

«Les jeux de société ne sont pas que ludiques, ils sont politiques»

Henri Kermarrec, graphiste et auteur de jeux de société

Et si les jeux de société, derrière leurs cartes, leurs plateaux colorés et leurs dés, étaient l'un des miroirs les plus fidèles de la société? Sous leur apparente frivolité, Henri Kermarrec décortique ce qui s'y rejoue: la compétition, l'autorité, la liberté, le pouvoir... bref, tout ce qui fait et défait le monde réel. Auteur de jeux de société et enseignant en *game design*, il signe avec *Ce n'est qu'un jeu. Usages politiques du jeu de société* (1) une plongée fascinante dans la dimension politique et culturelle du jeu de société. Loin d'un simple divertissement, Henri Kermarrec en révèle la puissance symbolique: les jeux, dit-il, sont des laboratoires miniatures du pouvoir, des hiérarchies et du vivre-ensemble. Chaque partie, chaque règle, chaque victoire met en scène des formes d'organisation sociale, de coopération ou de compétition qui en disent long sur notre manière d'habiter le monde. A rebours de l'idée que «ce n'est qu'un jeu», Kermarrec montre que jouer n'est jamais anodin. Le jeu de société façonne les comportements et les imaginaires, fabrique du lien tout en reproduisant parfois des rapports de domination. Dans une époque traversée par la *gamification* du travail, de l'école ou même de la politique, son essai

Par
Nidal Taibi

interroge le rapport collectif au ludique et à la règle. L'historien explore ce que le jeu apprend sur la liberté et la contrainte, sur les façons d'exercer le pouvoir ou d'y résister, sur la manière dont les jeux d'hier et d'aujourd'hui traduisent les visions du monde. Derrière le plaisir de jouer, se dessine une question plus vaste: et si la société tout entière n'était qu'un jeu dont on aurait oublié de questionner les règles?

Votre livre s'intitule: Ce n'est qu'un jeu, une expression qu'on emploie souvent pour dédramatiser. Pourtant, vous démontrez qu'il n'y a rien de plus sérieux qu'un jeu...

La simplicité de la formule indique à quel point est communément admis tout ce qu'elle peut induire: «Ce n'est pas pour de vrai», «ça n'a pas d'importance», voire «c'est pour les enfants», selon la situation. Ce sont ces évidences supposées que je m'efforce de questionner, principalement concernant le jeu de société puisque c'est l'objet du livre. Ce n'est pas parce que le moment du jeu est considéré par ses participants comme sans conséquences qu'il l'est réellement. C'est un mensonge partagé et nécessaire ...

Le grand
entretien



... le temps du jeu, pour s'offrir ensemble la liberté de jouer, pour permettre à la fiction créée par le jeu de se déployer. Les objets et les pratiques de jeu font pourtant partie de la culture, et en cela, ils nous impactent, au même titre qu'un film ou un livre. Mais cette formule courante semble surtout nous dédouaner de tout rapport critique à un objet finalement très politique.

Vous décrivez les jeux de société comme des laboratoires politiques miniatures. En quoi le jeu est-il «politique»?

Une partie du jeu de société induit une forme de contrat social. On fait groupe le temps du jeu, mais celui-ci reste dédié à l'expression des individualités. Les interactions entre individus sont cadrées par des règles explicites qui vont définir les enjeux, et également par d'autres règles tacites de «bonne conduite» qui dictent, par exemple, comment ne pas être «mauvais joueur». On y expérimente finalement des modalités du vivre-ensemble à une échelle réduite, de manière parfois très partielle ou orientée, souvent seulement symbolique. On y incarne l'ennemi ou le héros, on y fait partie d'une équipe ou on y effectue des tractations diplomatiques: ce sont des masques portés le temps du jeu pour expérimenter, entre autres, de nouveaux rapports sociaux. La plupart des jeux de société ne sont pas des simulations destinées à reproduire le réel. Pourtant, c'est une partie du réel qui y est mise en jeu de manière codifiée.

Dans quelle mesure? Qu'entendez-vous par là?

