¿ Interrogations ?
revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales

Comité de rédaction

AAC N°23 - Des jeux et des mondes

Pour citer l'article

Comité de rédaction, « AAC N°23 - Des jeux et des mondes », dans *revue ¿ Interrogations ?*, Appels à contributions en cours [en ligne], https://www.revue-interrogations.org/AAC-No23-Des-jeux-et-des-mondes (Consulté le 9 octobre 2026).

ISSN 1778-3747

Tous les textes et documents disponibles sur ce site sont, sauf mention contraire, protégés par la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 France.

La politique éditoriale de la revue

¿ Interrogations ? est une revue à comité de lecture. Tous les articles reçus sont d'abord soumis à une pré-expertise interne au comité de rédaction, qui évalue leur pertinence scientifique, ainsi que leurs qualités rédactionnelles. Ils sont ensuite soumis à une double expertise à l'aveugle, réalisée anonymement par le comité de lecture ou par des chercheurs sollicités à l'extérieur.

La revue est indépendante de toutes institutions (universités, laboratoires, etc.) et de toutes écoles. Elle défend la pluridisciplinarité et le croisement des regards épistémologiques et méthodologiques.

Dans un souci de diffusion de la connaissance, l'ensemble des numéros est en libre accès sur le site internet de la revue (http://www.revue-interrogations.org), dès leur mise en ligne et ce, sans aucune restriction.

Appel à contributions n°23 - Des jeux et des mondes

Numéro coordonné par Laurent Di Filippo et Audrey Tuaillon Demésy

La notion de "monde(s)" a connu de nombreux développements théoriques en sciences humaines et sociales. Le présent appel à contributions propose d'en renouveler l'approche à travers **l'étude des jeux** dans la diversité des dimensions qui permettent de les caractériser, c'est-à-dire en tant qu'activités ludiques, dans leurs matérialisations en tant qu'objets ou encore, à travers l'attitude qui les accompagne (Henriot, 1989). Dans une optique pluri- ou interdisciplinaire, il s'agira également de sortir de l'ambiguïté des usages du terme de "mondes", afin de fournir des pistes à la fois théoriques et méthodologiques aux chercheurs désirant aborder ces sujets.

Plusieurs axes de questionnements peuvent être envisagés : d'abord, une réflexion portant sur les "mondes" des jeux, comme organisation sociale. En tant que systèmes, ceux-ci permettent de saisir les logiques d'actions des acteurs, qui délimitent des espaces spécifiques pour leurs pratiques. Le second axe de réflexion a trait aux mondes fictionnels et à leur création, qu'il s'agisse de recréation, de transformation ou encore d'immersion. L'enjeu est de saisir les processus de construction des mondes ludiques. Dans le même ordre d'idée, le troisième point invite à repenser les frontières entre les "mondes" (fictionnels, réels, imaginaires, etc.) et le passage de l'un à l'autre. Enfin, une dernière piste d'analyse, davantage épistémologique, fait référence à la "vision" que l'on a de ces mondes, aux représentations qu'ils induisent dans une optique tant sociale et politique qu'historique.

