



HAL
open science

Le jeu et le hors-jeu

Arnaud Esquerre

► **To cite this version:**

Arnaud Esquerre. Le jeu et le hors-jeu. Les Temps Modernes, 2017, 696 (5), pp.101-130.
10.3917/ltn.696.0101 . halshs-04306954

HAL Id: halshs-04306954

<https://shs.hal.science/halshs-04306954>

Submitted on 1 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Le jeu et le hors-jeu

Arnaud Esquerre

DANS **LES TEMPS MODERNES** 2017/5 (N° 696), PAGES 101 À 130

ÉDITIONS **GALLIMARD**

ISSN 0040-3075

ISBN 9782072746888

DOI 10.3917/lm.696.0101

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-les-temps-modernes-2017-5-page-101.htm>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Gallimard.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

LE JEU ET LE HORS-JEU

LE HORS-JEU

Qu'est-ce que le jeu¹ ? On a souvent répondu à cette question en définissant le jeu par rapport à ce qu'il ne serait pas, mais ces oppositions, mises à mal par des cas qui les déjouaient, se sont révélées présenter de nombreuses faiblesses à l'épreuve des enquêtes sociologiques et anthropologiques. L'une des oppositions les plus courantes est celle entre amusement (ce que serait le jeu), et sérieux (ce qu'il ne serait pas), une autre, fréquente aussi, celle entre fiction, « faire-comme-si », ou irréalité (ce que serait le jeu) et réalité (ce qu'il ne serait pas). On peut citer, encore, l'opposition entre les jeux et la vie quotidienne ordinaire. Enfin celle, proposée par Lévi-Strauss, entre le jeu qui serait disjonctif, aboutissant à la création d'un « écart différentiel entre des joueurs individuels, ou des camps, que rien ne désignait au départ comme inégaux », et le rituel qui serait conjonctif car il instituerait une union ou une « relation organique » entre deux groupes qui étaient originellement dissociés². Ces définitions échouent à chaque fois à saisir le jeu dans sa généralité, car elles substantialisent son opposé en lui donnant un contenu précis, qu'il s'agisse du rituel, du sacré

1. Je tiens à remercier Luc Boltanski et Patrice Maniglier pour leurs remarques sur une première version de ce texte.

2. Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage* (1962), in *Œuvres*, Paris, Gallimard, coll. la Pléiade, 2008, p. 595.

(Benveniste³), du sérieux (Fink⁴), de la réalité (Freud⁵), ou encore de la vie quotidienne (Goffman⁶). Pour autant, l'échec de ces définitions devrait-il conduire à considérer que le jeu, subvertissant tous les critères qu'on avancerait pour le cerner, reste indéfinissable, qu'il n'existerait pas de propriété commune à tous les jeux, qu'il faudrait seulement les concevoir, à la suite de Wittgenstein, comme « une famille dont les membres ont des ressemblances de famille⁷ » ?

Cette conception restreinte à des « ressemblances de famille » n'explique pas, cependant, que tous les jeux aient malgré tout quelque chose en commun : s'ils sont appelés « jeux », on ne peut pas dire en même temps qu'ils ne sont pas des « jeux ». C'est pourquoi on peut considérer que les « jeux » n'ont aucune propriété en commun sinon celle d'être opposés à un « hors-jeu » qui correspond à une situation dans laquelle les êtres ne jouent pas. Cette opposition entre jeu et hors-jeu comme déterminant ce qu'est le jeu a été esquissée par Gregory Bateson lorsqu'il écrit :

3. Plus précisément, pour Benveniste, sacré et jeu auraient « une structure symétrique, mais opposée » ; Emile Benveniste, « Le jeu comme structure » (1947), in *Langues, cultures, religions*, Limoges, éd. Lambert-Lucas, 2015, p. 181.

4. Eugen Fink, *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris, Minuit, 1966 (1960).

5. « Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern — Wirklichkeit. », « L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais — la réalité », Sigmund Freud, « Le créateur littéraire et l'activité imaginative (1908) », in *L'Inquiétante Etrangeté et autres textes*, Paris, Gallimard/Folio, 2001, p. 235. Cette opposition a été souvent reprise, parfois avec des variantes, comme celle que propose Roberte Hamayon pour qui le jouer est « un processus » caractérisé « par l'existence d'un écart ou d'un décalage par rapport à ce qu'il pourrait être dans un autre ordre de réalité » (Roberte Hamayon, *Jouer. Etude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte, 2012, p. 320).

6. Erving Goffman, « Les lieux de l'action » (1967), *Les Rites d'interaction*, Paris, Minuit, 1974. Ou encore Lahire qui oppose un sentiment « irréel » qui serait éprouvé par le joueur à la « vie ordinaire » ; Bernard Lahire, *Monde pluriel. Penser l'unité des sciences sociales*, Paris, Le Seuil, 2012, pp. 183-185.

7. Ludwig Wittgenstein, *Le Cahier bleu et le Cahier brun*, Paris, Gallimard, 1992 (1969), p. 57.

Il se pourrait même que l'essence du jeu réside dans la dénégation partielle de la signification qu'auraient dans d'autres situations les actes du jeu⁸.

Prenons le parti de nous maintenir à un niveau formel qui donne, certes, le sentiment d'une tautologie, mais dont nous verrons qu'il suffit à saisir une différenciation aux conséquences nombreuses.

Je définirai donc *le jeu par la manière dont, à la fois, il limite et est limité par le hors-jeu*. Si l'on suit cette définition, il faut repérer des opérations d'opposition entre le jeu et le hors-jeu, tout en gardant à l'esprit que le jeu et le hors-jeu sont posés en même temps. Le hors-jeu ne précède pas le jeu, qui s'opposerait ensuite à lui, mais l'un et l'autre sont constitués ensemble. N'est compris ici comme « jeu » que ce qui est appelé « jeu » et socialement reconnu comme tel (« Ce n'est qu'un jeu ! »). *A contrario*, lorsqu'une personne s'exclame : « Ceci n'est pas un jeu ! », elle veut signifier qu'il s'agit là d'actes qui ont des conséquences pour celui qui les accomplirait qu'ils n'auraient pas s'ils relevaient d'un jeu.

La théorie du jeu et du hors-jeu pourrait être déployée par autant d'enquêtes ethnologiques et sociologiques sur des terrains variés. Pour cette raison, je ne traiterai pas de l'hypothèse d'un « jeu divin » que l'on pourrait opposer à un jeu humain, n'ayant pas la possibilité de partir d'observations, que je pourrais recouper par moi-même, d'entité(s) divine(s) jouant, quand bien même l'on pourrait recueillir des récits de telles activités divines. Dès lors, le couple jeu/hors-jeu est délimité, en tant qu'il est humain et observable par n'importe quel humain, par deux frontières : d'un côté le jeu/hors-jeu des animaux ou avec des animaux ; de l'autre le jeu/hors-jeu avec des machines ou entre des machines. Tant pour les animaux que pour les machines, la distinction entre le jeu et le hors-jeu est fixée par les humains. Si des animaux « jouent », cela signifie que leurs mouvements sont identifiés par des humains comme s'inscrivant dans un mode d'identification du jeu dans le hors-jeu. Les combats d'animaux (de coqs à Bali, de poissons ou

8. Gregory Bateson, *La Nature et la Pensée*, Paris, Le Seuil, 1984 (1979), p. 133.

de scarabées en Thaïlande⁹, par exemple) illustrent bien la dissociation entre jeu et hors-jeu : les producteurs des règles du jeu ne peuvent jamais eux-mêmes devenir des joueurs et prendre la place dévolue à un animal, tandis que l'animal qualifié de joueur ne peut jamais devenir producteur de règles, ni énoncer l'identification d'un jeu.

D'une manière générale, s'il n'y a pas de hors-jeu, il n'y a pas de jeu, quels que soient les différents sens donnés au mot (soit, en anglais, aussi bien *play*, *game*, que *gambling*), qui ont été, aussi, longuement discutés et analysés, notamment par Huizinga¹⁰ et Benveniste. Si tous les humains jouaient, et en même temps, il n'y aurait plus de hors-jeu, si bien qu'il n'y aurait plus de conception même du jeu. Pour que le jeu existe en tant que tel, il est nécessaire qu'existe conjointement un hors-jeu, c'est-à-dire un espace d'où le jeu est absent, où personne ne joue ni ne peut y jouer. En revanche, on peut y concevoir les règles d'un jeu, contrôler leur respect, ou simplement regarder un jeu se dérouler et le désigner comme tel. C'est dans le hors-jeu, encore, que peut se développer la critique du jeu, ou qu'un joueur peut justifier son engagement dans un jeu qu'il a joué ou qu'il a l'intention de jouer.

Dans cette perspective, c'est une erreur de penser, comme le propose Benveniste, que c'est le jeu « qui détermine les joueurs¹¹ ». Mais, comme il le souligne, ce ne sont pas non plus les joueurs qui déterminent le jeu. Le jeu est déterminé par des individus hors-jeu — « arbitre », « maître du jeu », « croupier », « créateur de jeu », etc., toutes sortes d'activités qui seront regroupées sous l'expression de *producteurs de jeux* — et ce sont eux aussi qui peuvent conférer aux joueurs leur place dans le jeu et en garantir son bon déroulement. Lorsque le jeu a été étudié, notamment par les sciences sociales et humaines, il ne l'a souvent été qu'en se focalisant sur le jeu et les joueurs, en oubliant le hors-jeu, y compris

9. Stéphane Rennesson, Emmanuel Grimaud, Nicolas Césard, « Jeu d'espèces. Quand deux scarabées se rencontrent sur un ring », in Sophie Houdart, Olivier Thiery, *Humains, non-humains. Comment repeupler les sciences sociales*, Paris, La Découverte, 2011, pp. 30-39.

10. Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. Tel, 1988 (1951).

11. E. Benveniste, « Le jeu comme structure » (1947), *art. cit.*, p. 178.

dans ses usages étendus. Ainsi, lorsque Pierre Bourdieu présente les relations sociales comme un jeu (dans un champ), où tous les agents humains jouent, il semble ignorer qu'une telle conception suppose un hors-jeu où seraient produites les règles sociales du jeu¹². On pourrait éventuellement avancer que le « hors-jeu » serait une sorte d'inconscient collectif structural. Mais une telle conception supposerait que les joueurs soient *en même temps* singulièrement dans le jeu et collectivement hors-jeu, si bien que cela leur retire leur qualité de joueurs.

Un jeu doit comporter non seulement une fin, mais la possibilité d'être interrompu, autrement dit laisser la possibilité aux joueurs de rejoindre le monde hors-jeu d'où ils sont partis. Un problème qui sert d'intrigue à nombre d'œuvres, comme le film *Existenz* de David Cronenberg, est celui d'un dérèglement du rapport entre le jeu et le hors-jeu qui conduit à l'impossibilité de la fin d'un jeu : les joueurs pensent être sortis du jeu, mais ils passent d'un jeu à un autre et l'extériorité (le hors-jeu où sont produites les règles du jeu) leur reste inaccessible. Un jeu qui ne finit pas serait un jeu dans lequel les joueurs ne parviendraient plus à revenir dans le hors-jeu. Ils en seraient bien partis, puisqu'il leur aura fallu entrer dans le jeu, mais ils n'y reviendraient plus. Or il y aurait bien des personnes qui, elles, seraient restées dans le hors-jeu. Un jeu sans fin signifierait donc une division de l'humanité : certains joueurs se seraient détachés du hors-jeu, pour entrer dans un jeu dont ils ne pourraient plus s'échapper, tandis que ceux hors-jeu continueraient à y être, mais séparés pour toujours des joueurs.

Or, parce qu'un jeu a un commencement, une fin, et qu'il peut être interrompu, ce sont les mêmes humains qui passent du jeu au hors-jeu. De ce passage peut naître une altération de l'un et l'autre, ce qui conduit à une contradiction. La *contradiction ludique* repose

12. Pierre Bourdieu a fréquemment recours à la notion de jeu. Il propose d'imaginer l'espace ou le monde social comme un jeu (voir, entre autres, les *Méditations pascaliennes*, Paris, Le Seuil, 1997, p. 255). S'appuyant sur *Homo Ludens* de Johan Huizinga, il considère l'*illusio* comme « le fait d'accorder à un jeu social qu'il est important, que ce qui s'y passe importe à ceux qui y sont engagés, qui en sont » (p. 151), et il définit l'*habitus* comme « le sens du jeu » (p. 155), in *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, Paris, Le Seuil, coll. Points essais, 1994.

sur le fait que, malgré la séparation du jeu et du hors-jeu, non seulement des actions hors-jeu peuvent modifier celles s'accomplissant dans le jeu, mais des actions dans un jeu peuvent également altérer d'autres hors-jeu. Cette contradiction peut créer une grande excitation, notamment lorsqu'elle est associée à un gain d'argent, ou une grande inquiétude lorsqu'elle est associée à une perte d'argent. Elle se déploie doublement : d'une part parce que des joueurs souhaitent modifier leur position hors-jeu *via* le jeu, d'autre part parce que des producteurs de jeux cherchent à déplacer leur position hors-jeu *via* le jeu. Et il existe une tension entre ceux qui veulent renforcer la séparation entre le jeu et le hors-jeu, et la garder la plus étanche possible, et ceux qui veulent tirer parti d'une modification du hors-jeu par le jeu, ou du jeu par le hors-jeu (qu'ils soient joueurs ou qu'ils soient producteurs de jeux). Ajoutons qu'il n'existe pas de troisième espace, extérieur à l'ensemble composé du jeu et du hors-jeu, que l'on appellerait le non-jeu (et d'où, notamment, se ferait et se lirait cette théorie). La raison en est que si une telle extériorité était conçue, il serait très difficile, en pratique, d'en marquer la limite avec le hors-jeu et elle ne permettrait pas de rendre compte des effets sociaux de la contradiction ludique.

En déplaçant la perspective de l'analyse du seul jeu, qui est généralement prise, vers celle du rapport entre le jeu et le hors-jeu, unis à la fois par leur limite commune et par leur contradiction, on modifie tout d'abord la manière d'appréhender ce qui est souvent présenté comme une caractéristique principale du jeu, les règles, et le rapport à la liberté qu'elles encadrent. Ensuite, dans cette nouvelle perspective, cela n'aurait plus grand sens de vouloir dresser un tableau général de tous les jeux, puisque l'on manquerait le hors-jeu et la contradiction ludique. Si l'on veut dessiner un tableau d'ensemble, il est donc nécessaire d'appréhender d'une part les joueurs, d'autre part les producteurs de jeux, en les situant notamment par rapport à la contradiction ludique. Mais ce changement de perspective conduit à devoir encore repenser d'autres dimensions associées au jeu, en particulier la triche, la perte et le rapport au temps consacré à jouer. Enfin, on peut s'interroger sur ce que le rapport entre le jeu et le hors-jeu fait à l'argent, lorsque celui-ci est mis en circulation entre les deux.

Il est possible d'analyser des cas théoriques à l'aune de cette proposition du jeu et du hors-jeu, comme le cas célèbre du dilemme du prisonnier présenté comme un jeu. Rappelons que, dans cette

histoire¹³, deux hommes, accusés d'une infraction qu'ils ont commise ensemble, sont retenus séparément par la police. Chacun apprend que 1) si l'un avoue et pas l'autre, le premier aura une récompense d'une unité et le second une amende de deux unités; 2) s'ils avouent tous les deux, ils auront tous les deux une amende d'une unité; 3) si aucun d'entre eux ne passe aux aveux, ils seront tous deux excusés.

Une méprise est de considérer qu'il n'y a que deux joueurs : les deux prisonniers. Il faut envisager que, s'il s'agit d'un jeu, c'est un jeu réglé avec trois joueurs : deux prisonniers et un policier (ou plusieurs policiers, mais conçus comme un joueur). Or deux des joueurs, les prisonniers, qui peuvent tout perdre, n'ont pas choisi de jouer : le jeu leur est imposé par le troisième joueur. Ce dernier, le policier, est à la fois dans le jeu et hors-jeu, ou plus exactement passe de l'un à l'autre : il est dans le jeu, car il peut gagner ou perdre, selon qu'il recueille un aveu ou non, et il est hors-jeu en ce qu'il produit, contrôle et impose les règles du jeu. C'est donc une erreur de penser que ce jeu peut aboutir à une issue où tous les joueurs sont gagnants : car dans ce cas, le troisième joueur (le policier) a perdu face aux deux autres (il n'a pas recueilli d'aveu).

Prenons un autre cas bien connu de jeu et de hors-jeu : que font des militaires s'ils jouent au *Kriegsspiel* (jeu de la guerre)¹⁴ et qu'à partir de leurs parties ils livrent ensuite des batailles ? Ils établissent un rapport de projection entre le jeu et le hors-jeu, menant des actions qu'ils n'auraient peut-être pas choisies de justifier par le jeu, s'ils n'avaient pas joué. Mais cette projection ne peut être que très limitée. Elle est du même ordre que le cas où un astrologue annoncerait lors d'une consultation un événement se situant dans le futur et où, après la consultation, un événement surviendrait qui comporterait des caractéristiques à partir desquelles le consultant pourrait le rapprocher de celui annoncé par l'astrologue. Or cela

13. Judy L. Klein, Rebecca Lemov, Michael D. Gordin, Lorraine Daston, Paul Erickson, Thomas Sturm, *Quand la raison faillit perdre l'esprit. La rationalité mise à l'épreuve de la Guerre froide*, Bruxelles, Zones sensibles, 2015, p. 174.

14. Des jeux de guerre (*Kriegsspiel*) ont été particulièrement utilisés au XIX^e siècle par des militaires, notamment allemands ; ces jeux pouvaient leur être enseignés et se référer aux armées avec lesquelles les militaires étaient susceptibles de combattre.

nécessite d'une part d'oublier que nombre d'événements annoncés ne sont pas arrivés, d'autre part que les événements annoncés sont formulés avec un certain flou qui permet de réaliser le rapprochement¹⁵. De la même manière, une partie de jeu de la guerre comporterait des coups qui ne se retrouveraient pas hors-jeu, et les coups joués comporteraient un certain flou qui autoriserait le rapprochement avec les événements hors-jeu. Une guerre dans le hors-jeu et son issue ne peuvent pas être les conséquences, ni le résultat d'une partie de « jeu de la guerre » jouée antérieurement. En outre, il faut distinguer entre des militaires qui, ayant joué, livrent ensuite bataille dans le monde hors-jeu en tenant compte de la partie jouée antérieurement, et le disent, et un tiers qui établirait après-coup un lien entre le fait que des militaires aient joué des parties d'un jeu de la guerre, et qu'ensuite ils auraient livré bataille dans le monde hors-jeu. Dans le premier cas, des personnes établissent des rapports d'analogie entre leurs actions antérieures et celles futures ou présentes (comme une personne qui ferait elle-même son propre thème astral); dans le second cas, une personne établit un rapport d'analogie entre deux genres d'actions accomplies par les mêmes personnes : un premier ensemble d'actions survenues dans un jeu, un second ensemble d'actions survenues hors-jeu (comme un professeur de littérature qui établirait un rapport entre une scène décrite dans un roman et des événements survenus ultérieurement).