Les jeux de société sont plus qu'un simple miroir: ils nous rendent acteurs de l'expérience, et pas de n'importe quelle manière. Tour après tour, partie après partie, la répétition de l'action et l'impératif respect de la règle créent un moment profondément ritualisé, qui réactualise encore et encore certaines représentations du monde. Les jeux aux systèmes simples possèdent une grande force symbolique, parce qu'ils proposent un cadre rassurant en regard de la complexité du réel. Les jeux plus complexes ajoutent simplement une dose d'ésotérisme à l'artefact. Cette adhésion symbolique est paradoxalement renforcée par le fait que «ce n'est qu'un jeu»: comme ça n'a aucune importance, on se permet, le temps du jeu, d'y accorder la plus grande importance.

Cette importance symbolique que vous décrivez, est-ce aussi une manière de dire que chaque jeu véhicule, consciemment ou non, une vision du monde?

Les jeux de société forment des réductions symboliques, où le choix de ce qui a été conservé lors de la simplification n'est pas neutre. Les *game studies* parlent de «rhétorique procédurale»: les actions proposées aux joueurs et les objectifs de jeu sont de éléments persuasifs, qui renforcent des valeurs, des visions du monde. Un jeu n'impacte pas seulement le joueur par les images et les textes qu'il contient, mais également par ses règles. Il ne s'agit pas d'un impact direct: on ne devient pas tout d'un coup capitaliste après une partie de *Monopoly*. C'est un stimulus culturel parmi d'autres, issus de la presse,

de la publicité, des autres formes de fiction... mais c'est le seul qui nous propose un rituel de cette nature, où on rentre volontairement sans défiance critique, et où on est acteur tout autant que spectateur.

Comment nos manières de jouer traduisent-elles nos conceptions du pouvoir, de la hiérarchie et de la liberté?

Le jeu compétitif propose de faire table rase des rapports hiérarchiques: en début de partie, tout le monde doit avoir les mêmes chances de gagner. Toutefois, la partie débouche inévitablement vers la création de nouveaux rapports de force, de nouvelles hiérarchies. Que le gagnant ait été meilleur que soi, ou qu'il ait eu de la chance à un jeu de hasard, il a acquis un nouveau statut social, et une nouvelle hiérarchie s'est créée entre les joueurs. Chaque nouvelle partie légitime symboliquement l'existence des hiérarchies dans le réel et aide à mieux accepter leur supposée nécessité. L'anthropologue Roberte Hamayon a d'ailleurs constaté que les jeux compétitifs étaient bien plus nombreux et développés dans les grands groupes sociaux, où existent de multiples niveaux hiérarchiques. Au-delà du jeu compétitif, les multiples façons de jouer déclinées sur les myriades de systèmes existants proposent toutes des façons différentes et subtiles d'acquiescer la victoire, et donc le pouvoir.

D'une certaine manière, le jeu nous habitue-t-il à ces rapports de domination, en nous apprenant à les accepter, voire à les rejouer, sans jamais vraiment les contester?

La question de la liberté dans les jeux de société est intimement liée à l'agentivité du joueur ou de la joueuse. Les jeux de hasard, qui sont parmi les plus anciens, sont le reflet d'une vision extrêmement fataliste de l'existence, où le futur est déjà écrit.

Ce n'est pas parce qu'on joue une partie de Monopoly qu'on devient tout à coup capitaliste, affirme Henri Kermarrec.



«La gamification en entreprise est une pure hypocrisie managériale.»

La liberté échappe à l'homme, c'est le sort qui décide, et le dé qui retombe sur un 1 plutôt qu'un 6, c'est le destin qui s'exprime concrètement. Tirer le sort exerce une fascination qui se perpétue encore aujourd'hui: il suffit de constater la fascination pour les tickets à gratter et le Lotto. Les jeux de l'oie, qui ont connu plus de 10.000 déclinaisons thématiques dans le monde occidental entre le XVI^e et le XX^e siècle, forment ainsi une métaphore existentielle, presque littérale, où on joue un pion unique dont le parcours est dicté par le dé. Les jeux de stratégie combinatoire proposent une vision plus prométhéenne, où la raison domine et où l'homme est maître de son destin. C'est la posture majoritairement tenue par le jeu d'édition contemporain, qui valorise les choix des joueurs et leur offre souvent un bon contrôle sur le jeu.

Les jeux de société ont longtemps été des outils de distinction sociale. Aujourd'hui, ils reviennent dans toutes les classes, toutes les générations. Pourquoi ce regain d'intérêt?