♣ Les mondes des jeux : systèmes et organisations sociales

Dans le langage courant, il n'est pas rare d'entendre parler du "monde" du football, ou encore, du "monde" associatif, c'est-à-dire de mondes en tant qu'espaces sociaux. Ce premier type d'emploi du principe de "monde" se retrouve, par exemple, dans les travaux du sociologue Howard S. Becker sur ce qu'il appelle « *les mondes de l'art* », lorsqu'il aborde ce domaine sous l'angle d'une sociologie du travail qui met en avant le rôle des acteurs dans leurs mondes, et non selon une conception esthétique. Utilisée dans ce sens, cette notion peut être appliquée aux mondes des jeux pour comprendre « *le réseau de tous ceux dont les activités, coordonnées grâce à une connaissance commune des moyens conventionnels de travail, concourent à la production des œuvres qui font précisément la notoriété du monde de l'art* » (Becker, 1988 : 22). Comment les jeux participent-ils à l'établissement de relations sociales qui contribuent à la constitution d'un tel monde ? Tout comme Becker intègre dans ses « *mondes de l'art* » le travail de tout individu qui permet à ces mondes d'exister, il semble possible de penser les "mondes sociaux" du jeu dans toute leur extension, en intégrant le travail de tous les acteurs qui, de près ou de loin, sont liés à la réalisation de ces mondes. Il s'agirait « *d'examiner les possibilités offertes par la notion de monde de l'art pour une meilleure compréhension des modalités de production et de consommation des œuvres d'art* » (*ibid*. : 22). Appliquée aux mondes des jeux, cette conception permettrait d'intégrer à la fois les processus liés à la conception des objets, comme les activités des consommateurs, mais aussi des aspects moins souvent interrogés, comme la presse spécialisée ou les lieux de diffusion, tels que les boutiques, spécialisées ou non, physiques ou en ligne (Cidre, 2015).

Dans une optique différente, mais qui peut faire écho à celle-ci, Clifford Geertz avait montré, dans son étude anthropologique des combats de coq à Bali, comment le jeu reflète les réseaux de relations de la société balinaise. Il est alors possible de s'interroger sur les types d'organisation sociale qui se forment autour

d'activités ludiques, d'un point de vue ethnologique par exemple (Hamayon, 2012), qu'il s'agisse d'associations, de clubs ou de fédérations, ou de ce que l'on nomme, parfois un peu rapidement, des *« communautés de joueurs »*, lorsque l'on évoque les jeux vidéo et, particulièrement, les jeux en ligne, au sein desquels se forment des *« guildes »* ou des *« alliances »* (Schmoll, 2008 ; Voisenat, 2009). À ce titre, Thierry Wendling (2002) a bien montré dans son *Ethnologie des joueurs d'échec* le rôle des compétitions, des clubs et des fédérations dans l'organisation du *« monde des échecs »*. Parmi les phénomènes récents, le sport électronique ou *e-sport* et ses nombreuses compétitions, ainsi que les salons ou les conventions durant lesquels se rassemblent des centaines, voire des milliers de joueurs, invitent, eux aussi, à réinterroger les processus de socialisation autour d'activités ludiques. Ces phénomènes permettent notamment de questionner les « *catégories indigènes* », autrement dit les catégories linguistiques employées par les enquêtés eux-mêmes, qui peuvent aider à affiner notre compréhension des *« mondes sociaux »*, en ce qu'elles informent sur leurs modes d'organisation et reflètent un certain ancrage contextuel plus large ainsi que des modes de structuration particuliers.

Les jeux peuvent également servir d'exemple afin de saisir les changements d'échelles globales et locales par leur diffusion et leur appropriation, comme l'a montré Arjun Appadurai (2005) à propos du criquet dont les Indiens ont fait un sport national et un marqueur de différenciation et d'affirmation culturelle, notamment par rapport à l'Angleterre. Il peut alors s'agir, ici, d'interroger ce que l'on appelle parfois mondialisation, parfois globalisation, et les processus culturels et politiques qui en découlent à partir d'une étude des jeux.

D'autres recherches ont proposé de voir les jeux comme des mondes à part entière. Pour Kurt Riezler , « *le jeu est un petit cosmos en lui-même* » (1941 : 505). Cette conception sera reprise par Erving Goffman (1961) et croisée avec l'idée de cadre psychologique de Gregory Bateson (1977). Goffman (2013 [1961] : 27) avance l'idée que « *les jeux, alors, sont des activités de construction de monde* » et que chaque situation sociale est « *un monde de sens* », préfigurant certaines idées qu'il développera dans *Les cadres de l'expérience* (1991[1974]). Dans cette optique, l'étude des jeux à travers la notion de monde ouvre la réflexion aux questions de catégorisation des pratiques ainsi que de délimitation des espaces d'expérience. Le positionnement des joueurs peut ici être analysé sous l'angle de leur engagement dans le "monde" créé au moment spécifique de la partie (Barbier, 2012).

