

Le jeu est à l'espace ce que le récit est au temps Une anthropologie ricœurienne du jeu comme *mimèsis* spatiale

Nathan Ferret

École des hautes études en sciences sociales (EHESS), Paris

Résumé

En étudiant la logique qui unit l'activité ludique, la mise en règles du jeu et le corps des joueurs, cet article entend mettre en évidence une forme spatiale de *mimèsis* par le jeu. Il s'agit de mener une anthropologie ricœurienne du jeu, en prenant pour modèle l'analyse que fait Ricœur du rapport entre temps et récit. L'article montre alors que l'attitude ludique préfigure l'espace physique en espace vécu, que le jeu formalisé configure un espace de règles et que le corps du joueur est refiguré par transfert sur lui de la spatialité des règles du jeu. Cette application du modèle ternaire de la *mimèsis* ricœurienne permet ainsi une compréhension unifiée du jeu par l'espace, et de l'espace par le jeu.

Mots-clés: Espace; Jeu; Mimèsis; Récit; Liberté.

Abstract

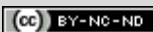
By studying the logic that unites play, the rules of games and the body of players, this article intends to highlight a spatial mimesis through play and games. It consists of carrying out a Ricœurian anthropology of play and game, taking Ricœur's analysis of the relationship between time and narrative as a model. The article then shows that play prefigures the physical space as a lived space, that game configures a space of rules and that the player's body is refigured by the spatiality of the rules of the game. This application of the ternary model of Ricœurian mimesis thus allows a unified understanding of play and games by space, and of space by play and games.

Keywords: Space; Game and Play; Narrative; Freedoms.

Études Ricœuriennes / Ricœur Studies, Vol 12, No 2 (2021), pp. 44-56

ISSN 2156-7808 (online) DOI 10.5195/errs.2021.561

<http://ricoeur.pitt.edu>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 United States License.



This journal is published by the [University Library System](#) of the [University of Pittsburgh](#) as part of its [D-Scribe Digital Publishing Program](#), and is cosponsored by the [University of Pittsburgh Press](#).

Le jeu est à l'espace ce que le récit est au temps

Une anthropologie ricœurienne du jeu comme *mimèsis* spatiale

Nathan Ferret

École des hautes études en sciences sociales (EHESS), Paris

« Joué et rejoué sans fin, sans fin jusqu'à ce jour, le combat de coqs permet aux balinais ce que la lecture et la relecture de Macbeth nous permettent : voir une dimension de sa propre subjectivité. »

Clifford Geertz, Bali : interprétation d'une culture (Paris : Gallimard, 1983), 450.

Que cela soit dans l'histoire des cultures ou aux différents âges de la vie des individus, le jeu est aussi omniprésent que le récit et a des effets civilisateurs d'ampleur comparable. Si les cultures se racontent, elles sont également jouées, tandis que les sciences de l'éducation nous apprennent que les pratiques ludiques sont aussi centrales que les récits dans la formation de soi. L'anthropologie du jeu se donne ainsi comme l'étude d'une forme proprement ludique de « culture », objectivant le rôle du jeu dans la construction des individualités et des groupes sociaux. Il est alors possible de mener une anthropologie ricœurienne du jeu, en considérant qu'il fait partie intégrante « des œuvres, des monuments de culture où la vie de l'esprit est objectivée¹ » et qui permettent une forme de réflexivité culturellement médiatisée propre au « *cogito* brisé » ricœurien.

Les jalons de cette anthropologie ricœurienne du jeu ont déjà largement été posés, et ce d'abord par Ricœur lui-même avec son analyse du récit. Ce qu'il écrit au sujet du récit fournit en effet un modèle de construction herméneutique de soi que l'on peut généraliser et appliquer au jeu afin d'étudier la teneur et les effets de l'expression spécifiquement ludique des identités individuelles et collectives. Cette entreprise a d'ores et déjà été effectuée par Jos de Mul, dans un chapitre de 2005 intitulé « The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games² ». C'est ce texte qui, avec l'œuvre ricœurienne, forme les références principales du présent article. Jos de Mul, après avoir méthodiquement distingué l'action racontée de l'action jouée, s'y emploie de manière très convaincante à reconduire les trois temps du modèle ricœurien propre à la construction narrative de soi – préfiguration (*Mimèsis* I), configuration (*Mimèsis* II) et refiguration (*Mimèsis* III) – dans un modèle ternaire analogue de construction ludique de soi : préfiguration ludique (*Play* 1), configuration ludique (*Play* 2) et refiguration ludique (*Play* 3). Les jeux, comme les récits, configurent dans une structure (*Play* 2, identifiable au *game* de la langue anglaise, soit l'ensemble formel des règles, du matériel et des objectifs du jeu) certaines dimensions ludiques de la vie directement vécue (*Play* 1, identifiable au *play* de la langue anglaise, l'activité et

¹ Paul Ricœur, *Le Conflit des interprétations. Essais d'herméneutique* (Paris : Seuil, 1969), 26.

² Dans Joost Raessens and Jeffrey Goldstein (eds), *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge : The MIT Press, 2005), 251-266.

l'attitude ludique vécues par le joueur)³ et permettent l'identification réflexive à ces structures (*Play 3*) : ils permettent de se saisir « soi-même comme un autre », non plus seulement en tant que personnage d'une narration mais aussi en tant que joueur d'un jeu.

Dans ce cadre, Jos de Mul considère le jeu – qu'il soit préfiguré dans l'expérience ludique du monde quotidien, configuré dans un jeu au sens de *game* ou refiguré dans une « identité ludique » – avant tout comme relatif à la dimension *interactive* de l'agir humain, complémentaire à sa dimension *interprétative* qui, elle, transparait davantage dans le rapport au monde comme un texte. Le problème se situe dès lors au niveau de la définition de cette interaction ludique des humains avec leur monde, que celui-ci soit le monde quotidien ou celui formé par les règles du jeu comme *game*. Ici, j'entends montrer que l'expérience ludique du monde se définit moins par rapport à un type spécifique d'actions interactives que par un certain rapport à l'*espace*, et qu'il s'ensuit qu'une anthropologie ricœurienne du jeu touche avant tout au mouvement de recomposition de la spatialité de l'existence humaine.

