui suppose un quand même suffisamment bon « bien entendu ». »

« Je suis persuadé que ce que j'ai toujours pensé, que l'adulte ne joue plus, est complètement faux. Si l'adulte ne jouait pas, il n'y aurait pas de psychanalyse. [...] La séance de psychanalyse, c'est un investissement de jeu. Bien sûr, mais bien sûr. En retirant cette idée de développement, n'est-ce pas? »

### **Jacques Henriot : « Jouer, c'est croire qu'on joue »**

*Philosophe, il est le créateur du Département des Sciences du Jeu et du Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet de l'Université de Paris XIII, dont il a également été le responsable. Parmi ses principales publications se rapportant au jeu, on trouve ses articles « La Question du Jeu » et « Jeu » (pour l'Encyclopédie philosophique universelle); « Psychologie du jeu » (pour Univers de la psychologie) et deux ouvrages de base, Le Jeu et Sous couleur de jouer. Ses analyses ont largement nourri mon mémoire de DEA. Le sien a été l'entretien le plus long. En compagnie de son épouse, il m'a reçue dans l'appartement qu'ils occupent à Menton.*

*Références explicites sur le jeu : Jacques Derrida, Eugen Fink, Sigmund Freud, Martin Heidegger, Héraclite, Emmanuel Kant, Philippe Lejeune, Claude Lévi-Strauss, Jean-Paul Sartre, Ferdinand de Saussure, Ludwig Wittgenstein; nombreuses références littéraires et philosophiques.*

« Je crois qu'il faudrait prendre [...] le concept de littérature dans un sens relativement étroit : la littérature en tant qu'aventure, avec un risque. Là, on pourrait parler de la littérature comme jeu. Une espèce d'aventure dans laquelle s'engage quelqu'un,

l'auteur. [...] On pourrait y trouver des aspects qui correspondent à ce que l'on entend en général par jeu. »

« il faut prendre le concept de jeu comme quelque chose qui a lieu dans une société donnée, à un moment donné de son histoire, et dont on se sert plus ou moins intentionnellement pour rendre compte du sens d'une autre chose. »

« on ne joue pas sans savoir qu'on joue, on ne joue pas sans vouloir jouer. [...] Jouer, c'est vouloir jouer, en avoir l'intention. [...] Je ne dis pas « s'amuser » mais « jouer ». C'est le mot, l'hypothèse, le concept dont on se sert pour interpréter le sens. Parce que le jeu est une affaire de sens. On peut faire des choses identiques, objectivement, en tant que comportement, en leur donnant des sens très différents »

« Le jeu est une idée qu'on plaque sur un acte, qui est l'acte d'écrire. Je crois que [...] dans cette organisation de moyens en vue d'une fin [...] on a tous les éléments de ce que traditionnellement on appelle une manière de jouer [...] qui] comporte, comme toutes les manières de jouer, une part de risque, une part d'aléa. [...] J'ai assez insisté sur le fait que l'opposition entre le jeu et le travail n'était pas très féconde [...]. Je me permets quand même de maintenir les deux pôles de l'antinomie. S'il faut distinguer absolument le jeu du travail, ce qui les distingue est que, dans ce qu'on appelle un travail, on élimine au maximum les aléas. On ne les élimine jamais complètement, [...] mais on cherche à les éliminer au maximum. Tandis que dans le jeu, probablement parce qu'on estime que cela n'a guère de conséquences, on ne cherche pas vraiment à les éliminer. On les assume, au contraire, avec plaisir. »

« c'est en analysant le fait psychique de l'obligation de soi par soi que j'ai mis au jour ce que j'ai appelé un « jeu intrasubjectif » : le jeu par lequel on se trouve à la fois lié à soi-même et tenu à distance de soi. L'acte d'obligation implique à l'évidence cette forme de jeu et, en retour, toute conduite à laquelle on s'accorde à donner le nom de jeu implique de façon non moins évidente une forme d'obligation : jouer, c'est s'obliger. »

« Je pense que l'une des constellations de problèmes qui se posent à propos du jeu en littérature ou de la littérature comme jeu, de l'acte d'écrire comme jeu, concerne l'auteur et sa relation avec lui-même. [...] Le problème de la sincérité [...] est fondamental. On retrouve le problème de la distance qu'on évoquait tout à l'heure [...]. Vous voyez tout ce que ça implique? C'est que dans l'idée de jeu il y a un petit peu l'idée de tricherie, il y a en même temps les distances prises à l'égard de la vérité. Quand je dis la vérité, je ne joue pas. Est-ce que cela signifie que quand je joue, je mens? Voilà le problème. [...] Est-ce que celui qui dit « je », je, peut-être absolument sincère et ne pas jouer? [...] pendant que je me pose comme sujet, d'une certaine manière, je m'objective. Je me mets à distance de moi-même. »

« l'une des significations les plus profondes du concept de jeu est celle à laquelle Littré dans son grand dictionnaire donne le dernier rang, à savoir, l'intervalle, la distance, quand on dit qu'il y a du jeu dans un mécanisme. Moi, je crois que c'est la notion fondamentale, la métaphore première qui est impliquée dans le concept de jeu. [...] Je ne dis pas qu'il s'agisse d'un jeu réel! Mais dans l'idée de ceux qui emploient le mot, il y a cette idée-là : l'idée d'une distance minimale, idéale. D'un intervalle qu'on ne peut pas calculer mathématiquement, qui est une espèce de limite entre deux pôles : d'un côté, l'absence totale de rapports et de l'autre, une fusion, une confusion, une communion totale. »

« [En abordant le problème du sujet, vous] touchez [...] à un véritable problème philosophique. J'ai toujours pris position, parce que cela me semblait aller de soi et totalement évident, en disant qu'il n'y a pas de jeu sans joueur. [...] Le verbe jouer suppose un sujet. [...] Il y a en philosophie toute une littérature contemporaine [...] qui parle d'un jeu sans joueur. [...] Je crois qu'il faut mettre le jeu *en question*. [...] je ne comprends pas qu'on puisse parler de jeu du monde autrement que de manière poétique ou métaphorique. [...] Sur le plan humain, il me semble que la notion de jeu, le verbe jouer, conduit nécessairement à la position d'un joueur. »

« Le jeu n'est pas fait [...] d'adhésion à des principes ou à des valeurs. Le jeu est fait de règles. Le propre des règles [...] est d'être arbitraires. [...] on décide de faire quelque chose alors même que ce n'est pas nécessaire, qu'on n'en a pas besoin, que ça pourrait être différent. Le propre de l'arbitraire est de pouvoir être autre qu'il n'est. »

« Le thème de la règle du jeu est fondamental. Je ne pense pas personnellement qu'il puisse y avoir de jeu sans règles. Même si les règles sont légères, [...] le jeu consiste à faire quelque chose d'une certaine manière, et pas n'importe quoi n'importe comment. Le « quelque chose », c'est le but [...]; et « d'une certaine manière », c'est-à-dire en respectant des règles. »

« Quand on n'est pas lucide, on ne joue pas. [...] Le joueur est maître du sens de ce qu'il fait, puisque c'est lui qui l'impulse, c'est lui qui l'introduit dans son acte. [...] je me suis demandé s'il ne fallait pas aller plus loin et superposer à la formule : « Jouer, c'est savoir qu'on joue », la formule « Jouer, c'est croire qu'on joue ». [...] croire, c'est avoir une conviction alors même qu'on n'a pas de certitudes. C'est ce que Kant appelle une « certitude subjective ». [...] Celui qui joue, non seulement il sait qu'il joue, mais son savoir est affecté de cette incertitude fondamentale. [...] Pour peu qu'il ait lu, il se rend compte que ce qu'il prend pour un jeu de sa part est interprété par d'autres comme une conduite profondément motivée et quasi nécessaire, inéluctable, déterminée, en tout cas. »

« C'est [dans *La Pensée sauvage*, de Lévi-Strauss,] que j'ai trouvé la formule « sous couleur de jouer ». « Sous couleur de jouer » veut dire qu'en réalité on ne joue pas. [...] Au fond, on pourrait dire que jouer, c'est croire qu'on joue. Et croire, cela voudrait dire qu'on apporte, dans l'interprétation qu'on plaque sur le comportement, tout un contenu d'idées, qui sont des idées que j'appellerais volontiers métaphysiques, parce qu'elles dépassent l'expérience [...]. Par exemple, on croit qu'il est possible d'introduire dans les choses de l'imprévisible, de l'inattendu, du contingent. Et puis surtout, et alors là c'est le grand mot, « de la liberté »! Le joueur se croit libre, mais est-ce qu'il l'est réellement? [...] Il y aurait donc une illusion dans l'illusion elle-même! »

« Quand on s'engage dans un jeu, c'est parce qu'on a l'impression, le sentiment profond, qu'on est libre de s'y engager, c'est-à-dire qu'on pourrait tout aussi bien s'en dégager. C'est ça, le sentiment de liberté. Mais la liberté n'est pas un fait d'évidence. La liberté, c'est un acte de croyance, de conviction, de certitude subjective »

« Je scandalise, parfois, je surprends, quand je constate qu'il n'y a pas de jeu sans joueur, cela me paraît évident. De même, je crois qu'il n'y a pas de langage sans sujet parlant, pour reprendre l'expression de Saussure. [...] Il n'y a pas de langage dans le monde : il n'y a du langage que parce qu'il y a des hommes qui parlent et qui se comprennent plus ou moins. »

« le jeu – dans l'idée qu'on s'en fait, je reviens toujours à ça, je ne dis pas que ce soit réel – comprend cet arbitraire. [...] Cela participe de ce que le vulgaire appelle la gratuité, la liberté, enfin, tous ces concepts qui traînent un peu partout, qui ne signifient pas grand-chose, mais qui sont bien commodes. [...] Il y a une clôture du jeu. [...] Le jeu est limité, il est cadré [...] dans l'espace et dans le temps... »