JEU RÉGLÉ ET JEU-À

S'il n'y a pas de propriété commune à tous les jeux, sinon leur limite avec le hors-jeu, il existe néanmoins des propriétés partagées par certains jeux qui conduisent à devoir distinguer deux grands ensembles. En effet, Wittgenstein remarque que l'on peut parler de jeu (lancer une balle) se conformant parfois à des règles (comme au tennis), mais pouvant se dérouler aussi sans qu'il y ait de règles (ce n'est pas du tennis, et pourtant ils jouent)¹⁶. Je distinguerai

15. Je me permets de renvoyer ici aux analyses que j'ai développées dans *Prédire. L'astrologie au XXI^e siècle en France*, Paris, Fayard, 2013.

16. « Si nous disions que chaque jeu doit se jouer conformément à

donc d'une part le *jeu réglé*, d'autre part, le *jeu-à* (dans lequel on joue à quelque chose, sans qu'il y ait de règles pour autant).

Dans le jeu réglé, des personnes dans le hors-jeu établissent des règles du jeu. Dans le jeu-à, des personnes dans le hors-jeu établissent une identification : « ils jouent à ». C'est en ce sens que l'on peut identifier des animaux qui « jouent ». Dans le jeu-à, le hors-jeu n'est pas délimité de manière précise, mais flottante, floue. D'où le surgissement de confusions possibles entre les joueurs : « je croyais que tu jouais » (alors que la personne se défend de jouer), « ce n'est pas un jeu » (alors que l'autre pensait jouer). On relèvera qu'une définition du jeu comme liberté réglée, ou encadrée par des contraintes¹⁷, oblige à considérer que le jeu est toujours réglé et qu'elle manque le jeu-à, conduisant à considérer que ce dernier n'est pas un jeu puisqu'il ne respecte pas la définition ou que, malgré les apparences, il serait, en réalité, doté de règles cachées qu'un observateur surplombant aurait la capacité de révéler, ce qui peut toutefois sembler présomptueux à l'épreuve des cas observables. A quoi il faut ajouter, comme le remarque Benveniste critiquant Huizinga, que si on « annexe au jeu absolument toute activité humaine soumise à des règles [...], on ne voit plus dès lors à quoi s'opposerait le jeu ni, par suite, en quoi il consisterait¹⁸ ».

Cette confusion portant sur les règles s'explique par le fait qu'on trouve dans le jeu, comme lorsqu'on étudie le droit¹⁹, deux types de structures : l'une organisée par des règles (comme si ces dernières étaient des normes juridiques), l'autre étant la structure des régularités de comportements, qui peut aussi exister sans règles

des règles, nous ne dirions pas la vérité. Nous pouvons seulement dire que les hommes jouent parfois d'après des règles déterminées, parfois non. », Ludwig Wittgenstein, *Dictées à Friedrich Waismann et pour Moritz Schlick. Années 1930*, Paris, Vrin, 2015 (1997), p. 193. On retrouve, quelques années plus tard, ce genre de distinction entre jeux non réglés et jeux réglés appliqué à l'enfant chez Jean Château, *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline*, Paris, Vrin, 1946.

17. Une telle définition (« Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité ») est proposée par Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 57.

18. E. Benveniste, « Le jeu comme structure » (1947), *art. cit.*, p. 180.

19. Arnaud Esquerre, « Comment la sociologie peut déplier le droit », *Tracés*, n° 27, 2014/2, pp. 23-38.

ou en plus des règles. Un jeu réglé est traversé par ces deux genres de structures qui peuvent souvent ne pas être différenciées, tandis que le jeu-à n'est traversé que par la structure des régularités de comportements (dès lors que ce jeu-à est répété). C'est ce qui permet de le désigner comme « jeu », sans quoi on se demanderait : « qu'est-ce que cette personne fait ? », sans parvenir à répondre à cette question définitivement ou d'une seule manière. Mais les régularités de comportements ne sont pas pour autant des « règles » au sens où on les entend dans le jeu réglé, et les confondre serait comme ne pas savoir distinguer entre des normes juridiques et des pratiques sociales, traitées comme des « lois » qui auraient les mêmes caractéristiques que les lois juridiques.

Une règle du jeu est à la fois une règle que le joueur donne en réponse s'il est interrogé pour justifier son action, invoque pour critiquer l'action d'un autre joueur, et une hypothèse satisfaite par les mouvements du joueur, mais produite et contrôlée hors-jeu. Le cas du jeu réglé avec des animaux ne satisfait que cette dernière conception de la règle. On ignore, jusqu'à maintenant, ce que pensent les animaux sur leurs activités que des humains désignent comme un jeu, du moins tant qu'on se place dans une ontologie que Philippe Descola qualifierait de naturaliste.

Un jeu réglé nécessite des règles stables. Si les règles évoluent, alors il s'agit d'un autre jeu, même s'il porte le même nom. Ainsi il faut concevoir le « jeu d'échecs » comme une variété de jeux qui partagent un certain nombre de règles ; il n'existe pas en tant qu'il serait un seul jeu qui aurait traversé les siècles, quand bien même le nom serait le même. Car, dans le jeu d'échecs, les manières de jouer et les règles se sont profondément transformées. Par exemple, la possibilité que la reine puisse se déplacer dans tous les sens sur l'échiquier et celle de roquer par déplacement du roi accompagné d'une des tours n'apparaissent qu'au cours du XVI^e siècle²⁰.

La stabilité des règles et le bon déroulement d'un jeu réglé sont garantis hors-jeu. Comme le relève Erving Goffman²¹ à propos du jeu de dés dans un casino, où les croupiers veillent à « rendre parfait un modèle physique qui l'est fort peu », la personne en charge du contrôle d'un jeu réglé ne contrôle pas seulement les joueurs et leur

20. Elisabeth Belmas, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVII^e siècles)*, Seyssel, Champ Vallon, 2006, p. 136.

21. E. Goffman, « Les lieux de l'action » (1967), *art. cit.*, p. 122.

respect des règles : le contrôle du jeu s'exerce aussi sur son bon déroulement « technique » afin de maintenir les joueurs dans le jeu. Autrement dit, lorsqu'un dé roule hors de piste ou s'immobilise sur une arête, ce qui menace la poursuite du jeu malgré les joueurs, la personne en charge de son contrôle depuis le monde hors-jeu doit garantir aux joueurs qu'ils ne vont pas basculer hors-jeu à cause d'un défaut « technique », c'est-à-dire qui n'est pas imputable comme manquement aux règles à l'un des joueurs (lequel aurait intentionnellement lancé le dé pour qu'il retombe sur une arête, par exemple).

Dans un jeu-à, il n'y a pas de règle, donc il n'y a pas de stabilité du jeu lui-même. Le jeu-à peut être tout le temps soumis à l'épreuve : « Est-ce que vous jouez, là ? », « Est-ce que tu joues, là ? », « Est-ce qu'ils jouent ? ». C'est pourquoi on peut faire l'hypothèse que la frontière entre le jeu et le hors-jeu étant plus nette dans le jeu réglé, celui-ci sert de référence au jeu-à, qu'il serait alors faux de présenter comme premier, notamment parce qu'il se référerait à des animaux. Par ailleurs, on peut considérer qu'il y aurait des règles sans lesquelles on ne pourrait plus jouer à un jeu réglé, et d'autres sans lesquelles on pourrait malgré tout continuer à jouer à ce jeu. Cela signifie qu'un jeu comporterait des règles organisées selon un degré de plus ou moins grande nécessité quant à sa pratique. Qui peut distinguer entre ces règles ? C'est le rôle du producteur du jeu, ou de personnes s'engageant dans le jeu, mais devant se placer hors-jeu pour convenir ensemble du statut de telle ou telle règle. Ainsi des personnes, avant d'entrer dans un jeu, peuvent convenir entre elles de ne pas tenir compte de telle règle, ce qui pourtant ne les empêcherait pas de jouer. Mais dans ce cas, ce n'est plus le même jeu : c'est une variation d'un jeu « modèle » ou « idéal », c'est-à-dire comportant toutes les règles d'après le producteur dans sa pratique la plus fréquente ou originaire.

Quand dit-on et qui dit : « Ceci n'est pas un jeu ? » et « Ceci n'est plus un jeu ? ». Le jeu n'en est pas un, dans le cas du jeu réglé, s'il n'y a aucune incertitude sur l'issue du jeu, comme le remarque Wittgenstein qui, prenant cet exemple de règle : « Celui qui commence gagnera toujours », tranche : « avec une telle règle, ce n'est pas un jeu²² ». Dans le cas du jeu-à, l'incertitude porte sur

22. Ludwig Wittgenstein, *Remarques sur les fondements des mathématiques*, Paris, Gallimard, 1983 (1956), p. 181 et p. 314.

la forme même de l'activité qualifiée de jeu. Si un enfant, par exemple, « joue avec sa voiture », il faut qu'il y ait une incertitude sur la manière dont il joue avec sa voiture (où va-t-il la faire rouler? jusqu'à quelle vitesse va-t-il la faire rouler?). Si l'enfant reste, pendant toute la durée de la séquence de jeu, assis devant sa voiture sans la faire bouger, on ne dira pas qu'il joue avec. On peut perdre « tout intérêt » à jouer, ne plus avoir « envie » de jouer à tel jeu si sa pratique se révèle trop répétitive, autrement dit s'il n'y a plus d'incertitude (« c'est toujours la même chose »).