Sous-jacente au modèle de Jos de Mul, la spatialité de l'expérience du jeu-*play* et de sa configuration en un jeu-*game* va ainsi être clarifiée et approfondie, en reprenant les trois temps de la préfiguration ludique de l'espace quotidien (I), de la configuration ludique de l'espace du jeu (II) et enfin de la refiguration ludique de la spatialité du corps propre (III). Au fil de cette discussion, il apparaîtra *in fine* que, à bien des égards, le jeu est à l'espace ce que le récit est au temps dans l'anthropologie philosophique de Ricœur.

I. De la préfiguration narrative du temps vécu à la préfiguration ludique de l'espace vécu

La temporalité humaine vécue, nous apprend Ricœur, est « préfigurée » sur un mode narratif. Le temps vécu est pré-narratif en ceci qu'il autorise une mise en intrigue des événements qui s'y déploient : l'expérience humaine fait du temps cosmologique un temps phénoménologique, et de la succession temporelle des actions humaines des « histoires potentielles⁴ ». La *mimèsis*, l'imitation créatrice du réel sous une forme symbolique, est en cela déjà contenue dans le rapport vivant au temps, en tant qu'« arrière-plan » duquel « émergent » les récits racontés (*Mimèsis I*). Cette structuration de l'expérience vivante du temps en un temps pré-raconté découle de l'inscription temporelle particulière du sujet : il est à la fois dans un présent permanent, mais qui se distend par le passage inéluctable du temps ; à la fois tourné vers le passé de la mémoire, mais aussi vers le futur de l'anticipation ; enfin, comme une intrigue aristotélicienne, il a un début (sa naissance) et une fin (sa mort). Il fournit ainsi le déictique à partir duquel le passé, le futur et le maintenant peuvent être situés. C'est sur cet ordonnancement temporel originel que se fondent les formes symboliques médiatisant les actions quotidiennes. Dans le champ pratique, nous expérimentons la succession de nos actions avec des schémas pré-narratifs, issus des refigurations

³ Cette distinction grammaticale entre *game* et *play*, qui gouverne le passage de *Play 1* à *Play 2*, recoupe celle théorisée par le ludologue Roger Caillois entre la *paidia* – le jeu comme activité libre, spontanée et improvisée – et le *ludus* – qui encadre la *paidia* par des règles formelles. Voir Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige* (Paris : Gallimard, 1992 [1958]).

⁴ Paul Ricœur, *Temps et récit*, t. I *L'intrigue et le récit historique* (Paris : Seuil, 1983), 142.

antérieures. Il n'est qu'à penser au sens routinier vécu par un adepte de développement personnel par exemple, pour constater que l'on y retrouve effectivement des structures d'intrigues classiques conjurant la discordance temporelle par la concordance pré-narrative d'un « combat » contre soi se résolvant dans une « victoire » une fois la journée « productive » résolue. Même si l'expérience vivante du temps reste malgré tout discordante, non close dans la totalité d'un récit formalisé, il n'en demeure donc pas moins qu'il existe une circularité de sens entre refigurations et préfigurations, que Ricœur sauve de l'aporie de la redondance en en faisant un cercle de sens vertueux :

L'objection de redondance paraît suggérée par l'analyse même de *mimèsis* I. S'il n'est pas d'expérience humaine qui ne soit déjà médiatisée par des systèmes symboliques et, parmi eux, par des récits, il paraît vain de dire, comme nous l'avons fait, que l'action est en quête de récit⁵.

On pourrait, en effet, objecter que je suis condamné à inclure dans la notion de préfiguration le résultat d'une refiguration antérieure – parce qu'effectivement, pour chacun d'entre nous, ce qui est préfiguré dans notre vie résulte des refigurations opérées par toutes les autres vies de ceux qui nous ont enseigné. Mais ce cercle n'est pas un cercle vicieux, parce qu'il y a quand même promotion de sens, avancée de sens, de l'inchoatif au pleinement déterminé⁶.

Qu'en est-il, dès lors, du rapport vivant à l'espace ? Comment est-il préfiguré dans l'expérience quotidienne ? Parce qu'il n'existe pas que *dans* l'espace mais aussi *spatialement*, le sujet n'expérimente pas un espace mathématique homogène, mais un espace symbolique qu'il participe lui-même à définir par son engagement vivant. L'espace vécu n'est pas un espace sans centre saisi par un ensemble de coordonnées objectives, mais un espace structuré par le déictique de l'existence subjective : aux latitudes et longitudes des géographes, se substituent le « ici », le « là-bas », le « haut », le « bas », etc. Une telle expérimentation subjective de l'espace entraîne que l'action humaine qui s'y déploie diffère de l'action physique : l'intentionnalité de l'action déforme l'espace, le dilate ou l'étire, en fonction de son engagement avec les objets qui y sont contenus. Là où le mouvement de la pierre dans l'espace le laisse inchangé dans sa course, l'action pratique spatiale se déploie en le modifiant, en rapprochant le lointain par exemple, comme dans le cas de l'espace mondialisé de la globalisation qui abolit les distances réelles, en connectant des lieux auparavant séparés. À cette modalité de connexion, s'en ajoute d'autres – évidage, séparation, abolition, replis de l'espace sur lui-même, superpositions, etc. – faisant de l'espace humain un espace recomposé en fonction du champ pratique. De quoi relève alors l'engagement spatial au principe de cette recomposition de l'espace objectif en espace vécu ? Quelle forme poético-symbolique peut-elle résoudre l'aporie d'un espace – soit une étendue vide et homogène – pourtant déformable et recomposable ?

