

Sociologies, Dominique Boullier
Novembre 2009

Roger Caillois, Les jeux et les hommes

Paris : Gallimard, 1958

Roger Caillois
Les jeux
et les hommes

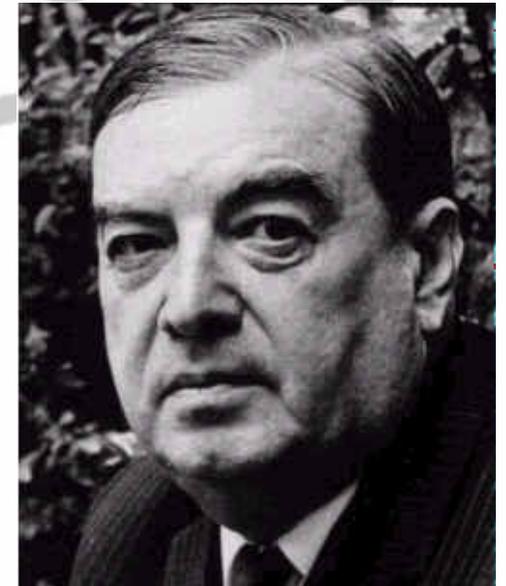


folio essais

Veronika Brazdilova
Anne-Laure Prévost
Sarah Farkas
Alice Nuttin Dufresne

Roger Caillois

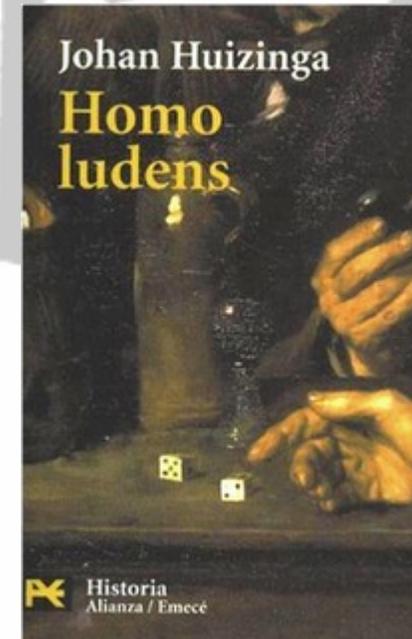
- Né à Reims, le 3 mars 1913
- Admis à l'École normale supérieure en 1933
- Il fonde en 1938 avec Georges Bataille le collège de Sociologie.
- En 1948, il crée chez Gallimard la collection « Croix du Sud ».
- Il est élu à l'Académie française en 1971
- Mort le 21 décembre 1978.



I. L'environnement théorique

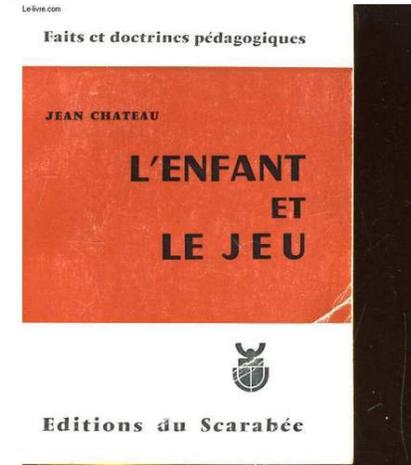
A. Du jeu à la théorie

- Le jeu furent très longtemps considéré anodin, étant compris soit comme la déchéance d'une activité d'adulte, ou soit comme la survivance d'une activité culturelle ou religieuse passée, aucune valeur significative ne lui était accordé.
- En 1938, dans son livre *Homo Ludens*, Huizinga développe le jeu dans une nouvelle pensée : Le jeu et surtout son esprit de recherche et de respect des règles deviennent de fructueuses sources pour le développement de la culture.



B. Des jeux aux hommes

- J. Châteauneuf dans *le jeu et l'enfant* (1955) inscrit lui aussi les jeux dans la théorie, les jeux servent ici à développer les aptitudes chez le joueur, l'enfant plus particulièrement. Le jeu gagne une nouvelle compréhension, fort d'une valeur éducative son étude permet d'expliquer la nature de nos personnalités d'adultes.
- Caillois lui fait une synthèse de ces deux œuvres, et pousse la réflexion. A travers une typologie plus précise et plus englobante des jeux combinée à une vision du jeu en tant que source de dynamisme dans la société Caillois fonde une véritable sociologie « à partir des jeux ».



II. Résumé du livre

- A) Définition et classification
- B) Deux sociétés à partir des jeux
- Le jeu: une activité libre, incertaine, avec des limites précises de temps et de lieu, il a ses règles et il est sans conséquence pour la vie réelle.