Ils semblent «revenir» dans une certaine mesure parce qu'ils ont été revitalisés par le jeu d'édition contemporain, un pan du secteur qui s'est formé en marge des classiques de supermarché sur la seconde moitié du XX^e siècle. Cet écosystème est porté par les boutiques spécialisées et les ludothèques, qui ont fait un travail de prosélytisme énorme, et évidemment par des auteurs et des éditeurs qui ont amené de multiples propositions, incroyablement créatives.

Vous montrez que l'histoire des jeux de société épouse l'évolution des régimes politiques, des échecs médiévaux au Monopoly capitaliste. Chaque époque inventerait-elle les jeux qu'elle mérite?

On peut le dire. Même si les jeux de société ont également évolué avec nos possibilités cognitives et croyances religieuses, et surtout avec l'évolution de leurs moyens de production. Depuis une cinquantaine d'années, le *hobby gaming*, puis le jeu d'édition contemporain, ont rassemblé une communauté qui valorise une culture de l'autorat. Le jeu de société est désormais un moyen d'expression pour des autrices et des auteurs, ce qui peut lui permettre d'acquérir une forme de maturité culturelle. On peut espérer que notre époque mérite d'inventer des jeux qui ne renforcent pas les normes sociales en croyant simplement refléter le monde, ou apporter un moment d'évasion.

Vous rappelez que le Monopoly est né comme une critique du capitalisme avant d'en devenir la célébration...

L'histoire du *Landlord's Game* d'Elizabeth Magie est d'une terrible ironie: celle d'une activiste et autrice de jeu visionnaire spoliée de ses droits, pour résumer. Elle illustre les limites dans lesquelles le jeu de société est maintenu par la fonction qu'on lui impose, celle du divertissement et du plaisir. Tant que nous le considérons que comme un objet de divertissement, nous ne lui accordons pas, ou trop peu, la capacité de porter un propos. Si le propos n'est pas outrageusement explicite, alors il n'est simplement ni recherché ni compris, parce que «ce n'est qu'un jeu». C'est une des raisons pour lesquelles, malgré ce que pensait Lizzie Magie, personne n'a jamais saisi le message qu'elle voulait faire passer avec le jeu qui est devenu le *Monopoly*. Pour que le jeu de société puisse porter un propos qui soit audible, il faut certes que des autrices et auteurs s'en emparent pour proposer des œuvres subtiles et profondes, mais aussi qu'un écosystème critique se développe afin d'analyser ces œuvres sous l'angle de l'objet culturel au sens large, et pas seulement sous celui du divertissement. C'est d'ailleurs le cas du Prix Lizzie Magie, remis chaque année, et qui s'efforce de mettre en avant des propositions et des démarches allant dans ce sens.

Dans les jeux de société, il y a des règles, des gagnants, des perdants. Est-ce une métaphore fidèle de nos sociétés modernes?

C'est ce que voudrait nous faire croire le néolibéralisme: que comme au jeu, tout le monde a les mêmes chances de gagner, et que le gain ne revient qu'au plus méritant. C'est oublier la reproduction sociale et les multiples discriminations qui plombent la pertinence de cette fable. Par ailleurs, dans un jeu, le système doit être compris par tous avant de commencer, alors que nos sociétés modernes sont si complexes que le système reste opaque.

Les échecs ont longtemps symbolisé la hiérarchie et l'ordre féodal, tandis que le Go incarne la stratégie fluide et l'équilibre. Que disent ces modèles de notre imaginaire politique?

Le parallèle est intéressant, mais je ne suis pas certain qu'on puisse les comparer de cette manière, précisément parce qu'ils n'ont pas eu le même apport symbolique. Les échecs sont finalement très figuratifs, en regard du *Go* qui est une pure abstraction, une fiction. Pour cette raison, ce dernier a notamment été valorisé en tant que support de méditation par les moines taoïstes. On peut l'interpréter sous l'angle politique, mais son espace symbolique est selon moi beaucoup plus vaste.

Les échecs sont souvent décrits comme une allégorie de la guerre. Mais dans les jeux récents, la violence semble s'effacer au profit de la négociation, de la communication. Que traduit cette évolution?

Le jeu d'édition contemporain est né de deux influences principales: celle des jeux américains ...



«Le jeu
de société
met le joueur
en situation
de “citoyen
idéal”.»