Si, à suivre Ricœur, « le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative⁷ », on peut défendre l'idée que le mode d'articulation de l'espace physique en

⁵ Ricœur, *Temps et récit, t. I L'intrigue et le récit historique*, 141.

⁶ Paul Ricœur, in D. Carr, C. Taylor, P. Ricœur, « Table ronde. Temps et récit, vol. 1 », *Revue de l'université d'Ottawa*, vol. 55/4 (1985), 301-322, ici 318.

⁷ Ricœur, *Temps et récit, t. I L'intrigue et le récit historique*, 17.

espace humain est quant à lui *ludique* : c'est l'attitude ludique face à l'espace objectif qui en fait un espace humain. À ce niveau pré-figuratif, le jeu n'est pas formalisé en *game* mais relève plutôt d'une attitude vivante générale, fugace et diffuse, qu'on ne peut envisager qu'en situation. L'anthropologie et la philosophie du jeu en font alors avant tout un certain mouvement existentiel, relevant moins de l'objectivité des pratiques corporelles que du rapport subjectif au monde soutenu par ces pratiques. La *praxis* ludique entretient en effet un rapport avec les contraintes de l'espace objectif non pas sur le mode de la confrontation directe avec ces contraintes (comme le fait la *praxis* de la production, visant à modifier objectivement l'environnement objectif), mais sur le mode de la recomposition vivante de ces contraintes. Il s'agit moins d'abolir les contraintes que l'environnement fait peser sur notre liberté de mouvement par un effort corporel, que de précisément « jouer » avec ces contraintes en les épousant par un mouvement du corps qui s'y confronte pour mieux leur échapper, un mouvement du corps qui « glisse » sur elles, en faisant par là l'expérience d'une certaine liberté corporelle. Comme le note Ermanno Bencivenga, le jeu est ainsi une certaine gestion des résistances offertes par l'environnement.

Partout où il joue, un enfant sera confronté à des résistances provenant des murs, des portes, de la texture et de la configuration du sol, des meubles et des objets avec lesquels il joue. La liberté de son jeu se manifesterà dans les manières créatives dont il gère ses résistances [...] ⁸.

Je dirais donc que si l'on peut faire du jeu le médiateur privilégié entre l'espace physique objectif et l'espace humain vécu, c'est en ce que ces « manières créatives » de gestion des résistances que l'espace physique opposent au corps tendent à inverser le sens de la contrainte. Par l'attitude ludique, le caractère contraignant de l'inscription corporelle dans l'espace est transfiguré : ce n'est plus l'espace objectif qui impose sa logique au corps, mais le corps qui impose sa logique à l'espace, générant les émotions grisantes propres au jeu. Pour paraphraser le mot de Nietzsche sur la musique, le jeu-*play* « offre au corps le moyen de jouir de lui-même ⁹ », de sa propre liberté de mouvement, retournant les contraintes de l'espace objectif en contraintes corporelles *sur* l'espace objectif. Contrairement à l'attitude corporelle de la danse par exemple, les contraintes de l'espace physique demeurent, mais elles sont transfigurées en expression de la liberté du corps sur l'espace objectif. Un pied de table fait obstacle au chemin de la petite voiture poussée par un enfant ? Qu'importe : il la fait rouler à la verticale sur lui. Un ruisseau lui barre la route dans sa course ? À la bonne heure, il en fera la continuité de son parcours et l'occasion d'un saut. La gravité fait tomber une feuille d'un arbre devant lui : la fatalité de sa chute devient défi de l'attraper avant qu'elle ne touche le sol. Pousser, sauter et attraper sont ici des pratiques ludiques en ce qu'elles répondent à des contraintes de l'environnement non pas en pliant le corps selon ces contraintes, mais en faisant de celles-ci des occasions d'exprimer les mouvements de celui-là, et d'en jouir.

Il s'ensuit que l'attitude ludique nous rend comme maîtres et possesseurs de l'espace, peut-être plus fondamentalement encore que l'attitude « sérieuse » et « adulte », volontiers présentée

⁸ Citation originale : "Wherever he plays, a toddler will face resistances coming from walls, from doors, from the texture and configuration of the floor, the furniture, and of the objects with which he plays. The freedom of his play will show up in the creative ways in which he handles those resistances" (Ermanno Bencivenga, « Play and Games. Advice for Urban Gaming Simulators », *Common Knowledge*, vol. 21/3 (2015), 379-389, ici 383). Je traduis.

⁹ Friedrich Nietzsche, *Le Gai Savoir*, trad. Patrick Wotling (Paris : Flammarion, 2007 [1887]).

comme opposée au jeu et à l'enfance et qui sera, elle, configurée en travail : la *praxis* utilitaire. La *praxis* utilitaire fait du corps un instrument, objet parmi les objets, pour agir sur l'espace physique en faisant corps de ses contraintes. Il s'agit d'agir sur ces contraintes en adoptant leur mode d'existence spatiale-objective, en fonction d'un objectif ultérieur qui, lui, sera l'expression de la victoire de la liberté humaine sur l'espace. Au contraire, la *praxis* ludique n'ayant d'autre finalité qu'elle-même – nous jouons pour jouer comme Socrate joue de la lyre avant de mourir pour jouer de la lyre avant de mourir –, elle peut s'accommoder de tout état du monde objectif. La transformation physique du monde physique n'est pas son affaire fondamentale. Elle ne fait pas du corps un instrument au sein de l'espace objectif, mais de l'espace objectif une occasion d'exprimer le corps et sa logique propre, sa vie. L'espace préfiguré par l'expérience ludique vivante est alors celui d'un monde comme terrain de jeu, structuré comme espace d'affordances et de potentialités pratiques, comme espace de possibles toujours ouverts, disponibles et engageants.