**Vincent Jouve : « Dans le fonctionnement de la lecture et dans l'effet produit par la lecture, on retrouve deux dimensions qui existent déjà dans le jeu. »**

*Spécialiste de la poétique de la lecture, ce jeune professeur à l'Université de Reims a repris et développé les propositions de La Lecture comme jeu (livre de Michel Picard) dans L'Effet-personnage dans le roman. Cet ouvrage, que M. Jean Perrot m'avait largement recommandé, est issu d'une recherche doctorale sous la direction de Philippe Hamon, mon actuel directeur d'études. Nous nous sommes rencontrés rue d'Ulm, dans les locaux de l'École Normale Supérieure.*

*Références explicites sur le jeu : Roger Caillois, Michel Charles, Jean-Louis Dufays, Umberto Eco, Gérard Genette, Bertrand Gervais, Philippe Hamon, Michel Otten, Michel Picard, Paul Ricoeur, Donald W. Winnicott.*

« En fait, le concept de jeu intervient à partir du moment où l'on se demande ce qui se passe dans l'acte de lire. L'idée est la suivante : à la fois dans le fonctionnement de la lecture et dans l'effet produit par la lecture, on retrouve deux dimensions qui existent déjà dans le jeu. D'une part, un investissement imaginaire très fort [...]; d'autre part : le respect d'un certain nombre de règles, d'un certain nombre de contraintes. [...] Or, on retrouve ces deux constantes dans la lecture. »

« Le second point tient aux effets produits. Ce qu'ont mis en évidence les psychologues et les psychanalystes [...], c'est que le jeu avait pour l'enfant un rôle fondateur, un rôle de développement. L'idée qu'ont essayé de soutenir les théoriciens de la lecture, c'est que la lecture aurait pour l'adulte la même fonction de développement qu'avait le jeu pour l'enfant. [...] Dans la lecture, nous l'avons vu, il y a deux dimensions : d'une part, ce qui est de l'ordre de l'illusion, de la participation [...]; d'autre part, tout ce qui est de l'ordre du recul critique, de la mise à distance. [...] Ces deux éléments qui sont souvent dissociés dans la vie réelle – le moment où l'on vit et le moment où l'on réfléchit sur ce qu'on a vécu – sont souvent co-présents dans les textes, et en particulier dans les textes littéraires. Tous les textes ne permettent donc pas la même qualité de jeu. »

« Parmi les théoriciens de jeu, on pourrait en fait distinguer deux écoles. Il y a ceux qui pensent que la façon de jouer dépend du lecteur. [...] D'autres], desquels je me sens le plus proche, [...] pensent que la façon de jouer dépend moins du lecteur que du texte lui-même. »

« on peut constater [...] qu'on joue moins passé un certain âge, en tout cas on ne joue plus aux mêmes jeux. [...] Ce qu'ont soutenu les théoriciens de la lecture, et je suis assez d'accord, c'est qu'en réalité on continue à jouer, même si on joue de façon différente. Et parmi ces jeux qui remplaceraient le jeu enfantin chez les adultes, il y aurait la lecture. Évidemment, on lit déjà lorsqu'on est enfant, bien sûr, mais la littérature qui peut être formatrice pour les enfants ne peut plus l'être pour les adultes. »

« On oublie trop souvent que jouer, ce n'est pas faire n'importe quoi. Le jeu c'est toujours obéir à un certain nombre de règles. »

« Une lecture universitaire ne sera pas la même qu'une lecture de divertissement. [...] Le contexte dans lequel on lit va programmer un rapport différent au texte. Là aussi, vous pouvez dire que le jeu avec le texte dépend du contexte de lecture. »

**Jean Perrot : « Le jeu moderne est un substitut, involontaire peut-être, du sacré. »**

*Il est professeur à l'Université de Paris-Nord dans le DESS de Sciences du Jeu et dans la Formation doctorale d'Études littéraires francophones et comparées. Spécialiste de littérature pour la jeunesse, il dirige l'Institut Charles Perrault et a publié, entre autres, Du jeu, des enfants et des livres et Art baroque, art d'enfance. René Kaës m'avait déjà parlé de son travail en 1994. J'ai assisté aux enseignements qu'il assure dans le cadre du DESS. L'entretien a eu lieu à Eaubonne, dans son bureau de l'Institut Perrault.*

*Références explicites sur le jeu : Mikhaïl Bakhtine, Roger Caillois, Jean-Marc Caré et Francis Debyser, Alain Cotta, Jean Duvignaud, Eugen Fink, Algirdas Julien Greimas, Jacques Henriot, François-André Isambert, René Kaës, Claude Lévi-Strauss, Friedrich Wilhelm Nietzsche, l'Oulipo, l'école de Palo Alto, Jean Piaget, Michel Picard, Claude Roy, Donald W. Winnicott.*

« je suis assez proche des idées de Duvignaud sur l'idée que le jeu et la vie s'interpénètrent très fortement, sont identifiables, à la limite. »

« Qu'on passe de Caillois à Winnicott ou à Piaget, il n'y a pas d'unité d'approche théorique du jeu, il n'y a qu'une grande diversité. [...] je n'ai pas voulu me lancer là-dedans, d'autant plus que les définitions sont toujours marquées par l'origine de celui qui les formule. [...] je saisis le jeu non pas à partir d'une théorie, mais à partir d'une approche structuraliste des visions que les gens d'aujourd'hui ont du jeu. C'est une approche phénoménologique des représentations du jeu dans le système que j'ai expliquée, d'ailleurs, dans [...] *Du jeu, des enfants et des livres*, sur l'imaginaire ludique. Cette saisie



phénoménologique du jeu comme hésitant entre surprise / bêtise et un certain nombre d'éléments intermédiaires. »

« Pour Lévi-Strauss, la manipulation de la pensée primitive est un jeu, et la pensée primitive elle-même est organisée sur des catégories sensibles de l'imaginaire qui fonctionnent dans des rapports ludiques. [...] Cet article [de Greimas] sur le jeu des contraintes sémiotiques partait du travail de Lévi-Strauss [...]. Je dirais que c'est lui qui est le grand initiateur de l'idée de la pensée structurée comme un jeu, comme un espace de jeu. »

« pour exister, l'être humain pratique, donc met en forme, des structures qui jouent. Je pense qu'il n'y a pas de dissociation. Mais la notion de jeu, [...] c'est une *intention* qui va valoriser vers la « gratuité » des pratiques qui sont les pratiques de l'imaginaire. À la limite, je ne fais pas de différence entre l'imaginaire tel qu'il est, tel qu'il existe, si vous voulez, tel qu'il fonctionne et les structures du jeu. [...] L'attitude ludique prélève un certain nombre d'éléments qu'elle juge significatifs, qui varient d'une société à l'autre; on ne peut pas dire qu'il y ait une spécificité du jeu, des structures du jeu. Ce sont les structures de la pensée elle-même. »

« [Dans un article sur la thérapie familiale,] je parlais quand même de cette idée d'homéostasie familiale; le jeu est une pratique qui permet de réguler l'homéostasie familiale. C'est-à-dire d'établir un rapport qui fait que la structure tient parce qu'il y a des jeux d'équilibres, des compensations... »

« l'ensemble de l'imaginaire du groupe fonctionne comme un jeu de complicité à partir de choses qu'on a partagées ou qu'on n'a partagées. En même temps, toujours dans une perspective structuraliste, par manipulation ludique des catégories sensibles de l'imaginaire, il y a tous les codes qui jouent: le code familial, le code technico-économique, le code spatial [...] »

« [les écrivains beurs] pratiquent le jeu de la dérision, de l'auto-dérision [...], ils mettent en scène le dysfonctionnement parental et familial, mais sous le mode grotesque [...]. D'où une langue nouvelle qui contribue à renouveler la langue française par les marges. »

« Je complète cela [...] avec des perspectives historiques. [...] Toute cette littérature [non « métropolitaine »] a été mise en forme par la perspective baroque, qui est une perspective de colonisation culturelle, et qui introduit un jeu très spécifique, qui est le jeu de l'élévation, de la sublimation... [...] Il y a donc conjonction des cultures primitives et des cultures baroques apportées d'Europe; ce qui fait qu'il y a des langages [...] tout à fait flamboyants, tout à fait spécifiques. [...] Je dirais que c'est même politique. Le jeu ludique baroque est revendiqué par les manifestes politiques des Créoles. [...] On rejoint, si vous voulez, cette idée d'un jeu culturel international qui est fondé sur les contradictions qui unissent les pays, pays à pays. Notamment, cette idée que les peuples colonisés créent leur littérature en se libérant de la tutelle de l'Europe mais sont obligés de reprendre le discours européen, européen-centriste de l'intérieur pour en faire la dérision. Ils s'inscrivent dans l'entre-deux. Alors, formation de compromis très ludique parce qu'ils savent que c'est très dangereux, cela peut [...] signifier l'aliénation totale mais, en jouant l'aliénation, ils prennent leur distance. [...] Donc, double fonction de libération d'eux-mêmes. »

« le jeu n'a pas de fonction. Sauf, si vous voulez, celle d'exalter le sujet, je pense. Cette exaltation du jeu qui est unique et qui fait que quand on [...] ne croit pas, on touche le divin. Le jeu, c'est le divin. Très nietzschéen.. [...] C'est-à-dire que le jeu moderne est un substitut, involontaire peut-être, du sacré [...]. Dans le jeu l'être humain touche ses limites suprêmes. »

« Il y a des littératures plus de gratuité, d'esthétisme, où on manipule plus le signifiant; et des littératures plus d'engagement, plus de signifié, où on joue avec le signifié. »