♠ Les mondes fictionnels

Face à l'analyse pragmatique de mondes sociaux fait d'acteurs multiples dans lequel les transformations qui participent au processus de production d'une œuvre sont nombreuses, on trouve une vision des mondes fictionnels définis comme des constructions imaginaires possédant une certaine cohérence interne. On évoque volontiers comme exemple « *La terre du milieu* » inventée par l'auteur de *Fantasy* J. R. R. Tolkien. Ce second type d'emploi de la notion de "monde" fait référence à l'idée de fiction que l'on retrouve dans les questions liées à la *« construction de mondes* [*world-building*] » (Wolf, 2012 : 3). Elle se décline alors sous de nombreuses formes : mondes virtuels, numériques, persistants, synthétiques, fantastiques, secondaires, ou encore simplement, les "autres mondes", qui se définissent généralement par leur opposition avec le "monde primaire" ou le "monde réel" (c'est-à-dire non imaginaire), ou par les relations qu'ils entretiendraient avec ce dernier (Taylor, 2006).

Récemment, les travaux portant sur les productions culturelles et sur la fiction ont mis l'accent sur cette question, qui semble prendre de plus en plus d'importance face à celle de *« récit »* (Jenkins, 2006 ; Ryan, Thon, 2014). Dans ce cadre, les mondes des jeux prennent des formes spécifiques, se rapprochant à divers degrés du monde *« primaire »*, souvent décrit comme *« notre propre monde »* pour le différencier de celui des personnages de fiction, et se caractérisent par la place que les joueurs vont y tenir lors d'activités ludiques.

Quelles formes prennent ces mondes fictionnels dans le cadre d'activités ludiques ? Ils peuvent, par exemple, être appréhendés à travers les représentations historiques ou géographiques qu'ils expriment. Il s'agit aussi de comprendre comment ils reprennent à leur compte des ressources issues d'autres productions afin d'interroger les *« manières de faire des mondes »* de Nelson Goodman selon qui, « *pour construire le monde comme nous savons le faire, on démarre toujours avec des mondes déjà à disposition : faire, c'est refaire* » (2006 : 22).

Par ailleurs, comment les multiples supports, sur lesquels les jeux s'appuient, participent-ils à la construction des mondes qu'ils mettent en scène ? Les plateaux, les cartes, les livres de jeux de rôle, les écrans, sont autant de manières de faire des mondes qu'il est possible d'analyser pour comprendre les liens entre les supports médiatiques et les représentations de ces mondes, ainsi que les manières dont les acteurs vont se les approprier et les "vivre".

♥ D'une réalité à l'autre

À la croisée des deux approches présentées précédemment, il semble possible d'envisager une analyse multidimensionnelle des processus ludiques qui aiderait à comprendre les influences réciproques entre mondes sociaux et mondes fictionnels. Par exemple, lors de l'adaptation d'une œuvre littéraire en jeu, le passage d'un monde de l'art à l'autre invite à penser les processus créatifs et les actualisations particulières d'un monde fictionnel à travers le travail d'acteurs qui se rattachent à différents mondes sociaux. Les développements récents de productions dites *« transmedia »* ou *« transmédiatiques »* amènent à s'interroger sur les collaborations d'acteurs de différents *« mondes de l'art »* qui cherchent à produire des univers à la fois cohérents et éclatés (Klastrup, Tosca, 2004 ; Besson, 2015). Quelle place tiennent alors les jeux dans ces pratiques de conception et de consommation ? Ce type de problématiques demande de croiser des méthodologies d'analyses plurielles et l'on peut se demander s'il n'apparaît pas nécessaire de mettre en place des méthodologies singulières. De même, comment éviter les flous terminologiques liés à la notion polysémique de mondes ? D'autres exemples, comme les jeux à réalité alternée, ou *Alternate Reality Games* (ARG) ou les *Serious Games*, visent spécifiquement à brouiller des frontières que l'on pensait classiques entre jeux et sérieux ou jeu et réalité.