L'espace préfiguré par le jeu est donc avant tout un espace qui laisse toujours la possibilité de s'y engager et de s'en désengager. Jouer avec un espace de contraintes suppose de ne pas être forcé par elles, de ne pas avoir l'obligation de s'immerger dans cet espace. L'espace ludique est autrement dit un espace qui laisse la possibilité de s'en retirer et qui maintient ouvert en permanence le champ des possibles, du risque et de l'imprévu. Une nouvelle fois, entretenir un rapport ludique à l'environnement implique un mouvement incessant d'engagement et de désengagement, de flux et de reflux d'actions qui ne sont pas contraintes par l'espace mais qui au contraire le plient à leur propre mouvement, assurant le passage de l'espace objectif à l'espace vivant. Ce mouvement ludique de « va-et-vient » structurant l'espace vécu englobe alors non seulement les joueurs, mais aussi les choses ; c'est un « processus moyen » comme le décrit Gadamer, soit un lien – que l'on peut interpréter ici plutôt comme une déformation de l'espace vécu – entre sujets et objets qui les font se mouvoir de concert : « [...] le mouvement de va-et-vient est si manifestement central pour la définition essentielle du jeu qu'il est indifférent de savoir quelle personne ou quelle chose l'exécute¹⁰. » Ce va-et-vient au cœur du ludique structure alors l'espace objectif par une séparation symbolique primordiale – tout jeu suppose du hors-jeu¹¹ – entre espace d'engagement et espace de désengagement, à l'intérieur desquels une même action va recevoir une signification différente.

Un exemple volontairement à la limite de la préfiguration et de la configuration ludique pour bien faire comprendre tous ces points peut être celui de l'attitude d'un enfant marchant sur un trottoir pavé en évitant les traits qui représentent les joints entre les pavés. Pour lui, l'étendue du sol n'est pas une étendue seulement physique et objective qui s'impose à lui : elle est une étendue qui se voit recomposée symboliquement par une séparation entre espace d'engagement (le trottoir pavé en tant que grille définissant où poser le pied) et espace de désengagement (le trottoir pavé en tant qu'étendue objective). Au sein du premier, le fait de marcher revêt une toute autre signification qu'au sein du second, et l'espace objectif du trottoir peut se voir complètement transfiguré par le renfort de l'imagination à partir de cette séparation, et devenir par exemple rempli de lave à éviter. Aussi, de l'espace quotidien préfiguré par ce « proto-jeu » à l'espace

¹⁰ Hans-Georg Gadamer, *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, éd. Pierre Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio (Paris : Seuil, 1996), 121.

¹¹ Arnaud Esquerre, « Le jeu et le hors-jeu », *Les Temps modernes*, vol. 5/696 (2017), 101-130.

configuré par le jeu de la marelle il n’y a, c’est le cas de le dire, qu’un pas, que nous franchirons plus loin.

Mais avant, insistons sur un dernier point, relatif à la dimension collective de la préfiguration ludique de l’espace quotidien, en prenant des exemples dont le caractère ludique est moins évident à saisir. De même que pour Ricœur la préfiguration narrative du temps découle d’un tissu d’histoires racontées par d’autres et interconnectées, l’espace préfiguré ludiquement est un espace en commun impliquant les autres comme co-joueurs. L’espace vécu est un espace *social*, que l’attitude ludique préfigure comme terrain d’entraide lorsque les individus tendent à être des coéquipiers ou comme terrain d’affrontement lorsqu’ils sont placés en adversaires. À ce titre, c’est bien l’ensemble de l’espace social qui est structuré en espace pré-ludique, étant le lieu de multiples champs de forces et de compétition. Autrement dit, l’espace social diffère de l’espace objectif par les effets de sa préfiguration ludique collective.

Ce n’est ainsi pas un hasard si le théoricien du « sens pratique », Pierre Bourdieu, utilise l’analogie du jeu pour décrire les « champs », les sous-espaces sociaux relativement autonomes où se déploie une compétition spécifique selon des règles spécifiques et avec des objectifs spécifiques¹². L’école, l’entreprise, le monde journalistique ou politique, par exemple, fonctionnent chacun comme des proto-jeux les préfigurant en sous-espaces socio-symboliques. Par suite, les mécanismes présidant à l’investissement subjectif, l’adaptation pratique et les inégalités de réussite des individus pris dans ces espaces sont décrits par Bourdieu comme des attitudes apparentées au ludique. Le ludique exprime la variété et la manifestation des *habitus* des individus pris dans les espaces sociaux et la structuration hiérarchique de ces espaces résultant de leurs confrontations. Les dominants apparaissent alors comme des proto-joueurs gagnants ayant, du fait de leur socialisation et à la différence des dominés – proto-joueurs perdants –, le sens pratique du jeu-champ, de ses règles et de ses enjeux :

[...] un des privilèges liés au fait d’être né dans un jeu, c’est qu’on peut faire l’économie du cynisme parce qu’on a le sens du jeu ; comme un bon joueur de tennis, on se trouve placé non pas là où est la balle mais là où elle va tomber ; on se place et on place non là où est le profit, mais là où il va se trouver¹³.

II. La configuration ludique : l’espace du jeu-*game* comme monde d’une liberté réglée

Cette étude de la préfiguration ludique de l’espace vécu semble nous diriger vers une autre aporie que celle relative au temps vécu. Là où la préfiguration narrative donne la possibilité d’une réponse au paradoxe du maintien de l’*identité* dans le changement, la préfiguration spatiale de l’espace quotidien renvoie davantage à l’aporie de la possibilité d’une *liberté* dans l’inscription au sein d’un espace contraignant. Grâce à l’attitude ludique, l’espace objectif, règne de l’action nécessaire, devient reconfigurable en un espace d’expérimentation d’une certaine liberté d’engagement et de désengagement, en un espace de possibles. Aussi, si dans le cas de la

¹² Voir Pierre Bourdieu, *Les Règles de l’art. Genèse et structure du champ littéraire* (Paris : Seuil, 1992).

