

Prise de notes du livre DES JEUX ET DES HOMMES de Roger Caillois

Intro

Jeu | nombreux
| s'oppose au | sérieux de la vie (qualifiée de frivole)
| | au travail
| | au temps perdu

Le jeu ne produit rien= forme de stérilité
Notion de répétition= joueur retombe toujours à 0 à chaque début.
Les jeux d'argents ne crée pas de richesse, ils les déplacent.

Jeu | qualificatif d'une société, civilisation (= ethnographie)
| libertés avec des limites (=règles)
| mécanisme = action régulière + combinaison des diverses «parties d'une machine»

Similitudes entre le droit et le jeu (règles à ne pas enfreindre, sanctions pour tricheurs,...) = la vie est-elle un grand jeu ? Ref. Jeu où joueur incarne un autre perso, sa vie + actions + choix...

Jeu | règles arbitraires
| peut se référer à d'autres domaines ayant des règles (ex : arts,...)

Si l'Homme ne respecte pas les règles préétablies pour un art = ne joue plus avec cet art mais le détruit.
→ Mais permet d'engendrer un nouveau système qui deviendra pareil que le précédent. (principe alchimique «destruction apporte création»).

La guerre = pas violence pure, violence «réglée». Rappel d'un jeu même si meurtrier. Ref. aux nombreux jeux développés autour de la guerre car permet de recréer des situations de guerre grâce aux règles. Stratégie.

Jeu | renforce caractéristiques physiques / intellectuelles = gagner des niveaux (ref. aux RPG)
| ne prépare pas à un métier = introduction de la vie en générale, apprendre à surmonter des obstacles,...

Notion d'absurdité (ex : dans la vie réelle il est inutile de lancer des objets le plus loin possible sans raison apparente).

Jeu | volonté de gagner
| confiance envers l'adversaire
| apprendre à accepter risques + défaites
| effort récompensé, envie de recommencer pour s'améliorer

Notion de «Die & Retry» des jeux vidéos, recommencer pour faire un meilleur score par exemple.

Il y a aussi la notion de détachement du jeu « être beau joueur».

Aspect divin d'un type de jeu = HASARD.

Recherche de la panique dans certains jeu (Platon : « un autre pari, un beau danger et qui vaut la peine d'être couru.»).

Gagner = est-ce vraiment le but réel du jeu ? Peut-être que le fait d'être toujours perdu ou de toujours perdre est la finalité du jeu ?

La méthode pour vaincre est plus importante que la victoire en soi.

Faire preuve de détachement de ses sentiments face au jeu (victoire, défaite,...) = preuve de civilisation.

Chapitre 1 Définition du jeu

A)

Huizinga «Homo Ludens» définit jeu = action libre, fictive en dehors de la vie courante. Absorbe le joueur. Dénué de tout sens utile.

Se déroule selon règles données.

Selon Caillois définition trop large et trop étroite aussi.

Lien entre le secret, le mystère et le jeu à l'inverse d'un jeu spectaculaire, ostentatoire donc n'est plus «secret» car exhiber = dénaturer.

Selon Caillois = mystère / travestissement du jeu est naturel, «sacramentelle» même. Une forme de rituel.

Autre souci de la définition d'Huizinga = bannis les jeux d'argent alors que ces derniers sont très importants pour système économique d'une civilisation.

—► fécondité intellectuelle des jeux de hasard existe-t-elle, comparativement aux jeux de compétition ?

Jeu peut être lucratif et ruineux avec un degré extrême. Mais cela reste improductif.

Différence entre joueurs (dépense pure = temps, énergie, adresse,...) et les professionnels de la compétition qui gagnent leur vie à travers ces métiers du jeu.

Jeu | spontanéité, liberté, plaisir,...dc
possède un espace donné. Si éléments sortent de cette espace cela entraîne pénalité (sortie de ballon,...) **cela interrompt le jeu, crée une faille qui nous fait sortir de force du jeu.**
commence/ se termine avec un signal avec un temps donné à l'avance
règles précises, arbitraires et claires à l'inverse de la vie = règles étranges, confuses et embrouillées

Tricheur = feint de respecter règles + abuse de la loyauté des autres joueurs. Mais il ne détruit pas le jeu.

Il détourne le jeu à son avantage, du coup crée-t-il une nouvelle forme de jeu au travers de ce système de tricherie ? Mais si tous les joueurs trichent, est-ce que le jeu n'est-il pas détruit ? Ou alors juste «amélioré» ?