De même, il serait intéressant de s'interroger sur ce que l'on pourrait appeler le devenir-jeu du monde : la tendance de l'activité ludique à "contaminer" des activités différentes du jeu, à "déteindre" sur elles, voire à les subvertir totalement. Certaines peuvent être relativement voisines, telles les relations amoureuses et/ou sexuelles. D'autres peuvent, au contraire, sembler *a priori* fort éloignées ou aux antipodes du jeu. Pensons, par exemple, à certaines pratiques professionnelles – notamment celles opérant dans la finance – qui s'adonnent aux jeux de la spéculation en donnant naissance à de véritables mondes fictifs (dont l'éclatement n'en est pas moins susceptible de perturber le "monde réel").

♦ Des visions et des représentations

Dans une optique épistémologique, il est aussi possible d'interroger les *« visions du monde »* qui sous-tendent toutes approches scientifiques. Les théories des jeux ne sont pas exemptes de telles conceptions. Ainsi, Johan Huizinga (1939) et Roger Caillois (1958) voyaient le jeu comme étant à la base de l'organisation sociale et de la culture. Pour saisir ces visions du monde, il convient de resituer ces théories à la fois dans leurs contextes historiques et dans l'œuvre globale de leurs auteurs (Di Filippo, 2014). À une vision universaliste, telle qu'on la retrouve également chez Eugen Fink (1966), il est possible d'opposer une vision particulariste, telle que chez Jacques Henriot qui écrit, en parlant du jeu, qu'*« il n'est pas évident qu'il y ait "quelque chose" qui corresponde à ce que conçoivent les hommes qui appartiennent à des sociétés différentes, qui vivent à des époques différentes, qui parlent des langues différentes »* (1989 : 26-27). Dans cette optique, comment les définitions et les ancrages théoriques qui servent à analyser les activités ludiques participent-t-ils à développer des perspectives plus larges sur les cultures et les sociétés, parfois de manière implicite ?

Les pistes précédentes ne sont évoquées ici qu'à titre indicatif et sont loin d'être exhaustives. Le comité de rédaction encourage les propositions envisageant d'autres axes ou d'autres angles de développement, à condition de mettre les notions de "jeux" (quels qu'ils soient : de plateaux, vidéo, etc.) et de "mondes" au centre de la réflexion.

Références indicatives

Appadurai Arjun (2005 [1996]), *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris, Payot & Rivages.

Barbier Jean-Emmanuel (2012), « Jeu d'édition et identités fictives », *¿ Interrogations ?*, 15 [en ligne : http://www.revue-interrogations.org/Jeu-d-edition-et-identites] (consulté le 07/09/15).

Caillois Roger (1967), *Les jeux et les hommes*, [1958], Paris, Gallimard.

Bateson Gregory (1977 [1955]), « Une théorie du jeu et du fantasme », dans *vers une écologie de l'esprit. 1*, Paris, Seuil, pp. 247-264.

Becker Howard S. (1988 [1982]), *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion.

Besson Anne (2015), *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions.

Cidre Colin (2015), « Du rôle des sociétés de distribution et des boutiques de micro-informatique dans la naissance de l'industrie vidéoludique française », *Kinephanos*, numéro spécial *Histoire culturelle du jeu vidéo*, juin 2015, [en ligne] http://www.kinephanos.ca/2015/naissance-industrie-videoludique-francaise/ (consulté le 17/07/2015).

Di Filippo Laurent (2014), « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25, pp. 281-308.

Fink Eugen (1966 [1960]), *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de minuit.

Geertz Clifford (1983 [1972]), « Jeux d'enfer. Notes sur les combats de coq balinais », dans *Bali. Interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, pp. 165-215.

Goffman Erving (2013), Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction, [1961], Indianapolis/New York, The Bobbs-Merill Company.

Goffman Erving (1991 [1974]), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les éditions de minuit.

Goodman Nelson (2006 [1978]), *Manières de faire des mondes*, Paris, Gallimard.