¹³ Pierre Bourdieu, *Raisons pratiques. Sur la théorie de l’action* (Paris : Seuil, 1994), 154.

configuration narrative c'est l'opération de *mise en intrigue* qui résout l'aporie temporelle de la concordance-discordance, nous allons voir maintenant que dans le cas de la configuration ludique, c'est l'opération de *mise en règles* qui résout l'aporie spatiale de la liberté dans un espace de contraintes.

J'ai dit précédemment que l'attitude ludique du moment pré-figuratif de la *mimèsis* se jouait des contraintes de l'espace objectif en lui imposant la logique propre au corps vivant. « Imposer une logique » est une manière euphémisée, exprimant le caractère informel du moment pré-figuratif par rapport au moment configuratif, de signifier « mettre en règles ». C'est pourtant bien de règles dont il s'agit finalement. Le jeu-*play* de l'enfant *met en règles l'espace* selon la logique du corps. Ces règles pré-figuratives assurant le passage de l'espace objectif à l'espace ludique vécu demeurent implicites, minimales et sont sujettes à de constantes variations. Ce sont des règles qui se confondent avec l'environnement matériel et impliquent donc un faible degré d'abstraction. Pour reprendre les exemples précédents, le pied de la table devient une route pour la petite voiture par une règle implicite autorisant sa poursuite à la verticale, le ruisseau un obstacle par une règle interdisant d'entrer dans cette portion de l'espace, la feuille qui tombe un défi pour l'attraper par une règle faisant du sol plus qu'une limite objective à son mouvement, une limite du droit à la rattraper. C'est donc par un ensemble de règles posées sur l'environnement et structurant l'espace physique que ce dernier est préfiguré en espace vécu. Ces règles informelles sont fortement contextuelles, liées aux mouvements et aux situations concrètes du monde physique, et ne découlent pas d'un objectif de jeu spécifique et clairement défini. Le jeu n'est ici pas formalisé, il est *a priori* sans limites de temps et d'objectif. Il se poursuit tant que l'attitude ludique produit de nouvelles règles face à de nouvelles contraintes physiques, préfigurant un espace de possibles et d'engagements fragmenté et potentiellement illimité.

Dès lors, la configuration de l'espace ludique a lieu lorsque ces règles régissant le passage de l'espace physique à l'espace ludique vécu sont stabilisées, explicitées et abstraites de l'environnement matériel concret immédiat. Le moment configuratif fait des règles du jeu la substance même de l'espace du jeu. Peu importe le contexte et l'environnement matériel – une chambre, un jardin, une voiture –, ou même l'existence d'un matériel de jeu – les joueurs les plus doués pouvant se représenter mentalement la partie –, les joueurs d'échecs pourront jouer. Ils ne jouent en effet pas avec des contraintes objectives d'un espace physiquement présent qu'ils mettent en règles, mais avec des règles directement abstraites. C'est cela qui permet à Ludwig Wittgenstein d'écrire que « le jeu d'échecs est le jeu de toutes ses règles¹⁴ », et non pas un plateau, des pièces, ou encore une pratique spécifique. Il y a donc jeu-*game* dès lors que l'espace physique et ses contraintes sont totalement confondues avec l'espace des règles du jeu, et que l'environnement des joueurs n'est que la matérialisation des règles abstraites de jeu. C'est là la différence entre l'environnement matériel de l'attitude ludique quotidienne du *play* et l'environnement matériel entièrement construit du *game*, qui, lui, est constitué par exemple de pions, de plateaux ou de tout autre matériel de jeu n'existant que pour matérialiser des règles.

Dès l'origine, les travaux de ludologie – et notamment ceux, fondateurs, de Johan Huizinga – définissent ainsi le jeu par rapport à la formation d'un espace particulier, en insistant

¹⁴ Ludwig Wittgenstein, *Recherches philosophiques*, trad. Françoise Dastur, Maurice Élie, Jean-Luc Gautero *et al.* (Paris : Gallimard, 2014 [1953]), 80.

sur sa constitution réglée mettant à distance l'espace physique quotidien et ses logiques. Cet espace ludique est alors décrit comme un « cercle magique », séparé du monde social ordinaire. Une autre manière de dire qu'à l'espace quotidien préfiguré, le jeu-*game* substitue un espace comme ensemble de règles structurant entièrement le champ des actions possibles en ne laissant pas l'espace physique imposer sa logique contextuelle, est donc de dire comme Huizinga que l'espace configuré du jeu apparaît comme un *monde* à l'intérieur du monde : « Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui "tient" dans le monde temporaire circonscrit par le jeu¹⁵. » C'est cette capacité à faire monde, c'est-à-dire à faire apparaître une « totalité englobante supposant un certain ordre organisé autour d'un principe commun d'intelligibilité¹⁶ », qui fait du jeu un principe d'imitation créatrice de l'expérience humaine de l'espace et un élément central de civilisation. Il fait de l'espace une structure d'ordonnement des éléments qui s'y déploient en fonction de règles humaines : « Le jeu crée de l'ordre, c'est de l'ordre. Dans un monde imparfait et face à la confusion de la vie, il apporte une perfection temporaire, limitée¹⁷. »

Le jeu-*game* est donc avant tout un espace *déontique*, faisant des règles la substance même de l'espace dans lequel les joueurs agissent. Notons de ce fait que si le *play* mettait en règles l'espace objectif quotidien, le *game* est un espace de règles en lui-même. Et c'est cet espace configuré qui préside la configuration de l'action en action de jeu, et non l'inverse. Une action n'est autrement dit une action de jeu qu'en tant qu'elle s'inscrit dans l'espace abstrait des règles du jeu.

Aucun mouvement dans l'espace n'est en soi-même un coup aux échecs. C'est seulement par rapport aux règles des échecs qu'un mouvement dans l'espace acquiert le sens spécifique de coup dans le jeu¹⁸.