Un jeu réglé étant limité par des règles, si toute règle disparaît, le jeu réglé disparaît lui-même. Mais cela n'empêche pas qu'un jeu-à puisse persister. Un jeu-à est limité par la possibilité de dire : « Ceci n'est plus du jeu », par quelqu'un qui se situe, en le disant, dans le monde hors-jeu, même s'il était participant au jeu-à jusqu'alors. Mais, note Gregory Bateson, « quiconque a essayé d'interrompre des enfants en train de jouer sait l'exaspération qu'on ressent quand ses efforts sont tout simplement inclus dans le jeu, dont ils deviennent partie intégrante²³ ». Cette remarque conduit à envisager que le jeu-à peut être délimité non pas seulement depuis le hors-jeu (un adulte hors-jeu disant : « Les enfants, fini de jouer! »), mais par les joueurs eux-mêmes qui étendent leur jeu à d'autres. C'est-à-dire que la frontière entre le jeu et le hors-jeu, dans le jeu-à, est tellement flottante qu'elle peut fluctuer dans un sens ou l'autre, mais qu'elle reste centrale (l'adulte demandant à être situé hors-jeu).

Un jeu est doté d'une certaine *cohérence*, fût-elle molle, comme dans le cas d'un jeu-à; sinon on peut dire : « Ce n'est plus du jeu ». C'est d'ailleurs une caractéristique relevée avec justesse par Freud à propos du jeu-à des enfants :

Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre [*eigene Welt*], ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau à sa convenance²⁴.

Un jeu peut être sans règles, ne peut pas diviser le hasard en des coups distincts, n'avoir ni vaincu, ni vainqueur (comme dans

23. G. Bateson, *La Nature et la Pensée*, *op. cit.*, p. 145.

24. S. Freud, « Le créateur littéraire et l'activité imaginative », *art. cit.*, p. 235.

nombre de « jeux-à » — sans avoir besoin d'aller jusqu'aux jeux inventés par Lewis Carroll, comme la course au Caucus²⁵), mais il doit avoir, malgré tout, une certaine cohérence qui permet de le désigner comme jeu et de considérer qu'une personne est dans le jeu et une autre n'y est pas ou plus.

Le jeu réglé a, lui, une cohérence dure : il peut comporter une part de hasard, mais les règles le rendent cohérent. Il présente, par son rapport variable à l'incertitude, différentes possibilités de concevoir l'avenir, soit, à un pôle, une conception de l'avenir qui tend vers un déterminisme complet et qui serait entièrement calculable, et, à l'autre pôle, une conception de l'avenir plus imprévisible, mais qui n'est pas incalculable, car cet avenir reste encadré par des règles : on peut faire tendre cette conception vers une propension, selon l'expression de Popper²⁶, c'est-à-dire des possibilités pondérées inhérentes aux conditions dans lesquelles se déroule le jeu. Ce dont témoignent les différents jeux réglés, c'est donc que les humains peuvent organiser le monde de manière cohérente, mais en laissant une part plus ou moins grande à l'incertitude, autrement dit en composant un avenir plus ou moins ouvert, ou plus ou moins déterminé. Mais dans la mesure où ce monde est cohérent, il n'est jamais entièrement incertain. L'incertitude peut être très élevée, il n'en reste pas moins que l'on peut prévoir quelque chose et que l'on a la certitude qu'un certain nombre d'actions n'arriveront pas tant que le jeu n'est pas terminé.

On peut soutenir alors que le jeu, étant plus ou moins cohérent, exclut l'hypothèse d'une incertitude radicale, et que cette incertitude radicale, ou complète, est le propre du hors-jeu. Non pas que vivre dans le hors-jeu soit nécessairement vivre dans une incertitude radicale, mais qu'il est possible, dans ce hors-jeu, que l'on vive dans une incertitude radicale²⁷, ce qui ne pourrait jamais arriver dans le jeu.

25. Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Paris, Minuit, 1969, pp. 74-82.

26. Karl Popper, *Un univers de propensions. Deux études sur la causalité et l'évolution*, Combas, L'Éclat, 1992 (1990).

27. Sur les manières de réduire l'incertitude radicale du monde, voir Luc Boltanski, *Enigmes et complots. Une enquête à propos d'enquêtes*, Paris, Gallimard, 2012.

ESPACE DES JOUEURS, ESPACE DES PRODUCTEURS DE JEUX ET MÉTA-JEU

Espace des joueurs, espace des producteurs de jeux

On a souvent distingué les jeux selon leurs différences de règles. Wittgenstein²⁸ différencie ainsi le jeu de dames et le jeu d'échecs en mettant en avant que, dans le premier, tous les pions se valent mais pas dans le second, tandis que Deleuze et Guattari opposent, selon le même principe, le jeu de go et le jeu d'échecs²⁹. Or si l'on part de la division entre jeu et hors-jeu, de la contradiction ludique qui la traverse, et que l'on tient compte à la fois du jeu réglé et du jeu-à, il est possible de concevoir d'autres distinctions que celle en fonction des règles des jeux, ou même en fonction d'autres principes qui viseraient à établir une classification des jeux³⁰ : l'une concerne les *joueurs*, l'autre ceux qui, hors-jeu, fabriquent, organisent, contrôlent les jeux et que j'ai appelés, par une expression qui ne doit pas laisser penser qu'elle simplifie trop les activités qu'elle recouvre, les *producteurs de jeux*.

Répartir les joueurs selon des différences permet de saisir le jeu dans ce qu'il produit socialement, d'une part dans le rapport de la pratique du jeu à la position sociale du joueur hors-jeu, d'autre part dans le rapport entre l'issue du jeu et le rapport des joueurs entre eux. En effet, les joueurs peuvent être situés selon deux axes :

1. Un axe relatif à l'incertitude sur l'issue du jeu. A un pôle, se trouve une *forte incertitude sur l'issue du jeu*, quelle que soit l'expérience des joueurs. L'autre extrémité est déterminée par une *incertitude réduite par la compétence des joueurs*, qu'ils soient expérimentés ou qu'ils aient une grande connaissance des règles, etc. Cette distinction fonde, en France, la justification de l'imposition ou non des gains réalisés par le jeu. En effet, si les gains résultent d'un jeu à

28. L. Wittgenstein, *Remarques sur les fondements des mathématiques*, op. cit., p. 133.

29. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Minuit, 1980, pp. 436-437.

30. Comme les catégories de compétition (*agon*), chance (*alea*), simulacre (*mimicry*), vertige (*ilinx*), croisées avec la gradation allant du moins organisé (*paidia*) au plus organisé (*ludus*), et aboutissant à la classification des jeux de Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.

l'issue complètement aléatoire, ils ne sont pas imposés par l'Etat. En revanche, si les gains sont réalisés dans des conditions permettant de réduire, fortement ou complètement, l'incertitude de l'issue du jeu (comme dans le poker ou le bridge) par la compétence des joueurs, qualifiables alors de « professionnels », ils sont imposables car ils sont considérés comme des « bénéfiques non commerciaux ».

2. Un axe sur le rapport entre le jeu et le hors-jeu à l'issue du jeu, concernant le joueur. Soit à une extrémité, un *grand changement*, dans le hors-jeu, de la position du joueur après l'issue du jeu, *par le gain ou la perte d'une somme d'argent* (pouvant conduire, par exemple, à un endettement, voire un surendettement), et à l'autre extrémité, un *grand changement* dans le hors-jeu de la position du joueur après l'issue du jeu, *sans gain ni perte monétaires*. Entre ces deux pôles, au centre, le joueur ne modifie pas sa position dans le hors-jeu après l'issue du jeu, ce qui est fréquemment considéré comme le positionnement « normal » que devrait occuper, tout au moins en Europe ou en Amérique du Nord, un joueur. Les changements apportés par le jeu dans le hors-jeu sont dus ou bien à la circulation de l'argent de l'un à l'autre, et donc aux effets produits par le gain ou la perte d'argent, ou bien à la circulation des corps des joueurs qui, affectés par le jeu, gardent en eux cet affect dans le hors-jeu, chaque humain n'étant doté que d'un seul corps par lequel il joue ou se met hors-jeu.

Un joueur qui jouerait avec une incertitude réduite à un jeu mais sans changement de sa position sociale hors-jeu est celui des échecs amateurs. Des joueurs engagés dans un jeu avec une forte incertitude, toujours sans changement de position sociale à l'issue du jeu, pourraient lancer des dés, sans avoir parié d'argent, mais simplement pour tuer le temps. Un joueur peut gagner une somme importante d'argent à la Loterie nationale, soit un jeu avec une forte incertitude sur son issue qui modifiera considérablement sa position sociale hors-jeu. Un joueur expérimenté peut gagner des sommes importantes au gin rami ou au poker, réduisant l'issue des jeux par sa compétence. Enfin, on peut considérer qu'un grand changement peut se produire hors-jeu sans gain ni perte d'argent pour un enfant qui jouerait lors d'une séance de thérapie, comme en relate Winnicott³¹.