« [Après 1968, c'est] la rupture de la société dite déterminée [...]. C'est un peu ancien, comme théorie, mais c'est bien le passage d'une société style Gutenberg, fondée

sur le livre et sur la domination des parents et des maîtres et des ancêtres aux sociétés des pairs, où les pratiques sont tout à fait différentes. La rupture, c'est mai 68, c'est-à-dire, l'avènement de nouvelles formes de communication. C'est la télévision, la télématique, les jeux d'ordinateur, enfin... Une société ludique. »

« Le jeu est une manipulation gratuite de signes. Gratuite au sens où on ne cherche pas avant tout la pure fonctionnalité du sens et où on a plaisir à manipuler des signes. »

**Marc Quaghebeur : « Le ludique, c'est ce qui remet en jeu les formes stéréotypées de la représentation »**

*Écrivain, fonctionnaire, Commissaire au Livre au Ministère de la Communauté Française de Belgique, c'est un actif promoteur des lettres belges. Parmi son oeuvre prolifique, il faut signaler, en ce qui concerne le jeu, Un pays d'irréguliers. L'ayant rencontré à Paris lors d'un colloque sur la francophonie sur le conseil de Mme Laura López Morales, nous avons finalement pu nous revoir pour réaliser cet entretien, dans son bureau du Musée de la Littérature, à Bruxelles.*

*Références explicites sur le jeu : Mikhaïl Bakhtine, Georges Bataille, Henri-Louis Bergson, Roger Caillois, Cobra, Daily Bul, Charles De Coster, Phantomas, François Rabelais, les surréalistes, les symbolistes, et de nombreuses références littéraires belges.*

« C'est [...] logique que dans les marges, par rapport à un certain type de représentations du centre et du pouvoir, se soient conservées ou se soient développées des formes d'ironie ou des formes de distanciation que le pouvoir ne tolérerait pas du tout. Je crois toutefois [...] qu'il faudrait analyser les choses de façon un peu plus différentielle. [...] Jusqu'aux Bourbons les rois d'Espagne gardent la forme du bouffon. Et une fois de plus [...] on est reportés à la façon dont s'est construite la nation française et dont le pouvoir royal s'est représenté au sein de la France et dans nos régions francophones. [...] il y a le mode de construction et le mode de représentation du pouvoir en France, qui bien sûr exclut cette forme d'humour profondément rabelaisien. »

« Dans l'histoire des nations européennes, il y a les nations qui ont échoué, qui ont été vaincues. [...] Une des armes des Wallons, c'est le rire. C'est d'autant plus le rire que dans la codification littéraire française de la langue, un certain rire est hors-jeu; en gros, le rire rabelaisien. [...] C'est] une façon d'essayer de faire revivre le corps de la langue, la jouissance de la langue, ce qu'il y a de corporel, non pas d'intellectuel. »

« Les surréalistes bruxellois [...] jouent du rire mais non pas du rire tripal. Et ce n'est pas non plus l'esprit français. Il n'y a pas cette sorte de plongée dans le corps, mais il y a l'utilisation de ce que le rire, l'humour, le jeu... enfin, le fou rire, peut amener de décalage par rapport au corps figé de la langue et des représentations. [...] Ce qui est intéressant, c'est de voir comment il y a une attitude [...] générale [...] d'« irrégularisation ».

« [...Ici en Belgique,] dans ce pays où s'est en fait maintenue une tradition baroque [...] des traditions médiévales et renaissantes, [...] il y a une sorte de conflit feutré mais ouvert en même temps entre ceux qui, d'une part, suivant au fond ce qu'a été l'histoire de la représentation en France, disent : « ça, c'est hors jeu »; et d'autre part, ceux qui au contraire disent : « ça fait partie de notre corps ». [...] Donc, ce n'est pas qu'une arme de résistance. C'est une arme de résistance, mais c'est aussi une plongée dans quelque chose d'enfoui, d'enfoui par un code de représentation qui est lié à celui de l'État-Nation [...] et le sérieux qu'il implique ou qu'il est censé induire. »

« ce que le rire fait toujours surgir, c'est la différence, qui rend ridicule le monde de représentation. [...] En Belgique,] le rire surgit à mon avis naturellement; mais il surgit dans une cohabitation constante avec ceux qui veulent sa mort. Et qui sont sûrs du fait, à partir du modèle français, qu'il ne peut pas y en avoir d'autre. Sans se rendre compte que ce qui procède du modèle français provient d'une construction nationale réussie et tout à fait sérieuse. Et, au fond, puritaine. »

« Le ludique, c'est ce qui remet en jeu les formes stéréotypées de la représentation de soi, du pouvoir et bien d'autres. [...] il y a un moment où le sujet humain doit absolument recourir à ce vecteur-là de l'expression du sujet pour pouvoir survivre au sein de ce qu'il y a de sclérosant, de figé dans la représentation. »

« Il y a [...] dans le mot « ludique », quelque chose de plus cérébralisé [que dans le rire], même si ça ne se voit pas immédiatement. Le rire peut être complètement tripal. Je pense que dans le ludique il y a quand même toujours une opération où la conscience joue. [...] Je pense que dans le ludique, [...] il faut que ça passe chez l'autre. Et que l'autre [...] reprenne le flambeau et qu'il l'amène en fait au bout du processus. C'est quand même la limite avec le fou rire. »

« on peut dire qu'il y a toujours eu très peu le discours de ça, sinon métaphorique ou ludique. Mais le discours intellectuel de cette pratique était par excellence de l'ordre du non-disable. [...] Ou alors on parlera du rire bruegelien, enfin... Ce sont des métaphores. »

« [Chez les surréalistes, le] mot ludique convient mal, parce qu'il y a justement cet esprit de sérieux, de révolution. Mais il y a fondamentalement cette conscience de la nécessité de remettre en jeu la langue, ses représentations, les représentations picturales. Re-mettre en jeu. [...] Et il y a une prise de conscience dans l'ensemble de ces avant-gardes de ce que le jeu peut amener de fécond, d'impertinent, de redynamisant dans l'esprit de sérieux et dans l'esprit figé, académique. »

« [Chez les surréalistes, il] y a un esprit de sérieux extraordinaire [...]. En même temps, il y a l'usage de tous les modes de la dérision et du ludisme. [...] Parce qu'ils savent que le jeu est une arme. Ils en jouent d'autant plus à l'aise, même par rapport au faux centre qu'est l'institution littéraire belge, qu'ils sont largement en décalage. La notion de décalage est clé. »

**Anne Roche : « *Prise de distance radicale par rapport à un ordre donné, mise cul par-dessus tête d'un ordre social* »**

*Écrivain, professeur, critique littéraire, elle a abordé les problématiques de la francophonie et de l'écriture. En tant qu'écrivain, elle a publié entre autres un roman fabriqué à quatre mains (en collaboration avec Geneviève Mouillaud) inspiré du jeu de l'oie, La Cause des oies. L'Atelier d'écriture, autre ouvrage collectif, propose plusieurs chapitres qui s'intéressent de près au jeu en littérature. J'ai eu le plaisir de la rencontrer sur le conseil de M. Charles Bonn, dans son appartement marseillais.*

*Références explicites sur le jeu : Mikhaïl Bakhtine, Walter Benjamin, Charles Bonn, Roger Caillois, Lucien Dällenbach, Jacques Derrida, Sigmund Freud, Philippe Lejeune, l'Oulipo, Georges Perec, François Rabelais, Raymond Roussel, Michel Serres, Donald W. Winnicott.*

« [L'échange avec G. Mouillaud pour écrire *La Cause des oies*] n'était pas fonctionnel; c'est-à-dire que ce n'était pas un échange utilitaire de collègues attelées à un même travail, etc. C'était vraiment une partie de jeu de l'oie, [...] il y avait en même temps toute la gravité du jeu. [...] C'est vrai qu'un jeu peut être tout aussi contraignant qu'un travail. On s'était donné des règles [...] se voir tous les jeudis, disputer cette partie de jeu de l'oie, écrire chaque fois à partir de la case sur laquelle on était tombées sans se donner de *clinamen*, vous savez, des glissements, d'infractions à la contrainte... »

« cet ensemble de contraintes qui n'étaient pas liées à notre vie quotidienne, ni à notre métier, ni à notre travail, ni à quoi que ce soit de sérieux est ce qui nous a permis de prendre une distance respirable, et qui permettait d'écrire des choses graves ou même dramatiques en prenant cette distance [...sans laquelle] ces choses n'auraient pas pu être écrites. »

« [Pour écrire *L'Atelier d'écriture*] on est parties, un peu comme l'Oulipo, d'exercices à contraintes très formelles. [...] on travaille sur le jeu de mots, sur le calembour, sur la matière phonique du mot ou de la phrase. [...] Ailleurs dans ce même livre, on a essayé d'envisager le jeu comme structure, [...] uniquement la structure

mathématique ou autre d'un jeu, qui peut être modélisante pour un texte. [...] Le chapitre III] c'est beaucoup moins le jeu, en ce sens qu'il y a une initiative beaucoup plus grande qui est laissée au scripteur... [...] ce n'est pas cadré, [...] par un modèle de jeu. »

« [Le travail de réécriture] n'est pas du jeu, mais [...] je prendrais le jeu au sens où on l'emploie en mécanique. Le jeu dans ce sens-là, je le retiens. Comme une sorte d'espace de liberté par rapport à ce qu'on peut vivre ou éprouver ou observer de « coïncant » tout autour de soi. Et le jeu justement permet de décoincer un peu la chose, de prendre la distance grâce à laquelle on peut parler les choses. »

« Le jeu justement permet aussi, dans une de ses acceptions, d'échanger les personnalités, de faire [...] des « essayages ». C'est-à-dire, on fait semblant d'être quelqu'un et on revient à sa personnalité propre. »