En configurant un espace comme monde réglé, les jeux sont autrement dit le terrain d'expérimentation de rôles et d'actions qui ne pourraient avoir lieu dans un espace simplement objectif : en configurant un espace, les jeux configurent également les actions qui s'y déroulent comme actions de jeu consacrant le joueur en « stratège », en « vainqueur », ou encore en « chanceux ». Les règles de l'espace configuré du jeu attribuent des rôles et assimilent les joueurs à des opérateurs d'actions réglées, qui peuvent ou non avoir lieu. Comme l'écrit Goffman, le jeu est ainsi

une matrice d'événements *possible* et une distribution de rôles par l'incarnation desquels ces événements se produisent, constituant ensemble un champ d'actions spectaculaires et fatidiques, un plan d'existence, un dispositif producteur de sens, un véritable monde,

¹⁵ Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture* (New York : HarperCollins, 1970), 11.

¹⁶ Entrée « Monde », in *Dictionnaire Larousse des concepts philosophiques*, dir. Michel Blay (2013).

¹⁷ Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, 10.

¹⁸ Amadeo Giovanni Conte, « L'enjeu des règles », *Droit et société*, vol. 17-18 (1991), 125-146, ici 141 (reprenant Alf Ross, « Om ret og retfaerdighed », *København. Nyt nordisk forlag Arnold Busck* (1953), 26 et 210).

différent de tous les autres mondes exceptés ceux générés lorsque le même jeu est joué à d'autres moments¹⁹.

Si le jeu ordonne, détermine un monde selon des règles circonscrivant le possible et régissant le déroulement des événements, l'important ici est donc qu'il le fait toujours en maintenant une part de *contingence*, laissant une marge de manœuvre pour l'expérimentation d'une liberté. Les règles du jeu forment un espace structuré en actions possibles et non nécessaires, elles attendent une attitude ludique vivante pour les mettre en mouvement et doivent laisser une place à l'activité des joueurs dans leur déroulement. C'est pour cela que Wittgenstein remarque qu'une règle comme « celui qui commence gagnera toujours » ne peut être une règle de jeu²⁰.

Les mondes ludiques sont donc des mondes fondamentalement incomplets, dont la réalisation et l'ordonnement ne sont jamais donnés directement, sans le truchement de l'activité ludique elle-même qui restreint le champ des possibles prévu par le jeu à mesure qu'elle se déploie. De la même manière que le récit ne configure le temps vécu qu'au travers de sa lecture par un lecteur, l'espace de possibles configuré par le jeu n'existe qu'en tant qu'il est habité par l'activité ludique vivante étudiée précédemment. Et c'est par l'expérimentation vivante de cet espace réglé que se résout l'aporie d'une liberté dans un espace de contraintes propre à l'expérience humaine de l'espace. Le jeu comme ensemble formel des règles, du matériel et des objectifs configure, encadre et structure l'activité ludique vécue par le joueur en laissant une part d'incertitude, de contingence et d'incomplétude quant au monde ludique qu'il génère. Le joueur forme alors l'instance qui supporte et doit surmonter au cours de la partie cette contingence prévue par le *game* : le jeu produit un monde incomplet fait de règles qui placent le joueur dans le rôle d'un démiurge ; il est « l'invention d'une liberté dans et par la légalité²¹ ».

III. La refiguration ludique de la spatialité du corps propre

Ricœur, avec son concept de *Mimèsis III*, montre comment l'application réflexive des structures d'intrigues du récit au « soi » du lecteur permet l'expression de la temporalité de son ipséité. La permanence de l'identité dans le changement temporel de la même se donne au travers de la mise en personnage, sous-jacente à la mise en intrigue des actions de l'histoire racontée : l'identité individuelle est pour une part une « identité narrative²² ». L'application de la structuration de l'espace vécu en espace de possibles réglé par le jeu, elle, peut être interprétée comme portant davantage sur la spatialité de l'ipséité. C'est la permanence de l'expérience spatiale du corps propre dans le changement de son incarnation matérielle que permettrait le jeu.

¹⁹ Citation originale : « a matrix of possible events and a cast of roles through whose enactment the events occurs constitute together a field for fateful dramatic action, a plane of being, an engine of meaning, a world in itself, different from all other worlds except the ones generated when the same game is played at other times. » (Erving Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Social Interaction* (Indianapolis : Bobbs-Merrill, 1961), 27). Je souligne et traduis.

²⁰ Ludwig Wittgenstein, *Remarques sur les fondements des mathématiques*, trad. Marie-Anne Lescourret (Paris : Gallimard, 1983 [1956]), 181.

²¹ Colas Duflo, *Le Jeu. De Pascal à Schiller* (Paris : Puf, 1997), 57.

²² Voir Paul Ricœur, *Soi-même comme un autre* (Paris : Seuil, 1990).

L'espace, qu'il soit préfiguré ou configuré ludiquement, n'est en effet expérimenté que corporellement : si le jeu configure l'expérience humaine de l'espace, il ne peut le faire qu'en reportant cette configuration sur le corps du joueur. Autrement dit, le jeu *refigure l'inscription spatiale du corps propre*. Comment cela fonctionne-t-il ? Par l'application au corps lui-même des caractéristiques de l'espace configuré ludiquement, soit la séparation d'avec l'espace quotidien et la mise en règles de cet espace.