Un même joueur peut se déplacer, mais il ne peut pas être situé

31. Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975 (1971).

à deux endroits différents en même temps. Un jeu avec une forte incertitude sur son issue tend à créer une équivalence entre les joueurs et à les placer sur un même plan. Un jeu avec une incertitude réduite par la compétence produit une non-équivalence et une inégalité entre les joueurs qui sont non substituables : certains sont meilleurs que d'autres et ils peuvent être classés (d'où les classements dans les championnats pour des jeux sportifs, les échecs, etc.). Ces joueurs se répartissent à un pôle entre ceux qui connaissent les règles, les maîtrisent, ont de l'expérience, et une stratégie anticipant le déroulement possible de la partie de jeu, et à un autre pôle ceux qui découvrent les règles, n'ont pas d'expérience ou n'ont pas le sens du jeu (les joueurs débutants, les joueurs « peu doués », etc.).

De manière symétrique, les *producteurs de jeux* peuvent se répartir selon deux axes :

1. Un axe de l'incertitude sur la maîtrise depuis le hors-jeu de l'issue du jeu. A un pôle, on trouve une *forte incertitude de l'issue du jeu*, c'est-à-dire que le producteur n'en maîtrise aucunement l'issue. A l'autre extrémité, on trouve une *incertitude réduite de l'issue du jeu*, c'est-à-dire que le producteur de jeu en maîtrise fortement l'issue, ce qui peut notamment lui permettre de fixer un taux de retour au joueur, soit la proportion des sommes gagnées par un joueur par rapport à la totalité de sa mise ou de ses dépenses.

2. Un axe sur le rapport entre le jeu et le hors-jeu à l'issue du jeu, concernant le producteur du jeu. Au milieu de l'axe, le producteur du jeu ne change pas de position à l'issue du jeu dans le monde hors-jeu. Cela peut être, par exemple, une personne qui organise et contrôle le déroulement d'une partie d'un jeu dit « de société » dans un cadre familial. Mais des propriétaires de casino auront la volonté de voir leur position se modifier (par l'accumulation de profits) à l'issue de l'ensemble des parties jouées par une multitude de joueurs. A un pôle se trouve une modification liée à l'argent, à l'autre pôle une modification sans argent.

Certains producteurs de jeux qui en tirent un profit financier peuvent être accusés de ne pas connaître de limites quant à « l'exploitation » des joueurs. Si l'on suit cette piste, on peut distribuer les producteurs entre ceux qui, ayant une maîtrise sur l'issue du jeu, cherchent à tirer hors-jeu un profit réalisé à partir de la partie jouée par les joueurs, et ceux qui, n'ayant pas de prise, ont un rapport qualifiable de « neutre », autrement dit en ne faisant pas venir hors-jeu un bénéfice à partir du jeu (quelle que soit l'issue du jeu). Les premiers sont en concurrence les uns avec les autres (pour capter un profit), les seconds

n'ont pas de raison d'être en concurrence, mais ils peuvent entrer en tension avec les premiers dès lors qu'ils veulent éliminer tout profit du jeu (tension que l'on trouve dans l'opposition entre « jeu professionnel » — avec profit — et « jeu amateur » — sans profit).

Engagements dans le jeu et méta-jeu

Jouer, c'est être *engagé* dans un jeu, et un tel engagement peut permettre de se désengager du hors-jeu, en n'y pensant plus par exemple. On peut rapprocher cette possibilité offerte par le jeu de celle attribuée au labyrinthe ou aux motifs géométriques par l'anthropologue britannique Alfred Gell, d'après lequel « le *kolam* et le tatouage en forme de labyrinthe remplissent la même fonction : le démon, distrait par la complexité du dessin, est neutralisé et rendu impuissant³² ». Cette référence au labyrinthe (*maze*) est explicite dans la manière dont les casinos sont bâtis, notamment à Las Vegas. C'est ainsi que l'architecte Bill Friedman conçoit l'agencement intérieur du casino comme un « chaos structuré » qui doit permettre un « emprisonnement heureux » (*happy imprisonment*³³).

Les joueurs sont dotés de capacités de résolution qui peuvent évoluer. Un joueur peut progresser et, notamment dans un jeu réglé, apprendre à mieux maîtriser les règles, inventer de nouvelles stratégies, les maîtriser, de telle sorte qu'il peut les présenter comme un espace encadré ou donner libre cours à ses stratégies visant à réduire l'incertitude de l'issue à son profit et tirer des enseignements de ses expériences, ce qui, par exemple, a conduit les joueurs d'échecs à garder, en les notant, leurs parties passées³⁴. En outre, les joueurs peuvent apprendre à se connaître les uns les autres, c'est-à-dire à la fois anticiper les comportements des uns et des autres, tant dans la coopération que dans l'absence de coopération. Il faut donc envisager, d'une part, les joueurs par rapport à leur trajectoire personnelle (l'apprentissage et l'expérience du jeu), leur position dans le jeu et

32. Alfred Gell, *L'Art et ses agents. Une théorie anthropologique*, Dijon, Les Presses du réel, 2009 (1998), p. 111.

33. Natasha Dow Schüll, *Addiction by Design. Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton, Princeton University Press, 2012, p. 51.

34. Thierry Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, 2002.

le hors-jeu et, d'autre part, par rapport à leurs relations aux autres joueurs, en particulier s'ils ont déjà été amenés à jouer plusieurs fois au même jeu avec les mêmes joueurs. Un producteur de jeux peut guider depuis sa position hors-jeu une manière de jouer, qui va différer selon la personne qui exerce le contrôle (il y a un style du contrôle), bien qu'il s'agisse du « même » jeu.

On ne peut réduire la motivation d'un joueur à s'engager dans un jeu à l'intérêt ou à la passion, voire à la raison. Freud avance l'idée qu'un joueur comme Dostoïevski, jouant pour perdre, se serait infligé une punition et aurait satisfait ainsi un sentiment de culpabilité³⁵. Toutefois cette hypothèse surplombante, attribuant culpabilité et autopunition, ne peut être suivie dans la perspective développée ici, en tant qu'elle n'est pas une justification avancée par Dostoïevski lui-même (qui, lui, justifie son engagement dans le jeu d'argent pour gagner de l'argent³⁶). Car, plutôt que d'attribuer des motivations aux joueurs, il faut envisager leurs justifications à s'engager à jouer. Or ces justifications peuvent varier en fonction des jeux, notamment si leur issue a un effet sur le hors-jeu ou non, s'il s'agit d'un jeu d'argent ou non, etc. Ces justifications des joueurs ne se limitent pas à l'utilité (devenir riche, quand on estime ne pas l'être ou pas assez, en jouant à un jeu d'argent, ou préparer la victoire à une guerre en s'entraînant à un *Kriegsspiel*, etc.), ni au plaisir. On peut justifier son engagement dans le jeu par le souhait de ne pas en sortir et d'échapper au hors-jeu, comme cette joueuse de casino expliquant :

Vous ne jouez pas pour l'argent [...]. Il ne s'agit pas de gagner, mais de continuer à jouer³⁷.

Ou encore pour tromper l'ennui :

J'ai commencé à jouer après avoir rencontré le père de mon enfant, pour tuer le temps en attendant qu'il revienne du travail³⁸.

35. Sigmund Freud, « Dostoïevski et le parricide » (1928), in *Résultats, idées, problèmes II. 1921-1938*, Paris, PUF, 1985, p. 176.

36. René Fulop-Miller, Frédéric Eckstein, *Dostoïevski à la roulette*, Paris, Gallimard, 1926.

37. N. Dow Schüll, *Addiction by Design. Machine Gambling in Las Vegas*, op. cit., p. 199.

38. *Ibid.*, p. 214.

Il est nécessaire, toutefois, de distinguer les jeux selon leur taille, soit le nombre de joueurs qu'ils impliquent. Un jeu peut n'engager qu'un joueur, deux joueurs (singuliers ou collectifs) ou plus de deux joueurs (singuliers ou collectifs). Mais, dans tous les cas, même dans celui du jeu à un joueur, il n'y a pas de jeu qui n'aurait impliqué qu'un seul être : il y a toujours au moins deux personnes, l'une dans le jeu, l'autre hors-jeu. Un concepteur de mots croisés ou de sudoku ne joue pas lui-même aux jeux qu'il a créés s'il connaît la manière de les résoudre sans hésitation. Même dans le cas d'un jeu-à, il faut qu'une autre personne identifie ce jeu-à comme tel (« Que fait cet enfant ? — Il joue avec ses voitures / à la poupée »), ou bien qu'une personne puisse dire après coup à une autre qu'elle a joué (si un enfant joue seul dans sa chambre, il doit pouvoir, après coup, dire, s'il est interrogé sur ce qu'il y faisait : « Je jouais »).

On peut augmenter considérablement la taille d'un jeu en le connectant à un autre jeu. Il faut alors différencier des niveaux de jeu. Soit, par exemple, un niveau 1 dans lequel le jeu est celui d'un match de boxe³⁹, engageant deux joueurs, les organisateurs du match étant hors-jeu. Au niveau 2, connectés à celui inférieur, peuvent se trouver des parieurs d'argent sur les joueurs de boxe, les organisateurs du pari d'argent étant hors-jeu.