« Il y a une notion qui me paraît très importante, qui est une sorte de sous-catégorie du jeu [...], c'est la notion de carnaval telle qu'elle a été développée notamment par Bakhtine. [...] Le carnaval, vous savez, comme inversion des valeurs, fête des fous, etc. [...] Le carnaval est un jeu en tant qu'il est prise de distance radicale par rapport à un ordre donné et mise cul par-dessus tête d'un ordre social. [...] c'est intéressant parce que ça fait l'arc entre un substrat social, économique, politique, religieux, [...] et le point d'arrivée, c'est-à-dire la symbolisation sous forme des mystères du Moyen-âge et des satires, ou de certaines formes d'écriture modernes qui retrouvent justement le baroque. La notion de baroque me paraît assez fondamentale. »

« [Le jeu] est une notion que j'ai utilisée de façon intuitive, qui m'intéresse quand je la rencontre chez les autres. [...] J'ai l'impression que, pour la faire fonctionner moi dans mes textes que j'écris comme écrivain, j'ai besoin que ça reste un peu dans le brouillard. [...] C'est un peu une surprise pour moi-même, mais je m'aperçois en vous parlant que c'est une notion qui effectivement est centrale pour moi. Mais je crois que je n'écrirais rien dessus. [...] En fait, cette problématique du jeu n'est pas la mienne. [...] je la fais fonctionner mais... [...] vous m'obligez là à un exercice horrible [*rires*]. Verbaliser des choses que je n'avais jamais vraiment verbalisées. »

« [Dans *Sens unique*, de Walter Benjamin,] ce n'est plus le jeu comme structure; c'est vraiment le jeu comme espace de rêve ou espace de liberté. [...] C'est un espace, au sens où Freud dit que le fantasme est un espace [...]. C'est-à-dire non pas un objet mais une sorte de scène qui comme telle est vide et dans laquelle on peut inscrire un peu ce que l'on veut. [...] On retrouve un peu la notion de distance dont on parlait tout à l'heure »

« j'ai écrit quelques poèmes [...] qui sont [...] de l'ordre du ludique. Peut-être que j'y mets quelque chose de moi, mais je ne le sais pas. C'est vraiment fait dans le lointain. En revanche, pour les textes sur lesquels j'ai beaucoup plus investi, [...] c'est du jeu, mais c'est sérieux comme la mort. [...] Et donc, je ne le vois pas moi-même en termes de jeu. C'est au contraire quelque chose de très vital, de très important. Mais alors... est-ce que le jeu n'est pas vital ou important? Je suis un peu embarrassée pour répondre, parce que j'ai l'impression de faire glisser le sens de « jeu » d'un point à un autre, et cela rend un peu compte de l'incertitude terminologique que vous avez décrite tout à l'heure. »

« Les notions de jeu et d'engagement à priori, [...] je dirais qu'elles sont antagonistes. Cela ne veut pas dire que c'est une contradiction insoluble comme telle. Peut-être en y réfléchissant, je m'apercevrais qu'il y a des façons de dialectiser les deux et non pas de les concilier mais de les faire fonctionner ensemble »

### Chapitre III

Nous allons à présent rompre avec la logique individuelle des entretiens afin de tenter de dégager les traits dominants de la notion de jeu qui est actuellement utilisée par les spécialistes littéraires en France.

Il est clair que l'on ne devra pas s'étonner que chaque entretien ait été orienté selon les domaines d'intérêt de l'interviewé : Marc Dambre parle du jeu depuis la perspective du roman contemporain, alors que Charles Bonn s'intéresse davantage à la francophonie, Marie-Paule Berranger donne des exemples tirés des surréalistes, Anne Roche aborde sa propre pratique d'écriture, Paul Fournel présente plus longuement les procédés oulipiens, Philippe Gutton compare le jeu à la psychanalyse... Dans cette diversité résidait justement l'intérêt de notre démarche.

Avant d'explorer les niveaux et les paradigmes à l'oeuvre dans les définitions implicites ou explicites que nous avons recueillies, il nous semble pertinent de dresser un tableau des références évoquées par les interviewés, suivi d'un tableau sur le nombre d'occurrences de chacune de ces références. Il convient pourtant de lire avec prudence les résultats de tels tableaux, en raison de divers facteurs :

- Nous avons déjà signalé que l'entretien, à la différence du questionnaire, permet à l'interviewé de prendre en main la direction de son discours et de choisir les informations qu'il fournit. Tous les participants n'ont pas eu à répondre à une question explicite sur leurs références; même lorsque la question a été posée, les réponses ont été partielles et ont dû être complétées par la suite. Il a donc fallu dépister tout au long de chaque entretien les diverses références.
- Certains des noms cités apparaissent pourtant en réponse à des mentions explicites de notre part. Tel est le cas de Jacques Derrida, dont les interviewés semblaient parfois reprendre ou critiquer implicitement les thèses. Nous avons introduit son nom dans le débat.
- Les conditions des entretiens ayant été très variables, il est évident que Jacques Henriot ou Anne Roche, dont les entretiens ont duré presque deux heures, ont pu citer davantage de noms que Laurent Flieder ou Marc Quaghebeur.
- Il est pourtant nécessaire de nuancer la remarque précédente, en fonction de la formation et des approches habituelles des interviewés. Lors de leur intervention, à durée plus ou moins égale, Philippe Gutton n'a évoqué que Donald D. Winnicott, très reconnu en psychanalyse, alors que Jean Perrot a cité énormément d'auteurs (écrivains, psychanalystes, linguistes, critiques littéraires, sociologues...). Cela ne veut évidemment pas dire que Philippe Gutton ne connaisse pas ces références, mais dans sa pratique clinique elles ne lui sont pas aussi indispensables qu'à Jean Perrot.
- De même, si Jacques Henriot ne parle pas de Roger Caillois, ce n'est que parce qu'il en a déjà longuement discuté les thèses dans ses ouvrages; Alain Duchesne et Thierry Leguay ont fait appel dans leurs livres à des bibliographies de centaines d'auteurs; etc. Les références retenues ici ne concernent que les auteurs cités pendant les entretiens.



Tableau des références (suite)	M	C	J	M	F	AD & TL	L	P	P	J	V	J	M	A
	P	B	M	D	D		F	F	G	H	J	P	Q	R
	B	B	C	D	D		F	F	G	H	J	P	Q	R
COCTEAU, Jean				◆										1
CORTÁZAR, Julio			◆	◆	◆		◆							3
COTTA, Alain												◆		1
CROMMELYNCK, F.													◆	1
CROS, Charles	◆													1
Dadaïstes (les)	◆			◆										2
Daily Bul (Groupe)													◆	1
DÄLLENBACH, Lucien														◆
DANIEL, Arnaut								◆						1
DE COSTER, Charles													◆	1
DEBYSER, Francis	◆											◆		2
DELCOURT, Marie				◆										1
DELEUZE, Gilles	◆													1
DERRIDA, Jacques					◆					◆				◆
DESNOS, Robert	◆							◆						2
DEVILLE, Patrick				◆										1
DORGELES, Roland				◆										1
DOSTOÏEVSKI, Fédor										◆		◆		◆
DOTREMONT, Christian													◆	1
DOUBROVSKY, Serge														◆
DUCHAMP, Marcel	◆							◆						2
DUCHESNE, Alain			◆											1
DUFAYS, Jean-Louis											◆			1
DURAS, Marguerite						◆								1
DUVIGNAUD, Jean												◆		1
ECHENOZ, Jean				◆										1
ECO, Umberto					◆						◆			2
ÉLUARD, Paul	◆													1
ERNST, Max	◆													1
ÉTIENNE, Luc	◆													1
FARÈS, Nabile		◆												◆
FAULKNER, William												◆		1
FINK, Eugen	◆									◆				2
FLAUBERT, Gustave	◆									◆	◆	◆		4
FORNERET, Xavier							◆							1
FOUREST, Georges							◆							1
FOURNEL, Paul					◆									1
FREUD, Sigmund	◆									◆				◆
Futuristes (les)	◆													1
GADAMER, Hans Georg					◆									1
GÉNETTE, Gérard											◆			1
GERVAIS, Bertrand											◆			1
GHELDERODE, Michel de													◆	1
GIDE, André				◆						◆				2
GIRAUDOUX, Jean				◆						◆				2
GOETHE, J.-W. von														◆
GREEN, Julien							◆							1
GREIMAS, Algirdas-Julien						◆								1
GUITRY, Sacha				◆										1
HABERMAS, Jürgen					◆									1
HAMON, Philippe											◆			1
Harlequin (collection)											◆			1
HEIDEGGER, Martin										◆				1
HENRIOT, Jacques												◆		1
HÉRACLITE										◆				1
HERGÉ													◆	1
HOLDER, Éric				◆										1
HOMÈRE										◆				1
HUGO, Victor	◆									◆				2
HUIZINGA, Johan	◆					◆								2
Hussards (les)				◆										1
HUYSMANS, Joris-Karl	◆									◆				2
Hydropathes (les)	◆													1
IONESCO, Eugène						◆	◆			◆				3
ISAMBERT, François-André.												◆		1
ISOU, Isidore						◆								1
<i>Itinéraires</i> (revue)												◆		1
JAMES, Henry												◆		1
JARRY, Alfred				◆						◆			◆	3
JOLLES	◆													1
JOUET, Jacques								◆						1
JOYCE, James	◆					◆	◆							3
KAËS, René												◆		1