D'une part, le corps est lui aussi dédoublé par la séparation primordiale du jeu et du hors-jeu. Le joueur existe simultanément dans deux corps, situés dans deux espaces : son ipséité spatiale est exprimée dans le changement de sa mêmeté. Au corps vivant incarné dans l'espace objectif correspond un corps symbolique abstrait dans l'espace tout aussi symbolique et abstrait des règles du jeu. Cette séparation peut être plus ou moins profonde, en fonction des types de jeux, et de l'écart entre la préfiguration et la configuration ludique. Dans la préfiguration ludique de l'espace quotidien, la séparation jeu/hors-jeu n'est pas aussi nette que dans le cas de la configuration mais, nous l'avons vu, se donne plutôt de manière minimale comme séparation entre espace d'engagement et espace de désengagement. Ici, le corps vivant et le corps refiguré par le jeu coïncident quasiment. C'est le corps du « faire semblant » des enfants qui deviennent corporellement des avions en courant les bras écartés par exemple. Mais dans le cadre d'un jeu configuré, l'écart entre corps vivant de l'espace objectif et corps de l'espace du jeu peut être bien plus radical, comme dans le cas d'un joueur de jeu de société sur plateau qui voit son corps dédoublé par la prothèse ludique du pion. La représentation ludique du corps propre conserve alors les fonctions déictiques de ce dernier au sein de l'espace du jeu, permettant de situer le joueur dans le monde du jeu et de définir quelles actions lui sont accessibles ou non.

Dans le cadre des jeux narratifs comme les jeux de rôle, le joueur peut même disposer de trois corps, par le renfort de la *mimésis* narrative. Dans son étude des joueurs de jeux de rôle sur plateau, Garry Alan Fine distingue ainsi trois espaces, auxquels nous pouvons rattacher trois types de corps : l'espace objectif de la pièce dans laquelle se déroule le jeu (inscription du corps vivant), l'espace du jeu en tant que tel (inscription du corps ludique symbolisé par des pions) et espace de l'univers narratif du jeu lui-même (inscription du corps diégétique du personnage incarné par le joueur)²³. Aussi, à l'opposé de l'enfermement dans un corps contraignant, la projection dans un corps ludique n'est jamais absolue, mais rend possible des aller-retours avec le corps vivant. Comme le remarque Eugen Fink, la porosité du cercle magique ludique est source de jeux identitaires avec différents rôles. On peut donc rajouter que cette multiplicité de rôles n'est possible qu'en tant qu'elle suppose une multiplicité de corps définis par une multiplicité d'espaces.

Le joueur qui participe à un jeu exécute dans le monde réel une action familière. Dans le contexte propre au sens du jeu, cependant, il assume un rôle. Ici, il nous faut distinguer l'homme réel qui « joue » de l'homme créé par le rôle défini par le jeu. Le joueur dissimule son « soi » véritable derrière son rôle et s'y immerge. Il vit son rôle avec une intensité singulière, et pourtant d'une manière bien différente d'un schizophrène incapable de distinguer « réalité » et « illusion ». Le joueur peut sortir de son rôle ; en jouant, l'homme garde connaissance de sa double existence [...]. Il existe simultanément dans deux sphères,

²³ Garry Alan Fine, *Share Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* (Chicago : University of Chicago Press, 1983).

non par manque de concentration ou par oubli, mais parce que cette double personnalité est indispensable pour jouer²⁴.

D'autre part, les corps ludiques des joueurs se voient refigurés par l'espace des règles du jeu lui-même. Par leurs corps refigurés ludiquement, ils ne peuvent réaliser que les actions prévues par le jeu, qui font sens dans et par l'espace du jeu. En tant que ces corps de jeu incarnent des rôles prévus par le jeu, ils sont autrement dit eux-mêmes réglés comme l'est l'espace configuré du jeu : la spatialité du corps ludique et celle du jeu se confondent totalement. Cette simultanéité de l'incarnation en- et hors-jeu permet finalement au joueur de vivre son propre corps comme un autre corps, refiguré en tant que support d'agentivité dans l'espace des règles du jeu. Pour finir d'éclairer ce point, une dernière analogie entre jeu et récit peut s'avérer utile : elle concerne l'opération de transfert de la mise en ordre des événements sur l'agent du jeu ou du récit – le corps ludique ou le personnage – dans lequel le joueur s'incarne ou auquel le lecteur s'identifie.

Comme l'analyse Ricœur, « est personnage celui qui fait l'action dans le récit ». Il s'ensuit que « l'identité du personnage se comprend par transfert sur lui de l'opération de mise en intrigue d'abord appliquée à l'action racontée : le personnage est lui-même mis en intrigue²⁵ ». La mise en intrigue des événements est donc indissociablement mise en personnage des événements, rattachement des événements à un agent à la fois responsable d'eux et affecté par leur déroulement. L'identification du lecteur au personnage signifie alors son identification à un caractère qui se déploie de concert avec l'histoire du récit²⁶. Or, la refiguration du corps vivant en corps ludique dont découle cette étrange existence corporelle dédoublée du joueur relève d'un processus semblable. Le corps ludique est celui qui fait l'action dans le jeu, il est le corps vivant mis en règles par le jeu. Et si toute mise en règles ludique de l'espace est ainsi également *mise en corps de ces règles du jeu*, il s'ensuit que le jeu est de l'espace fait corps, que de la même manière que l'on ne peut dissocier mise en intrigue et mise en personnage, on ne peut considérer les règles du jeu autrement que comme règles portant sur le joueur qui y joue. À suivre cette perspective, la construction même du corps – qu'il soit celui du jeu ou le corps propre vivant – serait indissociable de sa mise en règles, ludique ou disciplinaire.

* * *

²⁴ Citation originale : « The player who participates in a game executes in the real world an action of a familiar type. Within the context of the internal meaning of play, however, he is taking over a role. Here we must distinguish between the real man who "plays" and the man created by the role within the play. The player hides his real self behind his role and is submerged in it. He lives in his role with a singular intensity, and yet not like the schizophrenic, who is unable to distinguish between "reality" and "illusion". The player can recall himself from his role; while playing, man retains a knowledge of his double existence [...]. Man exists in two spheres simultaneously, not for lack of concentration or out of forgetfulness, but because this double personality is essential to play. » (Eugen Fink, « The Oasis of Happiness. Toward an Ontology of Play », *Yale French Studies*, vol. 41 (1968), 19-30, ici 23). Je traduis.

²⁵ Ricœur, *Soi-même comme un autre*, 170.