J'appelle *méta-jeu* un jeu indexé sur un autre jeu, au sens où son issue dépend du second. Le terme de méta-jeu n'est pas à comprendre ni comme une théorie du jeu, ni comme un « nouveau jeu » qui prendrait les règles du jeu comme « figurines » de ce nouveau jeu. C'est le sens de deux remarques de Wittgenstein à propos du méta-jeu (*Metaspiel*) relevant, d'une part, que lorsque « j'établis dans la "théorie" que telles et telles possibilités existent, alors je me meus de nouveau dans le jeu, non dans un méta-jeu [*Metaspiel*]⁴⁰ » ; d'autre part, que « je puis jouer avec les figurines du jeu d'échecs selon certaines règles. Mais je pourrais également inventer un jeu [*Spiel*] dans lequel c'est avec les règles

39. Voir, sur l'articulation entre le jeu de boxe et les paris en Thaïlande, le travail de Stéphane Rennesson, notamment « La boxe thaïlandaise : assurer le spectacle et ne pas perdre la face », *Ethnologie française*, vol. 36, 2006/4, pp. 643-650.

40. Friedrich Waismann, *Wittgenstein et le Cercle de Vienne*, Mauvezin, Trans-Europ-Repress, 1991 (1967), p. 109.

elles-mêmes que je jouerais : les figurines de mon jeu, ce sont maintenant les règles du jeu d'échecs, et les règles de mon jeu [*Spielregeln*] quelque chose comme les lois logiques. Alors j'ai de nouveau un jeu, et non un méta-jeu [*Dann habe ich wieder ein Spiel und nicht ein Metaspiel*]⁴¹ ». On relèvera que les méta-jeux sont strictement humains : des animaux (des coqs, des poissons, des scarabées) peuvent « jouer » à un niveau simple, mais pas à un niveau méta.

Comme pour la frontière entre le jeu et le hors-jeu traversée par la contradiction ludique, la séparation entre jeu et méta-jeu est centrale. Si les organisateurs du niveau 1 sont aussi ceux du niveau 2, alors il existe un risque que leur intérêt au niveau méta oriente l'issue du jeu de niveau inférieur, et cela d'autant plus s'ils sont aussi joueurs au niveau 2. C'est pourquoi des producteurs à la fois de jeux et de méta-jeux, et cela d'autant plus si le niveau méta est un jeu d'argent (pari), peuvent être interdits de jouer au niveau méta. C'est ainsi que les administrateurs et les collaborateurs du PMU ont l'interdiction de parier à l'ensemble des jeux et paris hippiques qu'ils proposent et que la Cour des comptes, dans un rapport de 2016, préconise d'interdire aux propriétaires de chevaux, aux dirigeants et aux personnels des sociétés de courses de parier⁴².

LA PERTE, LA TRICHE ET LE TEMPS

Perdre et tricher

Jouer à un jeu réglé, c'est consentir à perdre. Un « mauvais joueur » est précisément un joueur qui refuse de perdre. Et un perdant qui a misé est une personne qui accepte que sa position hors-jeu soit détériorée, fût-ce très légèrement si la mise est très réduite relativement à sa richesse, à l'issue du jeu.

Dès lors, jouer à un jeu organisé pour qu'il y ait un grand nombre de perdants, comme les loteries nationales, c'est accepter de conserver l'ordre social tel qu'il est, voire de dégrader légèrement la position de tous, au profit du producteur du jeu. C'est la raison

41. *Ibid.*, p. 95.

42. Cour des comptes, *La Régulation des jeux d'argent et de hasard*, octobre 2016.

pour laquelle l'Etat royal français, qui, dans le dernier tiers du XVIII^e siècle, a institué une loterie drainant rapidement des sommes importantes, a pu être accusé de voler l'argent des pauvres, au premier rang desquels les habitants des campagnes, au lieu de limiter ce prélèvement d'argent aux plus riches⁴³. L'erreur est de concevoir ce genre de jeu comme un moyen d'ascension sociale, ce qui est mis en avant par les publicités qui les promeuvent, alors qu'il produit exactement l'inverse dans son ensemble : il maintient les places relatives des joueurs en les appauvrissant légèrement, voire en accentuant des inégalités si les joueurs les plus pauvres y consacrent une part plus importante de leurs revenus que les joueurs les plus riches⁴⁴. Un jeu qui serait révolutionnaire modifierait l'ensemble des positions sociales hors-jeu des joueurs à l'issue du jeu.

Des mises élevées dans un pari avec deux parties pourraient conduire à modifier fortement la position sociale hors-jeu de deux joueurs en cas de victoire de l'un d'entre eux, et c'est pourquoi, comme le note Clifford Geertz étudiant le combat de coqs à Bali, une pression sociale peut s'exercer pour que l'issue du pari soit à égalité⁴⁵, cela afin que l'ordre social hors-jeu soit inchangé par le jeu. Ainsi, selon Geertz, le combat de coqs, bien qu'il engage des sommes d'argent, « ne change rien aux rapports hiérarchiques entre personnes, ni ne rebâtit la hiérarchie ; et même il ne redistribue pas le revenu d'une façon notable⁴⁶ ». Toutefois, Geertz relève que certains joueurs se ruinent et, en plus d'être appauvris, sont déshonorés : il y a également quelque chose de la position sociale dans le hors-jeu qui peut être modifié par le jeu (d'argent).

Lorsqu'une personne est à la fois productrice du jeu et joueuse, elle est à la fois dans le jeu et dans le hors-jeu : elle engage les autres joueurs à jouer en jouant, mais elle peut être tentée d'orienter l'issue du jeu. C'est pourquoi, comme on l'a déjà signalé, des

43. E. Belmas, *Jouer autrefois. Essais sur le jeu dans la France moderne, op. cit.*, p. 67.

44. Comme le montre l'étude faite par Jens Beckert, Mark Lutter, « Why the Poor Play the Lottery : Sociological Approaches to Explaining Class-based Lottery Play », *Sociology*, 47(6), 2013, pp. 1152-1170.

45. Clifford Geertz, « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs bali-nais » (1972), *Bali. Interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, 1983, pp. 186-187.

46. *Ibid.*, p. 203.

producteurs de jeux peuvent être interdits de jouer eux-mêmes (notamment par l'Etat ou une institution qui veille au respect des règles du jeu). Cependant, si l'on considère qu'une maison de jeux, un casino ou un site internet organisateur de pari sportif peuvent perdre ou gagner de l'argent, il faut alors considérer que ce genre d'entité est aussi un joueur, comme dans le cas chinois du *fantan* où les « joueurs ont conscience qu'ils jouent *contre* le casino⁴⁷ ». Mais cette dernière entité est un joueur particulier puisque, produisant le jeu, elle est à la fois dans le jeu et dans le hors-jeu, ce qui conduit les joueurs de *fantan* à se doter du maximum de garanties contre la possibilité d'une tricherie par la maison de jeux. De la même manière, un jeu comme la machine à sous a l'air de n'impliquer qu'un seul individu, mais il engage en fait deux joueurs car si le joueur gagne, quelqu'un d'autre perd : le casino.

Tricher, ce n'est pas seulement ne pas respecter les règles du jeu. Un débutant connaissant mal les règles pourrait aussi ne pas les respecter sans pour autant tricher. Tricher signifie passer entre le jeu et le hors-jeu dans un va-et-vient, en utilisant, par ce mouvement, une information obtenue depuis le hors-jeu dans le jeu, ou en réalisant une action hors-jeu que l'on fait passer pour une action dans le jeu aux yeux non seulement des autres joueurs mais aussi de ceux qui sont hors-jeu, que cela soit pour gagner ou pour perdre (car on peut tricher autant pour perdre que pour gagner).

Les temps du jeu

Le jeu et le hors-jeu doivent être analysés sous leur rapport au temps. Tout d'abord, le jeu réglé, comme l'a noté Goffman⁴⁸, est composé de séquences. Ensuite, les jeux ne sont pas joués à la même vitesse : il faut donc les différencier selon leur *vitesse de jeu*. Certains jeux sont lents, d'autres rapides. En Papouasie-Nouvelle-Guinée, au début des années 2000, où deux jeux de cartes étaient en concurrence, l'un, le *bom* (bombe), a supplanté parce qu'il était plus rapide ; l'autre, le *kwin* (reine), désormais joué que

47. Xavier Paulès, « Les limites de l'influence du modèle de Las Vegas dans l'offre de jeux de hasard à Macao : apports d'une mise en perspective historique », *Etudes chinoises*, vol. 33/2, 2014, p. 146.

48. E. Goffman, « Les lieux de l'action » (1967), *art. cit.*

par les personnes très âgées, n'arrivant plus à suivre la vitesse du premier⁴⁹. Il est possible aussi d'accélérer la vitesse d'un jeu, comme à Macao, lorsque les casinos ont développé, dans les années 2000, le baccara sans commission⁵⁰.

Mais le jeu et le hors-jeu introduisent un autre rapport au temps, celui de la possibilité d'une maîtrise par une personne hors-jeu du temps d'un joueur. Des producteurs de jeux d'argent peuvent viser à contrôler le temps d'existence des joueurs, et cela en leur faisant payer leur temps passé à jouer. Cette perspective est explicite pour les propriétaires de casino qui cherchent à faire en sorte que les joueurs jouent le plus longtemps et le plus souvent possible. Se faire interdire d'entrée au casino, c'est alors soustraire son temps d'existence à ces producteurs de jeux d'argent et échapper à leur contrôle.