## NOMBRE D'OCCURRENCES POUR CHAQUE RÉFÉRENCE CITÉE

Surréalistes (les)	10
OULIPO	9
PEREC, Georges	8
<b>CAILLOIS, Roger</b>	7
QUENEAU, Raymond	6
CALVINO, Italo; RABELAIS, François; ROUBAUD, Jacques	5
BAKHTINE, Mikhaïl; CARROLL, Lewis; FLAUBERT, Gustave; MICHAUX, Henri; Nouveau Roman (le), <b>WINNICOTT, Donald W.</b>	4
ALLAIS, Alphonse ; BALZAC, Honoré de; BRETON, André; CHAMOISEAU, Patrick; CORTÁZAR, Julio; <b>DERRIDA, Jacques</b> ; DOSTOÏEVSKI, Fédor; <b>FREUD, Sigmund</b> ; IONESCO, Eugène; JARRY, Alfred; JOYCE, James; MATHEWS, Harry; <b>PIAGET, Jean</b> ; RIMBAUD, Arthur; ROUSSEL, Raymond; SHAKESPEARE, William; TARDIEU, Jean	3
BAUDELAIRE, Charles; BONN, Charles; BORGES, Jorge Luis; BOUDJEDRA, Rachid; CARÉ, Jean-Marc; CHATEAUBRIAND, F.-R. de; Dadaïstes (les); DEBYSER, Francis; DESNOS, Robert; <b>DUCHAMP, Marcel</b> ; ECO, Umberto; FARÈS, Nabile; <b>FINK, Eugen</b> ; GIDE, André; GIRAUDOUX, Jean; HUGO, Victor; <b>HUIZINGA, Johan</b> ; HUYSMANS, Joris-Karl; KATEB, Yacine; KHAÏR-EDDINE, Mohammed; LE LIONNAIS, François; LEIRIS, Michel; LEJEUNE, Philippe; <b>LÉVI-STRAUSS, Claude</b> ; MAGRITTE, René; <b>PICARD, Michel</b> ; PROUST, Marcel; ROBBE-GRILLET, Alain; ROUSSEAU, J.-J.; SARTRE, Jean-Paul; SAUSSURE, F. de; SCUTENAIRE, Louis; SIMON, Claude; Tel Quel (revue); VERHEGGEN, Jean-Pierre; VERLAINE, Paul	2
ADAMOV, Arthur; ALBALAT, Antoine; AMADO, Jorge; APOLLINAIRE, Guillaume; ARAGON, Louis; <b>ARISTOTE</b> ; AUDOIN, Philippe; BAILLY, Jean-Louis; BANVILLE, Théodore de; BARTHES, Roland; BATAILLE, Georges; BEAUJOUR, Michel; BEAUMARCHAIS, P.A.C. de; BECKETT, Samuel; BEN JELLOUN, Tahar; BENJAMIN, Walter; BENOZIGLIO, Jean-Luc; BENS, Jacques; <b>BERGE, Claude</b> ; BERGSON, Henri-Louis; BESSETTE, Gérard; BIOY CASARES, Adolfo; BLAVIER, André; BLONDIN, Antoine; BOILEAU, Nicolas; BORBOLLA, Oscar de la; BOURAOUI; BUTOR, Michel; CAMUS, Albert; CÉLINE, Louis-Ferdinand; CENDRARS, Blaise; CERQUIGLINI, Bernard; CHARLES, Michel; <b>CHÂTEAU, Jean</b> ; CHEVILLARD, Éric; CICÉRON; CLAUDEL, Paul; Cobra (Groupe); COCTEAU, Jean; <b>COTTA, Alain</b> ; CROMMELYNCK, F.; CROS, Charles; Daily Bul (Groupe); DÄLLENBACH, Lucien; DANIEL, Amaut; DE COSTER, Charles; DELCOURT, Marie; DELEUZE, Gilles; DEVILLE, Patrick; DORGELÈS, Roland; DOTREMONT, Christian; DOUBROVSKY, Serge; DUCHESNE, Alain; DUFAYS, Jean-Louis; DURAS, Marguerite; DUVIGNAUD, Jean; ECHENOZ, Jean; ÉLUARD, Paul; ERNST, Max; ÉTIENNE, Luc; FAULKNER, William; FORNERET, Xavier; FOUREST, Georges; FOURNEL, Paul; Futuristes (les); GADAMER, Hans Georg; GENETTE, Gérard; GERVAIS, Bertrand; GHELDERODE, Michel de; GOETHE, J.-W. von; GREEN, Julien; <b>GREIMAS, Algirdas-Julien</b> ; GUITRY, Sacha; <b>HABERMAS, Jürgen</b> ; HAMON, Philippe; Harlequin (collection); <b>HEIDEGGER, Martin</b> ; <b>HENRIOT, Jacques</b> ; <b>HÉRACLITE</b> ; HERGÉ; HOLDER, Éric; HOMÈRE; Hussards (les); Hydropathes (les); <b>ISAMBERT, François-André</b> ; ISOU, Isidore; <i>Itinéraires</i> (revue); JAMES, Henry; JOLLES; JOUET, Jacques; KAËS, René; KANT, Emmanuel; KAWABATA, Yasunari; KERBRAT-ORECCHION, C.; KHATIBI, Abdelkebir; KUNDERA, Milan; LA FONTAINE, Jean de la; LAABI, Abdellatif; LAB'OU TANSI, Sony; LACLOS, Michel; LAFORGUE, Jules; LAMY (Abbé); LAPIERRE, Nicole; LAURENT, Jacques; LAUTRÉAMONT (Comte de); LEBRUN, Michel; LEGUAY, Thierry; LUSSON, Rerre; MAETERLINCK, Maurice; MARIVAUX, P.C. de C. de; MAUPASSANT, Guy de; MAURIAC, François; MERLEAUPONTY, M.; MOLIÈRE; MOLINA, Tirso de; MORAND, Paul; NABOKOV, Vladimir; <b>NIETZSCHE, F.-W.</b> ; NIMIER, Roger; NIREP; NODIER, Charles; NOUGÉ, Paul; NOURRISSIER, François; <i>Nouvelle revue d'ethnopsychiatrie</i> ; OPLEPO; ORSENNA, Érik; OTTEN, Michel; OULIPOPO; PAGNOL, Marcel; Palo Alto (école de); PASTIOR, Oskar; PAULHAN, Jean; PÉRET, Benjamin; Phantomas (Groupe); PIRANDELLO, Luigi; <b>PLATON</b> ; <i>Poétique</i> (revue); PONGE, Francis; POUCHKINE, A.-S.; PROPP, Vladimir; RACINE, Jean; RADIGUET, Raymond; RICOEUR, Paul; RIFFATTERRE, Michael; RIO, Michel; ROCHA, Clerber; ROHMER, Éric; ROLIN, Dominique; ROSENSTIEHL, Pierre; ROUSSEAU DUJARDIN, J.; ROY, Claude; SADE, D.A.F. (Marquis de); SAINTE-BEUVE, C.-A.; SAN ANTONIO; SCHMIDT, Albert-Marie; SEARLE, John F.; SERRES, Michel; <i>Souffles</i> (revue); SOUZA, Carl de; STENDHAL; STERNE, Laurence; SUÉTONE; Symbolistes (les); TACITE; TOURNIER, Michel; TOUSSAINT, Jean-Philippe; TRUFFAUT, François; TZARA, Tristan; VAILLAND, Roger; VAN LERBERGHE, Charles; VERNE, Jules; VIAN, Boris; VIAU, Théophile de; VIGO, Jean; VILLON, François; VITRAC, Roger; VOLTAIRE; WILLEMS, Paul; <b>WITTGENSTEIN, Ludwig</b> ; YAGUELLO, Marina; ZUMTHOR, Paul	1

Bien que les deux tableaux précédents appellent un traitement approfondi, qui tiendrait compte des remarques préliminaires, nous pouvons d'ores et déjà avancer quelques éléments d'analyse.

### ***Les références dominantes***

Les résultats obtenus viennent confirmer un certain nombre d'impressions empiriques, mais fournissent également quelques nouveaux éléments de travail. Nous retiendrons essentiellement les références citées plus d'une fois.

Il était prévisible qu'un échantillon dominé par des spécialistes littéraires privilégie les références liées à ce domaine. Nous trouvons en tête de liste les surréalistes et l'Oulipo, avec 10 et 9 mentions sur 14, respectivement. Pourtant, la légère prédominance des surréalistes ne doit pas nous tromper : on citait souvent le surréalisme pour lui dénier son appartenance à l'univers ludique.

C'est en fait l'Oulipo qui est le plus souvent considéré comme ludique. Le nombre total d'auteurs proches des surréalistes est également inférieur à celui des auteurs proches de l'Oulipo. Ce sont par ailleurs quatre auteurs oulipiens qui sont le plus souvent cités (plébiscités?) : Georges Perec, 8 mentions; Raymond Queneau, 6, Italo Calvino et Jacques Roubaud à égalité, 5.

Face à une si écrasante majorité, l'apparition de François Rabelais dans les premiers rangs (5 mentions) prend du sens. Il faut la lire en parallèle avec Mikhaïl Bakhtine (4 mentions), critique littéraire qui a étayé ses thèses sur le Carnaval à partir de l'oeuvre de cet auteur de la Renaissance française.

Il y a un travail intéressant à faire sur les mentions d'auteurs étrangers :

- ◆ Francophones, dont Henri Michaux, d'origine belge (4 mentions), même s'il est le plus souvent rattaché à la France ou encore, et cela est plus inattendu, Patrick Chamoiseau (3 mentions).
- ◆ Anglophones, dont Lewis Carroll (4 mentions); James Joyce, Harry Mathews et William Shakespeare (!), avec 3 mentions chacun.
- ◆ Hispanophones, dont Julio Cortázar (3 mentions) et Jorge Luis Borges (2 mentions).
- ◆ Autres : Italo Calvino (5 mentions); Fédor Dostoïevski (3 mentions), mais aussi Luigi Pirandello, Yasunari Kawabata ou A.-S. Pouchkine (1 seule mention chacun).

Si nous avons commencé notre analyse par les références plus strictement littéraires, c'est que l'enquête est venue confirmer qu'il y a peu de réflexion spécifique sur le jeu dans ce domaine. Parmi les théoriciens les plus classiques, seul Roger Caillois occupe une place de choix (7 mentions). Encore s'agit-il d'un auteur que les participants ont lu (« pour des raisons de culture générale », affirme l'un d'entre eux) mais qui n'a pas vraiment eu d'influence sur leur pratique de la critique littéraire. Johan Huizinga n'apparaît, lui, que parmi les références citées deux fois.