²⁶ « Je pose la question de savoir si toute mise en intrigue ne procède pas d'une genèse mutuelle entre le développement d'un caractère et celui d'une histoire racontée. » (Ricœur, *Soi-même comme un autre*, 170).

Ces quelques pistes de réflexion concernant l'homologie entre *mimèsis* narrative et *mimèsis* ludique ont permis de constater que la logique qui unifie l'expérience quotidienne de l'espace, la mise en règles d'un espace de possibles au sein d'un jeu et l'application des caractéristiques de l'espace du jeu au corps propre reproduit le cercle ternaire ricœurien de la *Mimèsis* I, II et III. Préfiguration, configuration et refiguration du temps par le récit chez Ricœur – répondant à l'aporie de l'identité dans le temps – semblent correspondre à la préfiguration, configuration et refiguration de l'espace par le jeu. En rattachant des événements à un ensemble de règles autorisant ou interdisant leur occurrence, le jeu dessine un espace « d'agentivité » où chaque événement devient une action de jeu effectuée par le joueur. C'est donc un espace configuré comme espace de choix et de liberté par la règle, et cette spatialité ludique est transférée au corps vivant lui-même.

Dès lors, reste un problème auquel nous ne nous sommes pas ici confrontés : celui de la *temporalité* du déroulement du jeu. Car si le jeu configuré – le *game* – est un certain espace de règles, c'est aussi, par le truchement de l'activité ludique – le *play* –, une activité qui se déploie dans le temps. Le jeu est aussi, pourrait-on dire, une *partie de jeu*, processuelle, et chaque fois singulière en fonction de la chaîne des événements ludiques qu'elle déroule. En cela, il existe une narrativité latente propre à l'espace du jeu. Les règles d'un jeu expriment un sens narratif par elles-mêmes, indépendamment des éléments diégétiques visuels et écrits définissant l'univers narratif du jeu. Cette « rhétorique procédurale » du jeu²⁷ passe notamment par la définition du but du jeu et des actions permises pour l'atteindre.

Songez à ce que dit un jeu comme *Civilization* sur le sens de l'histoire de l'humanité lorsque ses parties débutent à « l'âge préhistorique », que la victoire suppose d'atteindre « l'âge moderne », et que les actions possibles dans le second cas sont démultipliées par rapport au premier : toute l'idéologie du progrès est mise en règles, l'idée de l'histoire humaine comme développement cumulatif sur une flèche du temps est transfigurée spatialement en un espace de possibles unique qui se dilate au cours du temps.

Mais la relation entre jeu et récit peut également s'entendre dans le sens inverse : il existe toujours un proto-récit dont la spatialité latente participe de la structuration de l'espace par l'attitude ludique ou par les jeux-*games*. L'imagination est indispensable pour produire des règles, et l'ensemble des récits disponibles fournit une matière inépuisable pour ce processus. Le *topos* narratif de la guerre irrigue par exemple autant les jeux d'enfants pré-figuratifs que les jeux configurés d'adultes comme les échecs : la configuration ludique de l'espace et la configuration narrative du temps, refigurant respectivement le corps en corps ludique et l'identité personnelle en personnage, apparaissent intimement entremêlées. De la même manière que l'espace-temps lui-même est un objet physique unique, le jeu et le récit ne seraient ainsi finalement que les deux faces indissociables d'un même phénomène : l'unité de l'inscription humaine dans cet espace-temps.

²⁷ Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* (Cambridge : The MIT Press, 2007).

Bibliographie

- Ermanno Bencivenga, « Play and Games. Advice for Urban Gaming Simulators », *Common Knowledge*, vol. 21/3 (2015), 379-389.
- Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* (Cambridge : The MIT Press, 2007).
- Pierre Bourdieu, *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action* (Paris : Seuil, 1994).
- , *Les Règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire* (Paris : Seuil, 1992).
- Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige* (Paris : Gallimard, 1992 [1958]).
- Amadeo Giovanni Conte, « L'enjeu des règles », *Droit et société*, vol. 17-18 (1991), 125-146.
- Colas Duflo, *Le Jeu. De Pascal à Schiller* (Paris : Puf, 1997).
- Garry Alan Fine, *Share Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* (Chicago : University of Chicago Press, 1983).
- Eugen Fink, « The Oasis of Happiness. Toward an Ontology of Play », *Yale French Studies*, vol. 41 (1968), 19-30.
- Hans-Georg Gadamer, *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, éd. Pierre Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio (Paris : Seuil, 1996).
- Clifford Geertz, *Bali : interprétation d'une culture* (Paris : Gallimard, 1983).
- Erving Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Social Interaction* (Indianapolis : Bobbs-Merrill, 1961).
- Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture* (New York : HarperCollins, 1970).
- , *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia (Paris : Gallimard, 1972).
- Jos de Mul, « The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games », in Joost Raessens and Jeffrey Goldstein (eds), *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge : The MIT Press, 2005).
- Friedrich Nietzsche, *Le Gai Savoir*, trad. Patrick Wotling (Paris : Flammarion, 2007 [1887]).
- Paul Ricœur, *Le Conflit des interprétations. Essais d'herméneutique* (Paris : Seuil, 1969).
- , *Temps et récit, t. I L'intrigue et le récit historique* (Paris : Seuil, 1983).
- , in D. Carr, C. Taylor, P. Ricœur, « Table ronde. Temps et récit, vol. 1 », *Revue de l'université d'Ottawa*, vol. 55/4 (1985), 301-322, ici 318.
- , *Soi-même comme un autre* (Paris : Seuil, 1990).
- Ludwig Wittgenstein, *Recherches philosophiques*, trad. Françoise Dastur, Maurice Élie, Jean-Luc Gautero et al. (Paris : Gallimard, 2014 [1953]).
- , *Remarques sur les fondements des mathématiques*, trad. Marie-Anne Lescourret (Paris : Gallimard, 1983 [1956]).