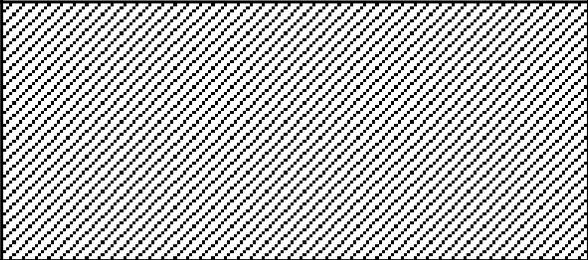
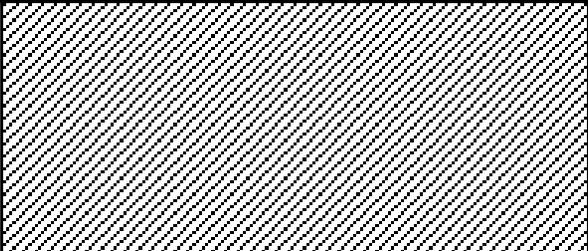
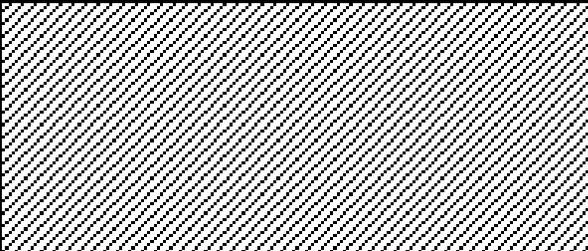
TABLEAU I
RÉPARTITION DES JEUX

	AGÔN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou rire cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	courses luttes etc. athlétisme boxe escrime football compétitions sportives en général	non réglées billard dames échecs pari roulette loteries simples composées ou à report	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti théâtre arts du spectacle en général	« tournis » enfantin manège balançoire valse volador attractions foraines ski alpinisme voltige
<p><i>N.B.</i> — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément <i>paidia</i> décroisse constamment, tandis que l'élément <i>ludus</i> croît constamment.</p>				

Tableau de la vocation sociale et de la corruption des jeux

	Formes culturelles demeurant en marge du mécanisme social	Formes institutionnelles intégrées à la vie sociale	Corruption
<i>Agôn</i> (Compétition)	sport	concurrence commerciale examens et concours	violence, volonté de puissance, ruse
<i>Alea</i> (Chance)	loteries, casinos hippodromes paris mutuels	spéculation boursière	superstition, astrologie, etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacre)	carnaval théâtre cinéma culte de la vedette	uniforme, étiquette cérémonial, métiers de représentation	aliénation, dédoublement de la personnalité
<i>Ilinx</i> (Vertige)	alpinisme ski – haute voltige griserie de la vitesse	professions dont l'exercice implique la domination du vertige	alcoolisme et drogue

Les associations possibles des 4 catégories

	<i>Alea</i>	<i>Mimicry</i>	<i>Ilinx</i>
<i>Agôn</i>	Conjonction fondamentale	Conjonction contingente	Conjonction interdite
<i>Alea</i>		Conjonction interdite	Conjonction contingente
<i>Mimicry</i>			Conjonction fondamentale

III. Etude de cas: les jeux de hasard

- Les différentes fonctions des jeux de hasard dans les sociétés contemporaines:
 - Fonction sociale/ économique
 - Fonction culturelle
- Les jeux de hasard comme « habitude et seconde nature » dans 3 exemples:
 - Jeu de dés au Cameroun et au Gabon
 - « Charade Chinoise » à Cuba
 - Jogo do Bicho au Brésil

Impact des jeux de hasard sur la société selon les 3 exemples

- Le jeu s'imisce dans la vie quotidienne
- L'Etat se trouve mêlé à la réglementation du jeu à cause des conséquences néfastes sur la société
- L'économie est ébranlée par le jeu
- Un couple *agon/alea* insécable
- L'*alea* comme dynamique nécessaire à toute société?

IV. Critique

- Une méthode rigoureuse:
 - une définition originale et novatrice
 - une typologie complexe et complète
 - des exemples nombreux qui illustrent et enrichissent la théorie et les arguments avancés par l'auteur.

Des paradoxes

Le jeu:

- Une activité « improductive » mais qui pose les jalons de la culture des sociétés
- Une activité « séparée » mais dont les limites sont souvent floues, et qui peut avoir une influence sur la réalité

Une étude de la société faite

- Une étude rigoureuse des jeux dans diverses sociétés et dans les sociétés à tohu-bohu.
- Qui mène cependant à une classification en deux pôles (sur les modes alea/agôn et mimicry/ilinx) très monolithique, qui ne laisse pas de place pour les sociétés intermédiaires.

Quelle classification pour les jeux aujourd'hui? Un exemple: les jeux vidéo

- Une activité qui empiète sur la vie réelle (le jeu crée un monde imaginaire qui a tendance à se substituer au monde réel)
- Une activité difficile à classer dans une catégorie, car le joueur est en **compétition** avec d'autres joueurs virtuels ou réels, il compte sur la **chance** accordée par les mécanismes du jeu, il joue un **rôle** à travers son personnage et enfin il ressent une sensation d'excitation confinante au **vertige**.

V. Conclusion

- Une classification inédite nous permet de comprendre et d'explorer le potentiel et les conséquences des jeux dans la société.
- Cependant une dualité structurante qui apparaît trop limitée au 21ème siècle.
- L'apparition des jeux virtuels, ou bien encore le développement de la mondialisation nous démontre que la société, ses jeux et ses hommes peut en effet produire des dynamiques intermediaires voire alternatives à celles proposées.