Peu de « classiques » échappent au presque anonymat des références citées une seule fois. Tel est le cas de Donald W. Winnicott (4 fois); Jacques Derrida, Sigmund Freud et Jean Piaget (3 fois); Marcel Duchamp (qui a travaillé sur les probabilités mathématiques), Eugen Fink, Johan Huizinga, Michel Picard et Claude Lévi-Strauss (2 fois). Il faut noter la forte présence de la psychanalyse et la discrétion de la philosophie. Les auteurs anciens manquent à l'appel; quant à Jacques Henriot, il n'est cité qu'une fois, avec certaines réserves et par un ancien collègue.

Signalons au passage que certains interviewés connaissent l'oeuvre des autres participants. Jean-Marc Caré et Francis Debyser ont été cités spontanément comme références à deux reprises; Alain Duchesne et Thierry Leguay ont été mentionnés une fois.

Ces tableaux offrent pour nous un énorme intérêt, car ils préfigurent un corpus pour notre recherche doctorale. Nous ne suivrons pas ces indications en aveugle, évidemment; il nous faudra les affiner et les compléter par une recherche bibliographique méthodique. Toutefois, certaines orientations nouvelles sont à creuser. Par exemple, la présence de Philippe Lejeune et de sa réflexion sur la biographie nous lance sur des pistes qui pourraient s'avérer enrichissantes. Nous retenons aussi, bien entendu, le nom de Bakhtine.

Il ne faut pas oublier que notre but n'est pas d'inventer de toutes pièces une nouvelle théorie du jeu en littérature, mais bien de puiser chez les acteurs littéraires les éléments pour la construire. Pour ce faire, il ne suffit pas de recenser leurs références. Il faut également tenter de comprendre quels sont les niveaux et les paradigmes à l'oeuvre dans leur notion du jeu. Cette tâche, dont nous présentons ici les premiers résultats, requiert sans doute quelques précisions théoriques.

### ***Les quatre niveaux : une distinction essentielle***

L'un des apports essentiels du DESS en Sciences du Jeu a consisté à déterminer l'un des critères fondamentaux de la typologie des jeux littéraires à laquelle nous aspirons. En effet, le terme de « jeu », dans son usage courant, recouvre quatre niveaux complémentaires qu'il devient indispensable de distinguer pour clarifier le phénomène ludique :

- ◆ un matériel
- ◆ une structure
- ◆ une situation
- ◆ une intention

On a trop souvent tendance à croire qu'il suffit de se trouver face à un **matériel** ludique pour qu'il y ait jeu (un échiquier, un ballon... un livre?). Or, ce matériel, ces objets appartenant à la réalité concrète, ne sont que des médiateurs du jeu. Si je ne reconnais pas un matériel ludique pour tel, le jeu devient impossible, alors que je peux jouer avec un matériel qui à priori n'a rien de ludique. On peut se servir d'un échiquier comme élément de décoration, d'un bilboquet comme arme, alors que beaucoup d'enfants jouent aux billes avec des noix, des galets ou des pièces de monnaie.

Transposant cette argumentation au terrain littéraire, il devient aisé de comprendre qu'il ne suffit pas de « jouer » avec le matériau sonore ou graphique de la langue pour qu'il y ait véritablement jeu. La rhétorique occupe certes une place de choix parmi les manifestations du ludique en littérature, mais elle ne suffit pas en elle-même à créer le ludique. Il y peut et y a avoir des jeux linguistiques hors du domaine littéraire (la publicité nous offre à ce propos de nombreux exemples), alors qu'on s'accorde souvent à reconnaître comme manifestations du ludique des textes qui suivent la plus pure et la plus sage orthodoxie de langage.

Le matériel n'est donc que l'une des manifestations possibles du ludique. Il en va de même avec la **structure**. Lorsque nous parlons de structure, nous pensons à un système organisé de dispositions ou de règles. Grâce à ce système, on peut jouer aux dames avec des boutons, organiser une partie de foot sur une table ou bien jouer à des jeux sans matériel.

En littérature, il existe également de multiples codes qui régissent les diverses instances, depuis les codes inscrits dans la langue (grammaire, syntaxe, ponctuation...) jusqu'aux pactes de lecture qui occupent aujourd'hui le devant de la théorie littéraire, en passant par les codes des genres (poésie, roman, théâtre, nouvelle...) et les codes culturels qui orientent la production et la réception. Bien entendu, la subversion de ces « règles » n'implique pas leur disparition, mais plutôt la création d'un nouveau « jeu ».

Malgré l'absence quasi totale de conceptualisation du ludique de la part des critiques littéraires, ce sont ces deux premiers niveaux, le matériel et la structure, qui ont été privilégiés. Cela paraît logique : ce sont les deux niveaux qui se soumettent le mieux

aux exigences d'une « science littéraire »; une fois créés, ils semblent exister en dehors de toute actualisation. Depuis que l'évolution de la linguistique et de la poétique a mis l'accent sur le caractère pragmatique de l'acte littéraire, il devenait urgent de prendre en compte de nouvelles dimensions relatives aux acteurs littéraires (écrivains et lecteurs), sans lesquels le texte — c'est le cas de le dire — n'est que lettre morte.

La **situation** ludique ne concerne plus des facteurs internes du jeu, mais son environnement. S'il semble plus aisé de jouer lors d'une fête que lors d'un enterrement (quoique...), c'est parce que le contexte aussi bien matériel que culturel et affectif s'y prête mieux. On peut à la rigueur jouer au basket-ball sans terrain, panier, ballon ni partenaires, mais la partie ressemblera à l'idée que l'on se fait de ce jeu particulier d'autant plus que ces éléments seront présents.

Un lecteur peut pour sa part « jouer » avec un catalogue de vente pour correspondance ou avec l'annuaire téléphonique, mais il trouvera probablement plus ludique un texte dont la provenance et le contexte de lecture lui paraîtront plus proches d'un jeu. Ceci nous renvoie aux notions d'intertextualité et d'« horizon d'attente » chères à la critique littéraire moderne.

Il ne s'agit pas, à l'évidence, de suivre Sainte-Beuve et de croire que les seuls traits biographiques de l'auteur nous illumineront dans notre compréhension de l'oeuvre, mais de prendre en compte de nombreux facteurs extralittéraires qui interviennent dans notre perception. Ces facteurs dépassent la biographie de l'auteur pour englober l'environnement où se produit l'ensemble des phénomènes qui rendent possible l'existence de la littérature comme activité.

Nous pensons en effet, à la suite de Picard, que « *la littérature est une activité, pas une chose.* »<sup>21</sup>; et qui dit activité dit acteur. Cette dernière dimension, celle de la conscience du sujet qui joue, est trop souvent négligée. Il serait inexact de dire qu'aucun critique ne s'est intéressé à la situation ou à l'intention ludiques, mais la théorisation sur ces niveaux du jeu en littérature reste notamment faible. Or, c'est l'attitude du joueur, son **intention**, qui permet l'avènement d'un jeu plein. On peut avoir un matériel, une structure, une situation ludiques : tant que l'intention n'y est pas, il n'y a pas de jeu véritable. Par contre, l'intention de jouer permet d'instaurer le jeu là où à priori on ne l'attendrait pas.

Nous divergeons en cela des théoriciens comme Gadamer,<sup>22</sup> pour qui le sujet du jeu n'a pas de véritable importance. Le jeu infini et combinatoire du langage dans lequel peut se trouver entraîné l'écrivain est pour nous davantage un jeu mécanique qu'un jeu ludique. Mais, en fin de compte, nous cherchons moins à légitimer ou à invalider des notions du jeu qu'à en comprendre la portée et le sens.

### ***Deux paradigmes culturels contradictoires***

Les niveaux du jeu que nous venons de citer, en essayant de nous placer dans une perspective littéraire, s'inscrivent dans des paradigmes culturels plus généraux.

La période romantique marque une rupture déterminante mais non définitive du paradigme traditionnel, hérité de la tradition antique, selon lequel le jeu est une activité frivole, gratuite et inutile, servant à peine à compenser la fatigue du travail. Aristote ou Saint Thomas d'Aquin, mais aussi Huizinga et Caillois, placent le jeu dans un système fermé d'oppositions que Michel Picard appelle la « faille métaphysique qui compromet la valeur de tout le système »<sup>23</sup>. Pour étayer sa thèse, où il dénonce une idéalisation du jeu menant paradoxalement à sa minimisation, Picard dresse le tableau binaire suivant :

---

<sup>21</sup> Picard, Michel.- *La Lecture comme jeu*, p. 10. Ce n'est pas nous qui soulignons.

<sup>22</sup> Dont la réflexion a alimenté, par exemple, l'analyse que fait Atle Kittang de l'oeuvre de Rimbaud (cf. Bibliographie).

<sup>23</sup> *La Lecture comme jeu...*, p. 17.

sérieux vs jeu	utile vs gratuit	fécond vs stérile	travail vs loisir	science vs littérature	réel vs non réel
----------------------	------------------------	-------------------------	-------------------------	------------------------------	------------------------

À partir du XIXe siècle, ce premier paradigme, construit à partir de négations (on ne dit pas vraiment ce que le jeu est, mais plutôt ce qu'il n'est pas) va peu à peu céder la place au paradigme du jeu comme expression et exercice de la liberté et de la spontanéité. Un nouveau réseau d'analogies positives va se tisser autour du jeu, portant toujours de plus en plus loin l'usage légitime du terme.