La part du temps passé à jouer est mise socialement en rapport avec celle du hors-jeu. Pour les individus autorisés à jouer, quand bien même cette autorisation serait dérogatoire à une interdiction générale du jeu d'argent, il est communément admis comme socialement « normal » qu'ils puissent consacrer une part de leur existence au jeu, mais que cette part doit rester minime par rapport à celle du hors-jeu. Un « grand joueur », ou un « joueur professionnel », est une personne qui consacre une part importante de son temps d'existence au jeu par rapport à celle du hors-jeu, mais pour lequel le montant des gains est égal ou supérieur à celui des pertes, ce qui lui permet d'apprécier sa position sociale hors-jeu. Une personne est accusée d'être « dépendante », ou « problématique », lorsqu'elle consacre une part considérée socialement comme trop importante de son temps d'existence au jeu par rapport à celle du hors-jeu, à tel point que ce rapport détériore sa position sociale hors-jeu, et cela d'autant plus si, jouant de l'argent, le montant de la perte au jeu est plus important que celui du gain.

49. Anthony J. Pickles, « Bom Bombed Kwin : How Two Card Games Model Kula, Moka, and Goroka », *Oceania*, vol. 84, Issue 3, 2014, pp. 272-288.

50. Xavier Paulès, « Ce que les statistiques ne disent pas : la réinvention de l'offre des jeux de casino à Macao depuis 2002 », *Sciences du jeu* [en ligne], 2016 (5).

LE JEU RÉGLÉ COMME TRANSFORMATEUR
DU MARQUAGE SOCIAL DE L'ARGENT

Le jeu réglé peut permettre la circulation d'une somme d'argent ou sans retour, ou bien avec un retour différent de la somme mise en circulation, que la différence soit inférieure ou supérieure. Mais, et c'est là une caractéristique importante du jeu d'argent, il faut considérer que le retour d'argent à l'issue d'un jeu suite à une mise en circulation d'argent, au moment où celui-ci s'ouvrait, modifie la qualification de cet argent ou, selon l'expression de Viviana Zelizer, son « marquage social⁵¹ ».

Dès lors, la principale question que soulève le jeu réglé avec argent est la suivante : qui fait circuler quelle somme d'argent, sous quelle forme, et selon quel circuit ? De cette question en découlent plusieurs. Tout d'abord, existe-t-il des instances qui fixent les règles des jeux, donc de la circulation d'argent, notamment le taux de retour au joueur et le prélèvement fiscal ? Ensuite, quelle différence existe-t-il entre le jeu réglé avec argent légal, et celui illégal (la fraude) ? Que mettent en jeu pour un Etat le jeu illégal et le jeu légal ? Enfin, quelle différence y a-t-il entre jouer anonymement à un jeu d'argent et jouer en étant connu et reconnu ? Pour qui ou pour quelle instance un joueur à un jeu d'argent est-il anonyme ?

Mettre l'accent sur le fait que le jeu est un dispositif de circulation d'argent modifiant son marquage social permet d'éviter deux conceptions erronées envisageant le jeu dans sa dimension économique. Tout d'abord, un jeu d'argent n'est pas un « échange de biens », conception soutenue par Alain Testart pour qui « chacun s'engage à céder un bien à l'autre, X, la cession certaine d'un bien A (le prix du billet), et Y, la cession incertaine d'un bien B (le lot)⁵² ». En effet, tout d'abord le prix payé pour participer à un jeu n'est pas un bien : ce n'est pas une chose qui circule à nouveau une fois achetée, ce n'est pas même un « bien périssable ». En outre, dans la mesure où d'une part le gain est obtenu par l'un des joueurs, mais pas par les autres, d'autre part la cession

51. Viviana A. Zelizer, *La Signification sociale de l'argent*, Paris, Le Seuil, 2005 (1994).

52. Alain Testart, *Critique du don. Etudes sur la circulation non marchande*, Paris, Syllepse, 2007, p. 69.

peut être très incertaine, on ne peut pas considérer qu'il y a, en pratique, un échange.

Ensuite, le jeu d'argent n'est pas non plus une marchandise, ni même un dispositif permettant la vente d'une « marchandise contestée⁵³ ». Effectivement, lors d'un jeu d'argent, le joueur n'achète pas une chose qui pourrait être après revendue, de même il n'y a pas de changement de propriété d'une chose associée à un prix⁵⁴. La somme investie n'est pas l'objet d'une négociation. Le joueur peut miser autant qu'il veut. On pourrait considérer qu'il achète un droit d'accès à une expérience, mais un tel droit d'accès, comme le serait par exemple l'accès à un massage corporel, peut être choisi en fonction de son prix, fait l'objet d'un prix fixe ou d'un prix négocié, et il n'y aurait pas de sens de cumuler les droits d'accès à un même massage. Enfin, comme cela a été souligné, la somme dépensée peut faire l'objet d'une somme en retour qui en modifie le marquage social.

La circulation de l'argent liée au jeu est à repérer premièrement dans la fabrication, la commercialisation et la mise à disposition payante de jeux par des producteurs de jeux ; deuxièmement, dans le prélèvement d'un impôt par l'Etat, soit sur la fabrication, soit sur les mises au jeu collectées par des producteurs de jeux, ou encore sur les gains des joueurs ; troisièmement, du côté des joueurs, dans le fait de miser, de perdre ou de gagner de l'argent, qu'ils soient tricheurs ou non.

Le jeu réglé avec argent peut impliquer, hors-jeu, un grand nombre d'acteurs sociaux, au-delà des producteurs de ces jeux, qui, les uns et les autres, participent collectivement à modifier le marquage social de l'argent du jeu : d'anciens joueurs constitués en associations de victimes ; des proches de joueurs ; des professionnels

53. Philippe Steiner, Marie Trespeuch, « Maîtriser les passions, construire l'intérêt. Les jeux d'argent en ligne et les organes humains à l'épreuve du marché », *Revue française de sociologie*, vol. 54, 2013/1, pp. 155-180.

54. On pourrait considérer, en suivant Michel Callon, que la monnaie est une marchandise qui changerait de main dans un jeu d'argent. Mais il faudrait alors s'interroger sur le fait que l'on ne sait pas qui sont l'acheteur et le vendeur jusqu'à l'issue du jeu, ce qui semble difficilement conciliable avec une définition de l'organisation marchande selon laquelle les agents sont préparés à tenir les rôles de vendeurs ou d'acheteurs. Voir Michel Callon, *L'Emprise des marchés. Comprendre leur fonctionnement pour pouvoir les changer*, Paris, La Découverte, 2017, p. 38.

de la santé soignant des joueurs « problématiques »; des représentants d'institutions morales ou religieuses condamnant, en général, le jeu d'argent; des banques dont des clients peuvent être surendettés à cause de leurs dépenses dans le jeu; et surtout l'Etat, à la fois parce qu'il peut légiférer sur les jeux, mais aussi parce qu'il en contrôle la légalité, par la police des jeux, qu'il peut le constituer en enjeu de santé publique, et parce qu'il prélève sa part de l'argent en circulation par des impôts.

Les jeux d'argent peuvent être légitimés par l'Etat en orientant les sommes prélevées vers des activités visant au bien commun. C'est ainsi qu'en France la loi du 15 juin 1907 a autorisé l'ouverture de casinos dans les seules stations balnéaires, thermales et climatiques, afin de compenser les charges de ces villes pour accueillir l'afflux de touristes. Puis, la loi du 9 janvier 1988 a permis aux villes de plus de 500 000 habitants d'ouvrir un casino, à condition qu'elles participent pour plus de 40 % au fonctionnement d'un centre dramatique national, d'une scène nationale, d'un orchestre national ou d'un opéra présentant en saison une activité régulière d'au moins vingt représentations lyriques. Le marquage de l'argent des jeux peut donc être transformé par des institutions publiques (Etat) qui autorisent ceux-ci et les contrôlent, dès lors qu'une partie de cet argent circulant leur est reversé et que cet argent est, au moins pour partie, réorienté vers des activités légitimes (comme la culture et le tourisme).

Toutefois cette transformation du marquage de l'argent en argent légitime peut être contestée. C'est notamment le cas si des professionnels de la santé ou des associations d'anciens joueurs prennent appui sur le fait que le chiffre d'affaires du jeu d'argent, et cela d'autant plus s'il est produit par des sociétés dont l'Etat est actionnaire, est en grande partie assuré par une minorité de joueurs « problématiques », comme le relève James F. Cosgrave⁵⁵.

Le jeu peut également permettre une autre grande modification de son marquage, transformant l'argent « sale » en argent « blanchi ». « Blanchir » de l'argent « sale », c'est modifier le marquage social d'une quantité d'argent à laquelle est attribuée une

55. James F. Cosgrave, « Embedded Addiction : The Social Production of Gambling Knowledge and the Development of Gambling Markets », *Canadian Journal of Sociology/Cahiers canadiens de sociologie*, n° 1, vol. 35, 2010, pp. 113-134.

provenance illégitime, car illégale, pour la présenter comme légale, donc légitime, transformation réalisée, en l'occurrence, par le recours au jeu. Plus précisément c'est introduire dans le jeu une différence d'argent marqué comme illégal dans le hors-jeu, afin de faire revenir une différence d'argent marqué comme légal, d'une mesure plus ou moins équivalente, dans le hors-jeu auprès du même joueur (ou d'un joueur, ou encore d'un producteur du jeu servant d'intermédiaire).