Celui qui détruit le jeu est celui ne jouant pas, trouvant le tout trop absurde. Ce qui est vrai car le jeu n'a aucun sens en soi à part lui-même.

Jeu = besoin d'un renouvellement constant = être imprévisible car si c'est toujours même personne qui gagne jeu cela perd son sens.

Beaucoup de jeux = pas de règles précises (ex : jouer à la poupée, aux soldats, ...)

Dans de nombreux jeux, plaisir vient du fait d'incarner un rôle. Ce plaisir d'incarner remplacera les règles selon Caillois.

Joueur peut se glisser dans la peau d'un perso ayant un code de conduite défini (ex : le voleur = méchant = vole et échappe au gendarme. Donc chacun des personnages incarnés à ses propres règles en quelque sorte.

Imitation de la vie des adultes par les enfants = mise en abîme.

Jeu | libre = personne ne doit être obligé de jouer sinon ce n'est plus un jeu
doit être séparé de la vie réelle par un espace, une durée, règles,...
incertains = jeu DOIT rester imprévisible sinon il perd tout son intérêt
improductif = ne doit pas être l'auteur d'un bien ou d'une richesse
régulé = Suspend règles de la vie pour créer une nouvelle législation du jeu
fictif = notion de réalité secondaire ou de fiction n'étant pas la véritable vie

Definition précise de Paidia selon Caillois p77

Paidia = vocable des manifestations spontanées de l'instinct de jeu | chat empêtré dans la laine
chien qui s'ébroue
nourrisson et son hochet
...

Paidia intervient dans toutes les exubérances heureuses produites par une agitation immédiate, désordonnée, excessive,

Besoin élémentaire de agitation rattachée au 5 sens humains avec goût de la destruction, de la mystification,...

Volonté | de s'affirmer, se démarquer
de se faire peur pour prouver quelque chose par exemple

Le ludus est présent dans les jeux en général sauf dans les jeux de hasard où tout repose sur la décision du sort. Il est en quelque sorte le complément, l'aspect éducatif de paidia.

1) Paidia | agôn : compétition
alea : hasard
mimicry : simulacre
ilinx : vertige

Ludus ne correspond pas à agôn car le joueur lutte contre un obstacle et/ou un autre joueur (ex : bilboquet, lutte,...)

Cf. Kant : **Jeux des enfants.**

Le ludus peut être rattaché avec | alea (ex : machine à sous)
mimicry (ex : jeu de construction/ reproduction)

Par-contre cela ne peut pas se faire avec ilinx étant donné que ce dernier est l'emportement pur, le vertige auto-infligé. **Donc cela se rapprocherait plutôt de paidia.**

La société industrielle à créer de nouvelles formes de ludus = HOBBY.

C'est une activité secondaire compensatrice de la mutilation de la personnalité des personnes à cause du travail. Notamment du taylorisme.

En Chine «wan» désigne étymologiquement l'action de frotter un bout de jade pour le polir, éprouver sa douceur ou accompagner une rêverie.

Cette action est un dérivé de la paidia tirant vers le calme et la patience.

«wan» désigne aussi une distraction semi-machinales, contemplatives à la différence de « jeu-nao» qui signifie un ardent désordre.

Si on associe les deux termes cela correspond à la définition de l'exubérance.

Si on associe «wan» et « tchouang» cela signifie littéralement « s'amuser à faire semblant de...»

B) De la turbulence à la règle

Règle = transforme le jeu en instrument culturel

La puissance primaire du jeu est à la base l'improvisation et l'allégresse = «Paidia» comme la nomme Caillois.

Pour ce qui est de s'imposer une difficulté gratuite = «Ludus».

Caillois cite le terme sanscrit « Kredati» désignant des jeux auxquels tous les hommes ainsi que les animaux peuvent s'adonner.

«Wan» en chinois désigne des variétés de jeux (adresse, simulacres et autres).

«Hsi» = jeux de simulacre + déguisements

«Chova» = jeux d'adresse, habilité + joutes de quolibets

« Teou» = combats, luttres + jeux de cartes

«Tou» = jeux de hasard pour adultes

«Yeou» = jeux dans l'espace (cerf-volant) couplé à de la contemplation « randonnée de l'âme» .

Wan désigne aussi des jeux d'enfants mais aussi des badineries, des jeux sexuels désinvoltes, anormales,...

Le jeu se lie dans le destin de différentes cultures à travers les âges.

P.92 1er TABLEAU DE CAILLOIS