Cette évolution est parallèle à celle de la conception de l'enfant, ce qui explique pourquoi nous nous trouvons aujourd'hui empêtrés dans des contradictions semblant de prime abord insolubles. Le Romantisme, loin d'abolir les structures anciennes, est venu élargir le spectre des significations du terme. Cela permet à Gilles Brougère d'affirmer que la notion de jeu «supporte des contradictions, des tensions internes qui permettent de comprendre la diversité des discours produits à partir de ce même terme. »<sup>24</sup>

C'est en tenant compte de ces deux paradigmes, et des quatre niveaux du jeu que nous avons évoqué plus haut, que nous allons tenter à présent d'explorer ce que signifie aujourd'hui le jeu pour la critique littéraire. En étudiant le jeu tel qu'on le pense et tel qu'on le parle, nous ne prétendons pas étudier le réel, mais l'interprétation qui en est faite par ses acteurs. Le but de notre recherche n'est donc pas d'atteindre une discutabile « vérité » ni une quelconque « légitimité » mais, à travers la série de constatations et de propositions ici exposées, une plus grande efficacité de l'expression, un caractère réellement opératoire. Rendre au jeu sa spécificité, en parcourant les configurations de sens pour mieux les comprendre, devient indispensable pour s'en servir comme notion de travail, puisque dans la confusion actuelle, la signification du jeu se dilue et perd toute valeur explicative.

### ***Un noeud de significations***

Nombreux sont ceux qui ont tenté de définir le jeu, à travers une série de critères souvent divergents. Tenter de mettre à plat le noeud de significations qui entoure le jeu est une tâche qui dépasse largement les objectifs de ce dossier de recherche. Nous pouvons pourtant, à partir des « morceaux choisis » présentés dans le chapitre précédent, faire le point sur certaines idées reçues et sur certaines antinomies habituellement liées à la notion qui nous occupe.

Il est encourageant de constater que plusieurs des interviewés ont fait état du statut métaphorique du terme « jeu » lorsqu'ils l'utilisent. Même s'il n'y a pas forcément eu une réflexion spécifique comme celle de Jacques Henriot<sup>25</sup>, beaucoup d'entre eux savent et disent que la notion doit être utilisée avec prudence.

En ce qui concerne les quatre niveaux que nous avons évoqués plus haut, la lecture de ces entretiens permet d'affirmer que c'est éminemment à la forme et donc au matériel et à la structure que pensent les personnes interviewées. L'invention ou l'utilisation de contraintes formelles sont souvent citées comme ludiques (des espèces de « logorallyes », pour reprendre l'expression de Thierry Leguay), car la règle permet de structurer le jeu littéraire, d'en faire un système. La langue se prête à des nombreuses manipulations (graphiques, sonores, sémantiques, étymologiques...). Le matériau

<sup>24</sup> Brougère, Gilles.- *Jeu et éducation*, p. 36.

<sup>25</sup> Pour cet auteur, toute métaphore est une transposition par essence réversible : « La métaphore opère dans les deux sens. En un premier temps, on présente le jeu comme une manière d'agir qui mime ou simule quelque chose de "réel"; puis l'on en vient à penser que le réel lui-même doit se comprendre à partir de l'idée que l'on se fait de ce que c'est que jouer. Le jeu est alors pris pour modèle. » (Henriot, Jacques.- *Sous couleur de jouer...*, p. 55)

linguistique et le travail de l'écrivain occupent donc le devant de la scène, même si plusieurs voix s'élèvent pour parler du jeu de la lecture.

Somme toute, il n'est pas étonnant que ces deux premiers niveaux prennent une telle importance, puisque c'est à travers cette manipulation linguistique que vont se manifester le plus souvent la situation et l'intention ludique.

Le troisième niveau, celui de la situation ludique, n'est pas totalement absent. En abordant les problématiques de la tradition face à l'innovation, des attentes du public, des groupes littéraires, les interviewés le laissent apparaître dans leur propos. C'est aussi le cas du dernier niveau, celui de l'intention. Le mot « intention » est peu utilisé, mais certaines définitions pointent la nécessaire lucidité du joueur et Marie-Paule Berranger parle avec justesse du jeu comme « l'ambivalence consciente d'elle-même ». Marc Quaghebeur l'exprime dans d'autres termes, lorsque, pour distinguer le rire du ludique, il dit qu'il y a dans ce dernier « quelque chose de plus cérébralisé » et que « dans le ludique il y a quand même toujours une opération où la conscience joue ».

Jacques Henriot, pour sa part, se distingue du reste des intervenants par son approche, car il part de sa connaissance du jeu pour se pencher sur notre problématique littéraire, alors que les autres auteurs appliquent une perspective littéraire à la problématique du jeu. Il est naturel que son discours tienne compte des différents niveaux mentionnés, car il a longuement insisté dans ses livres sur l'importance à accorder au sujet qui joue. La distinction que nous proposons ici est par ailleurs tirée de ses enseignements, même si nous ne leur sommes pas entièrement fidèle.

Situer avec exactitude l'importance de ces niveaux et comprendre les enjeux qu'ils véhiculent sera affaire de l'un des chapitres de notre thèse doctorale. Pour l'instant, après avoir ébauché quelques orientations à suivre, nous proposons au lecteur de voir de plus près les critères de définition du jeu avancés par les interviewés.

Bien que le critère du plaisir revienne sans cesse dans tous les entretiens, il n'est pas mis en avant au moment des définitions. Les trois paradigmes sémantiques réellement dominants sont celui de la contrainte, celui de la distance et celui de la provocation.

Comme nous l'avons déjà dit plus haut, la règle ou la contrainte occupe une place tout à fait privilégiée parmi les critères retenus. Pratiquement tous les interviewés en ont souligné l'importance, allant même jusqu'à en faire le seul critère du jeu. Serions-nous face à un troisième paradigme culturel, après celui de la gratuité et celui de la spontanéité? Nous ne le pensons pas.

En réalité, la règle, telle qu'elle semble être conçue actuellement en littérature, met en lumière le croisement des deux paradigmes traditionnels et la tension qui les lie. Pour les interviewés, le propre du jeu est de fonctionner selon des règles arbitraires mais librement choisies (par exemple : « Le jeu est l'exercice d'une certaine liberté garantie par la règle », Marie-Paule Berranger). L'arbitrariété ainsi évoquée se place du côté du paradigme traditionnel : gratuité, futilité, inutilité, absence de but...

Pourtant, nous sommes loin de la confusion jeu / gratuité, à laquelle s'opposent ouvertement les participants à cette enquête. Le jeu est grave, voire « sérieux comme la mort ». Le souci de régler l'aléatoire est rattaché à l'angoisse métaphysique de l'homme face à son destin, et Jean Perrot va jusqu'à dire que « le jeu moderne est un substitut, involontaire peut-être, du sacré. » Ainsi, intimement lié à l'arbitrariété, nous retrouvons le deuxième paradigme, né du Romantisme, dans la liberté de choisir ces règles.

Les surréalistes, dont nombreux sont ceux à penser qu'ils ne jouaient pas véritablement, sont explicitement rattachés par Francis Debyser à la tradition romantique, tandis qu'il en souligne l'opposition avec les auteurs oulipiens, qui fondent leur pratique sur l'invention de nouvelles règles d'écriture. Paul Fournel dénonce une certaine conception de la littérature héritée elle aussi du Romantisme, selon laquelle la littérature serait « l'expression d'une certaine forme de liberté », faisant fi des règles de la langue et de l'écriture.

Cela amène les auteurs de la *Petite fabrique de littérature* à dire que la règle trop strictement appliquée par la plupart des oulipiens devient un carcan ou, au mieux, l'occasion de faire des gammes, des acrobaties. Le « secrétaire définitivement provisoire de l'Oulipo » brise cette apparente opposition en affirmant que « la meilleure règle est celle qui permet d'exprimer le plus de différence dans le respect. »

Cette idée de « différence » est fondamentale, et réapparaît sous diverses dénominations, surtout celle de la distance, mais aussi « écart », « décalage », « espace intermédiaire », « liberté de mouvement », « articulation ». Elle renvoie à un sens que la grande majorité des participants a évoqué, à un moment ou à un autre, à savoir le jeu au sens mécanique.

L'écart n'est pas pour les interviewés simple synonyme de distance. La notion d'espace intermédiaire, telle qu'elle est théorisée par Winnicott, consiste à penser que l'enfant a besoin d'une aire transitionnelle pour se développer. Pour briser sa dépendance envers la mère, il ne peut se contenter de s'en éloigner : il faut qu'il parvienne à s'en détacher tout en préservant un lien, mais d'une autre nature, lui permettant d'atteindre l'autonomie.

L'idée de l'espace intermédiaire où s'opère la séparation sans rupture totale revient sans cesse. Le jeu n'a-t-il pas un rôle intégrateur, comme l'indique Marie-Paule Berranger, qui ajoute que « le jeu fonde toujours une microsociété »? Ce rôle n'échappe pas, en tout cas, à Paul Fournel : ayant réitéré à nombreuses reprises l'importance de la règle, cet écrivain pense que « le jeu est une affaire fondamentale, parce que c'est par lui que se structure la relation aux autres. »

L'aire transitionnelle n'implique pourtant pas un processus sans heurts ni sans dangers. L'idée d'écart introduit la notion récurrente de provocation. Qui dit provocation dit « subversion », « transgression », « révolution », « combat », « révolte », « incitation », « marginalisation », « pied de nez permanent », autant de termes utilisés pendant les entretiens. Mais qui provoque-t-on? Marc Dambre a ainsi signalé une littérature qui, entre 1940 et 1950, aurait été en classe mais « du côté des maîtres, et pas du côté des élèves ». Il mentionne plus loin la nécessité de se pencher sur le mythe d'Oedipe pour mieux comprendre le phénomène. Jean Perrot insiste lui aussi sur l'utilité des mythes dans l'analyse des rapports entre littérature française et littératures francophones. Et Charles Bonn pointe le jeu comme outil de détraquage des modèles importés.