Hamayon Roberte (2012), *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte.

Henriot Jacques (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.

Huizinga Johan, (1988 [1938]) *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

Jenkins Henry (2006), *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.

Klastrup Lisbeth, Tosca Susanna (2004), « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design », En ligne : http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf (consulté le 07/09/15).

Riezler Kurt (1941), « Play and Seriousness », *The Journal of Philosophy*, 38 (19), pp. 505-517.

Ryan Marie-Laure, Thon Jan-Noël (dirs) (2014), *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press.

Schmoll Patrick (2008), « Communautés de joueurs et "mondes persistants" », *Médiamorphoses*, 22, p. 69-75.

Taylor T. L. (2006), *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture*, Cambridge, Mass., London, MIT Press.

Tremel Laurent (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédias, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.

Voisenat Claudie (2009), « Comment peut-on être troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de World of Warcraft », Terrain, 52, pp. 127-141.

Wendling Thierry (2002), *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France.

Wolf Mark J. P. (2012), *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York/ Londres, Routledge.

Envoi des contributions

Les articles, rédigés aux normes de la revue, au format .doc ou .odt, ne doivent pas dépasser 50 000 signes (notes et espaces compris). Ils devront être adressés simultanément à Laurent Di Filippo **ET** Audrey Tuaillon Demésy, avant le **31 janvier 2016**, aux adresses électroniques suivantes :

laurent@di-filippo.fr

audrey.tuaillon-demesy@univ-fcomte.fr

Les articles devront répondre aux **normes de rédaction** présentées à l'adresse suivante : http://www.revue-interrogations.org/Recommandations-aux-auteurs

Appels à contributions permanents

La revue accueille également des articles pour ces différentes rubriques, hors appel à contributions thématique.

♦ La rubrique « Des travaux et des jours » est destinée à des articles présentant des recherches en cours dans lesquels l'auteur met l'accent sur la problématique, les hypothèses, le caractère exploratoire de sa démarche, davantage que sur l'expérimentation et les conclusions de son étude. Ces articles ne doivent pas dépasser 25 000 signes (notes et espaces compris) et être adressés à Alain Bihr : alain.bihr@club-internet.fr

♦ La rubrique « Fiches techniques » est destinée à des articles abordant des questions d'ordre méthodologique (sur l'entretien, la recherche documentaire, la position du chercheur dans l'enquête, etc.) ou théorique (présentant des concepts, des paradigmes, des écoles de pensée, etc.) dans une visée pédagogique. Ces articles ne doivent pas non plus dépasser 25 000 signes (notes et espaces compris) et être adressés à Audrey Tuaillon Demésy : audrey.tuaillon-demesy@univ-fcomte.fr

♦ La rubrique « Varia », par laquelle se clôt tout numéro de la revue, accueille, comme son nom l'indique, des articles qui ne répondent pas aux différents appels à contributions ni aux rubriques précédentes. Ils ne doivent pas dépasser 50 000 signes (notes et espaces compris) et être adressés à Florent Schepens : schepens.f@wanadoo.fr

♦ Enfin, la dernière partie de la revue recueille des « Notes de lecture » dans lesquelles un ouvrage peut être présenté de manière synthétique mais aussi critiqué, la note pouvant ainsi constituer un coup de cœur ou, au contraire, un coup de gueule ! Elle peut aller jusqu'à 12 000 signes (notes et espaces compris) et être adressée à Sébastien Haissat : sebastien.haissat@wanadoo.fr. Par ailleurs, les auteurs peuvent nous adresser leur ouvrage pour que la revue en rédige une note de lecture à l'adresse suivante : Sébastien Haissat, UPFR Sports, 31 Chemin de l'Epitaphe – F, 25 000 Besançon. Cette proposition ne peut être prise comme un engagement contractuel de la part de la revue. Les ouvrages, qu'ils soient ou non recensés, ne seront pas retournés à leurs auteurs ou éditeurs.

Publication du numéro : décembre 2016.