Dans certains Etats, bien que le jeu d'argent soit officiellement interdit, il est pourtant largement pratiqué. Il est possible que, comme dans le cas du combat de coqs, illégal, à Bali étudié par Geertz, l'argent y circule sans que les joueurs ne perdent ni ne gagnent trop au final : ce qui est perdu doit être compensé, puis reperdu. Un tel système peut aussi servir à « blanchir » de l'argent, tout en maintenant un ordre social. En effet, si une personne gagne beaucoup, dès lors qu'elle est connue, elle produit une rupture dans la circulation de l'argent et se voit menacée par ceux qui ont perdu. Un monde social, où tout reste strictement à l'identique dans le hors-jeu à l'issue d'un jeu d'argent, n'est pas à proprement parler conservateur, mais il pourrait signifier que la modification des places sociales est indépendante du jeu d'argent : elle n'a pas à advenir par le jeu.

Comment un gain important d'argent pour un joueur est-il marqué socialement ? Sans doute ce marquage varie-t-il en fonction des communautés sociales et dans le temps. Si l'on considère le cas français contemporain, on remarque d'abord que, dans le jeu d'argent, l'argent d'un individu n'est pas appréhendable seulement par rapport à ce seul individu, mais implique souvent plusieurs agents, notamment ses proches (en tant qu'il peut y avoir une richesse à hériter ou des dettes à payer) et ses banquiers.

Dès lors, les proches, au premier rang desquels celles et ceux qui peuvent prétendre à une richesse à hériter, ou s'inquiéteraient de dettes à venir, dans l'immédiat ou dans le futur, peuvent être intéressés et justifier leur engagement à intervenir dans la vie d'un joueur d'argent dont ils estimeraient qu'il pourrait perdre trop d'argent. C'est la raison pour laquelle l'absence d'un tel entourage, cherchant à restreindre le temps passé à jouer et les sommes dépensées, est présentée comme un facteur aggravant de « dépendance » au jeu⁵⁶.

56. Thomas Amadiou, « Prises de risques délibérées avec l'argent : les modalités de consommation des jeux de hasard », *Revue française de sociologie*, vol. 56, 2015/4, p. 663.

Mais la même remarque vaut pour un joueur qui aurait gagné une somme importante : cette dernière modifie les rapports d'une part avec les banquiers, d'autre part avec celles et ceux qui estiment pouvoir en bénéficier, dans le présent ou le futur. Les proches souhaitent souvent disposer d'une part du gain et les relations se transforment en fonction de ce gain et de sa distribution. C'est pourquoi les « grands gagnants » à la Française des jeux demandent à garder leur anonymat et, pour une partie d'entre eux, cachent leur gain à leurs proches⁵⁷ afin de ne pas changer leur position sociale à leur égard. Il n'y a qu'avec leur banquier que la relation est largement et nécessairement modifiée⁵⁸.

Un gain important au jeu d'argent peut être l'un des moyens de changer sa position sociale par l'argent⁵⁹, comme le sont le travail, la rente ou l'héritage. Tandis que le travail et la rente nécessitent une période plus ou moins longue pour accumuler de l'argent, l'héritage et le gain au jeu d'argent peuvent survenir d'un coup. Un gain important à un jeu où l'anonymat du joueur est en partie gardé peut être considéré comme l'équivalent d'une richesse héritée qui n'aurait pas d'autre temporalité que le présent, c'est-à-dire une richesse coupée du passé, et donc des personnes — avec, au premier rang, les parents — desquelles on aurait pu hériter après leur mort, par ce transformateur de marquage de l'argent qu'est le jeu.

PENSER LE JEU DEPUIS SA FRONTIÈRE

Peut-on considérer que le jeu a une « fonction interprétative », en ce qu'il serait un « commentaire méta-social » sur les relations

57. Michel Pinçon, Monique Pinçon-Charlot, *Les Millionnaires de la chance. Rêve et réalité*, Paris, Payot/Petite Bibliothèque, 2012 (2010).

58. Jeanne Lazarus, *L'Épreuve de l'argent : banques, banquiers, clients*, Paris, Calmann-Lévy, 2012.

59. Ce qu'avait remarqué Pierre Bourdieu : « Je pense que si le jeu exerce une fascination quasi métaphysique, c'est qu'il est un des seuls lieux où, en un instant, on peut changer radicalement sa position sociale. C'est un lieu qui donne une expérience du Dieu cartésien, de création continue : si ça sort, je deviens plus puissant, plus riche, etc. C'est l'un des seuls endroits où les lois sociales peuvent être brusquement suspendues ou anéanties. », Pierre Bourdieu, *Sociologie générale, volume 1. Cours au Collège de France 1981-1983*, Raisons d'agir/Seuil, Paris, 2015, p. 575.

entre les êtres humains, comme le propose Clifford Geertz⁶⁰ ? Peut-on traiter un jeu « comme un texte », ce qui permettrait de soutenir qu'assister à un combat de coqs, ce serait « une manière d'éducation sentimentale⁶¹ » ? Bref, que « 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 subjectivité⁶² » ?

On peut s'interroger sur ce rapprochement entre un jeu « oriental » et un art « occidental », alors qu'il aurait pu l'être avec un jeu « occidental ». Le problème n'est pas tant, comme le propose Geertz, de déranger et de menacer des théories esthétiques en « accollant ainsi le “grand” occidental et le “modeste” oriental⁶³ », mais il est de savoir ce que deviennent dès lors les jeux en Occident. On pourrait considérer que les jeux, en Occident, devraient être traités, eux aussi, « comme des textes » ou bien il faudrait justifier cette différence de traitement par une spécificité des jeux « occidentaux ».

Supposons que l'on rapproche une partie de jeu, « oriental » ou « occidental », et une pièce de théâtre. L'expression « jeu de l'acteur » pourrait nous y inviter, l'équivalent du jeu serait la scène, le hors-jeu le public et la direction du théâtre, on pourrait voir dans le jeu-à un théâtre d'improvisation, dans le jeu réglé un théâtre à texte. Il n'en demeure pas moins d'irréductibles limites. D'abord, l'issue de la pièce de théâtre est écrite et, une pièce avec un texte pouvant être rejouée, l'on en connaît l'issue, alors que l'issue d'un jeu garde une part d'incertitude. Ensuite, dans une pièce de théâtre, les acteurs ne « jouent » pas les uns contre les autres, même s'il peut y avoir des rivalités entre eux pour leur réputation d'acteur ; ils « jouent » ensemble et à l'attention du public. Le théâtre n'opère pas davantage comme un transformateur de marquage de l'argent. Il n'y a pas, enfin, si l'on considère le théâtre à texte comme un jeu réglé, de possibilité d'un méta-jeu : on ne parie pas sur la mort de *Macbeth*.

Ce que la théorie du jeu et du hors-jeu propose, c'est d'analyser le jeu en tant que tel, et non pas en lui faisant tenir une fonction qu'une autre activité (l'art théâtral ou l'éducation) remplirait

60. C. Geertz, « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs balinais » (1972), *art. cit.*, p. 209.

61. *Ibid.*, p. 211.

62. *Ibid.*, p. 212.

63. *Ibid.*, p. 213.

ailleurs, en cherchant à le doter d'une signification sociale propre à certains contextes sociaux, ou en faisant l'effet d'une autre logique, telle que le capitalisme pour le jeu d'argent, une hypothétique perte du sens de la réalité pour le jeu vidéo, ou encore une supposée perte des valeurs et du sens du travail pour le jeu en général. Il fallait néanmoins, pour y parvenir, partir d'une définition négative, mais, pour qu'elle soit le plus robuste possible, lui donner la plus grande simplicité. Le tort des définitions négatives opposant au jeu des contenus tels que le sérieux, la réalité, la vie ordinaire, le rituel, le sacré, est de reporter la difficulté de la définition sur ce contenu figé dans son opposition au jeu. Le hors-jeu, lui, n'a d'autre caractéristique que d'être défini à la fois par rapport au jeu, et avec lui.

Cette frontière oblige à considérer d'abord qu'il existe, du côté du jeu, une cohérence plus ou moins grande et que l'incertitude ne peut pas être complète, tandis que l'incohérence et l'incertitude radicale relèvent du hors-jeu. Ensuite, le problème n'est plus de classer les jeux les uns par rapport aux autres, mais de différencier les joueurs les uns par rapport aux autres, et les producteurs de jeux les uns par rapport aux autres, en fonction de ce que le jeu modifie ou non leur position hors-jeu. Le hors-jeu permet d'exercer un rapport de force sur les joueurs, mais ces derniers peuvent s'en libérer en cessant de jouer et en revenant dans le hors-jeu. On comprend donc mieux, à partir de cette frontière et de la contradiction qu'elle induit, pourquoi et comment des personnes peuvent chercher à orienter l'issue d'un jeu réglé, en étant à la fois hors-jeu et dans le jeu, ou en passant de l'un à l'autre. Enfin, si l'on prend en compte la possibilité qu'offre le jeu de faire circuler de l'argent, il apparaît que ce n'est pas seulement la mesure d'une quantité qu'il faut examiner, mais aussi la modification de son marquage social qu'opère le jeu dans le hors-jeu. La question du jeu, c'est celle de la frontière entre le jeu et le hors-jeu, de ce qu'elle découpe, de qui la trace, de la manière dont elle est traversée et des effets de ces passages. Dans cette lumière, le jeu ne perd pas nécessairement cet enivrant mystère qui a tant séduit les penseurs les plus variés ; il se présente comme une énigme plus ordinaire, celle de ce qui se joue dans les rapports sociaux.

Arnaud ESQUERRE