En fait, la notion de provocation pose la problématique du rapport du jeu au pouvoir, soulevée à nombreuses reprises. La formulation la plus intéressante à ce sujet est celle qu'utilisent Marc Dambre, Jean Perrot, Marc Quaghebeur et Anne Roche, sous la figure du « fou du roi ». Ils apportent des éléments historiques qu'il sera sans doute utile de prendre en compte dans une analyse plus poussée des entretiens.

Au-delà de la rupture romantique, dont nous avons déjà traité à plusieurs reprises, il faudra se pencher certainement sur la période baroque. Jean Perrot, dans son livre *Art baroque, art d'enfance*, présente à ce sujet des théories intéressantes pour notre propre approche de la littérature. Il n'est pas le seul à songer au baroque comme une période riche en enseignements sur le jeu : Anne Roche, sans avoir lu l'ouvrage ci-dessus, en parle également.

La figure du bouffon ne peut être comprise sans l'inscrire dans l'évolution historique des États-nation, rendant indispensable la lecture des ouvrages de Bakhtine sur le carnaval (ce jeu qui consiste en une « prise de distance radicale par rapport à un ordre donné et mise cul par-dessus tête d'un ordre social », Anne Roche *dixit*).

Dès que le jeu entre dans le domaine de la subversion, il inclut la notion de tricherie, qui apparaissait déjà derrière les règles. Jean-Marc Caré a mentionné que tout jeu inclut des règles et un enjeu, mais aussi la possibilité de perdre et de tricher. Tricher, c'est pervertir les règles. Et créer un nouveau jeu. Les participants évoquent souvent cette idée de réinvention d'un jeu à travers le détraquage du jeu ancien. On mine le pouvoir en place, mais le plus souvent, tel que l'ont longuement expliqué Alain Duchesne et Thierry Leguay, on finit par instaurer un nouvel ordre tout aussi contraignant.



Dans le jeu, l'individu se trouve donc soumis à une incertitude permanente. Même si le risque a été peu évoqué explicitement, sauf par Jean-Marc Caré et par Jacques Henriot, les interviewés parlent du défi, de l'aventure que représente le jeu. Cela est à mettre en rapport avec l'axe historique car, après l'ère baroque et l'ère romantique, il faudrait se pencher sur l'ère contemporaine : « Si vous mettez le jeu en rapport par exemple avec l'évolution des savoirs, le XXe siècle s'occupe souvent d'incertitude. Tout cela est fortement symbolique, il me semble, d'un autre type d'approche de la nature du monde qui fait intervenir le jeu » (Marc Dambre).

Nul doute que le jeu est à étudier dans une société et à un moment donnés. Dans l'esprit des personnes que nous avons interviewées, la synthèse entre l'arbitraire et la liberté semble harmonieuse. Pourtant, les contradictions qui sont apparues dans plusieurs entretiens montrent que la fusion est loin d'être réussie, et que la notion de jeu reste éminemment problématique. Faut-il renoncer à dresser une typologie opératoire des ressources ludiques en littérature?

## CONCLUSION

### qui n'en est pas vraiment une, car le travail ne fait que commencer

En portant son regard sur une activité, sur un comportement, l'homme s'octroie souvent le droit d'y identifier un jeu. Parfois il peut percevoir le caractère métaphorique de son action, tel l'incrédule qui dit « allez, tu joues! »; le plus souvent il n'y pense même pas. Cela n'est pas indispensable.

Le critique littéraire, lui, est tenu d'utiliser des outils obéissant à un certain nombre de critères de scientificité. Même si la métaphore ludique a bon cours dans cette discipline, il est clair que la notion manque de précision. Nous aimerions contribuer avec notre travail à expliciter la notion de jeu dans ses rapports avec la littérature. Ce serait un premier pas hors de l'empirisme dominant.

Dans ce sens, l'étude des deux paradigmes et la distinction entre les quatre niveaux que nous avons évoqués offrent deux axes de travail prometteurs, surtout en ce qui concerne l'intention ludique, niveau fondamental du moment qu'il suppose une *actualisation* du jeu. En effet, de notre point de vue, les trois premiers niveaux ne font que poser un jeu potentiel, qui doit être perçu comme tel par un sujet pour être véritablement réalisé.

Malheureusement pour le chercheur qui s'y intéresse, cette intention n'a pas à être explicitée. On peut parfaitement jouer sans dire « je joue ». On peut même dire « je joue » sans jouer véritablement... Certains critiques croient que les surréalistes jouaient, même s'ils se défendaient de le faire... D'autres affirment que le surréalisme est une manifestation évidente de l'anti-jeu. Par contre, l'Oulipo est identifié presque unanimement comme ludique. Mais un oulipien de renom dit que l'Oulipo ne joue pas, mais *crée* des jeux.

On ne peut définitivement pas s'en tenir aux témoignages des auteurs (qui devraient être complétés par les témoignages des lecteurs, actualité théorique oblige). N'y a-t-il pas quelqu'un pour affirmer que Jacques Roubaud joue lorsqu'il dit qu'il ne joue pas? Un autre pour avancer que revendiquer le ludique, c'est aller contre le ludique? Un dernier pour dire que tous les lecteurs ne jouent pas forcément? Il faut donc, pour établir l'existence d'une intention ludique, la dépister dans les niveaux précédents. S'y trouve-t-elle?

Délicant casse-tête! Ce dossier de recherche, né d'un concours de circonstances mais surtout de disciplines assez inhabituel, a définitivement été placé sous le signe du jeu. Par sa thématique, certes, mais aussi par l'attitude qu'il nous a fallu adopter pour le mener à bien. Comment une étudiante de critique littéraire peut-elle s'aventurer sur les sentiers du jeu en adoptant l'enquête, outil traditionnellement sociologique; comment une Mexicaine peut-elle étudier les littératures française et francophone; comment tout lecteur peut-il accepter cela, si ce n'est en pratiquant cette « ambivalence consciente d'elle-même » propre au jeu?

Nous avons bel et bien joué, selon la définition qu'offre Jacques Henriot à la fin de *Sous couleur de jouer*, car on appellerait jeu « tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en oeuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire. »<sup>26</sup>

C'est pourtant un jeu complexe --à l'image de la définition que nous venons de citer-- dont nous ne dominons pas encore toutes les ficelles. La première partie, jouée à

---

<sup>26</sup> Henriot, Jacques.- *Sous couleur de jouer...*, p. 300.

plusieurs, a fourni le matériel pour la deuxième, qui en principe devrait être disputée en solitaire. Nous avons confiance en la possibilité d'y réintroduire beaucoup des partenaires qui ont déjà relevé le défi.

Le but avoué de la prochaine étape est la construction d'une typologie des ressources ludiques utilisées dans la littérature contemporaine. Avant d'y parvenir, il faudra résoudre beaucoup de problématiques, dont certaines sont traitées dans les entretiens réalisés. Rappelons que le texte auquel nous allons bientôt mettre le point final n'en a exploité qu'une minuscule partie.

Parmi les premières tâches à entreprendre, il faut compter un travail terminologique. Il ne portera plus sur le jeu proprement dit, mais sur ses prétendus synonymes en littérature. Rire, dérision, humour, farce, grotesque, ironie... Qu'est-ce qui fait la différence entre eux? Comment les distinguer du jeu?

Ensuite, nous devons affiner notre analyse des définitions. Elles nous permettront d'aborder avec plus de rigueur les autres points du guide d'entretien, fourni en annexe, qui reprend de nombreuses interrogations issues de notre recherche doctorale:

Par rapport aux courants contemporains de critique littéraire, dans quel cadre théorique de référence faut-il inscrire notre démarche? Quelle est la fonction du jeu, en général et en particulier dans la littérature? Quelle incidence peut avoir sur ce jeu la problématique des âges (le jeu étant rattaché presque exclusivement à l'enfant depuis le Romantisme)? Quelle différence convient-il de faire entre jeu verbal, jeu linguistique et jeu littéraire? Quel est le rôle de chacune des instances et des sous-instances littéraires dans le jeu? Comment aborder les différents genres et leurs spécificités selon la perspective ludique adoptée? Le jeu en littérature a-t-il sensiblement évolué au XXe siècle? Le jeu est-il pertinent comme outil d'analyse des rapports entre la littérature française et les littératures dites francophones? Comment résoudre le paradoxe apparent entre jeu et engagement que véhicule cette dernière problématique? Le jeu est-il facteur de construction d'une identité? Peut-on transposer les analyses du jeu chez l'individu pour les appliquer aux jeux culturels et interculturels?

Grâce à l'enquête réalisée dans le cadre du DESS en Sciences du Jeu, nous avons déjà des éléments de réponse pour quelques-unes de ces interrogations, mais ils ne seront pas développés ici.

Sans doute faudra-t-il rompre avec une certaine conception du jeu en littérature qui, au sein du conflit tradition / innovation, rattache trop rapidement le ludique à cette dernière. L'écart seul ne suffit pas au jeu car, au demeurant, tout auteur prend distance de soi-même et de son expérience dès le moment où il la met en mots. Si la métaphore ludique est si riche et si complexe, c'est justement parce que qu'elle parcourt un très vaste spectre qui tend de jour en jour à s'élargir.

Dans une problématique où les nuances et les degrés ont une importance fondamentale, les paradigmes sémantiques que nous avons évoqués dans notre dernier chapitre (contrainte, écart, provocation) permettront peut-être de sortir de la logique binaire pour aller vers une conception du jeu comme aire transitionnelle favorisant l'affirmation d'une identité propre sans dénégation radicale des modèles précédents.

Le lecteur pressé qui n'aurait choisi de lire que l'introduction et la conclusion est peut-être découragé par tant d'« à suivre... » Mais notre texte posait en filigrane un certain pacte de lecture, et le refuser serait ignorer la situation et l'intention spécifiques qui nous guident. Même si la partie ne fait que commencer, nous croyons avoir suivi jusqu'ici la règle du jeu.