... et anglais issus des *wargames*, et celle de la culture allemande du jeu de société. Depuis 1945, l'Allemagne a un rapport coupable à la guerre, et a donc produit des jeux ne proposant pas de conflit direct, pour passer un bon moment en famille. Les plus exigeants, toutefois, sont des jeux de gestion, récompensant l'optimisation d'un système, souvent de gestion de ressources et de production de valeur dont il s'agit de maximiser l'efficacité, comme dans les jeux de «placement d'ouvrier». Dans leurs cas, ce n'est donc pas tant une évolution vers des jeux plus pacifistes, mais plutôt vers des jeux qui simulent une forme de guerre économique où on joue le patron plus que l'ouvrier, certes moins violente dans la forme, mais qui n'est pas politiquement neutre pour autant.

Le concept de gamification a envahi le monde du travail, de l'éducation, de la santé. Que vous inspire cette appropriation du ludique?

Bien souvent, la «ludicisation» organisationnelle en entreprise est une pure hypocrisie managériale et représente une forme de manipulation toxique. Pourtant, le jeu peut soulager le travail, représenter une échappatoire à des tâches rébarbatives, encore faut-il que le travailleur lui-même décide comment il l'introduit dans son travail. De la même manière, le jeu peut rendre attractive une partie de l'apprentissage, mais s'il remplace son objectif par le fait de gagner des points, qu'il renforce la compétition et le culte de la performance, alors il me semble qu'il est bien mal utilisé. Le jeu ne devrait pas être un ingrédient magique qui rend tout acceptable, simplement parce que c'est «ludique», raison de plus de rester critique à son sujet. Malgré cela, le jeu de société est un média privilégié pour illustrer et vulgariser des systèmes, et il serait dommage de s'en priver. Il est possible de l'utiliser avec pertinence et discernement. Les autrices et auteurs de jeu possèdent maintenant un lexique suffisamment vaste pour ce faire.

Vous montrez, en substance, que les jeux permettent de rendre visibles les rapports de force tout en les rendant supportables.

Les jeux de simulation permettent d'abstraire des sujets, de mettre une distance analytique entre eux et le joueur. Cette réduction symbolique peut rendre certains sujets supportables, mais il n'est pas dit que ce soit forcément souhaitable. *Risk*, par exemple, privilégie une vision géostratégique pour simuler la guerre, mais ignore complètement les conséquences concrètes, humaines de celle-ci. Est-ce forcément une bonne chose de rendre ces tragédies plus supportables, si cela participe à renforcer notre indifférence?

Dans certains jeux contemporains, la coopération remplace la compétition. Est-ce le signe d'une nouvelle utopie sociale ou un simple ajustement marketing?

Les jeux de société coopératifs sont bien issus d'une utopie sociale, puisqu'ils trouvent leur origine dans les *New Games*, des jeux développés par



1977

Naissance, au Raincy (région parisienne).

2007

Publie son premier jeu de société, *Ar Seizh Bigoudenn*. Une vingtaine suivront jusqu'en 2019.

2008

Graphiste et directeur artistique indépendant pour les jeux de société, en parallèle à son activité d'auteur.

2014

Primé au Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt.

2017

Cofondateur de la Société des auteurs de jeux, dont il fut le président de 2019 à 2021.

2019

Enseigne le *game design* à l'Ican Paris.

des acteurs de la contre-culture américaine dans les années 1960. Actuellement, il s'agit plus d'un ingrédient de *game design* relativement moderne que de l'étendard d'une utopie sociale revendiquée. Des études ont montré les vertus prosociales de la pratique de ce type de jeux, mais avec seulement un jeu coopératif sur quinze publié par an, ce potentiel est loin de pouvoir s'exprimer pleinement. Quoi qu'il en soit, puisqu'il s'agit maintenant d'une mécanique aux qualités identifiées, les autrices et auteurs s'en emparent de plus en plus, parfois avec une réelle volonté politique.

Vous montrez que le jeu met en scène des règles pour mieux en révéler l'arbitraire. Jouer reviendrait-il à déjà exercer une forme de pensée critique?

Ce n'est pas tout à fait ce que je dis dans le livre. Certes, le jeu de société représente un média idéal pour vulgariser des systèmes, mais ce n'est pas pour autant que le joueur exerce sa pensée critique sur ces mêmes systèmes. Ceux-ci sont analysés par le joueur, le plus souvent dans le but de performer, d'atteindre l'enjeu, rarement pour juger de l'arbitraire des règles proposées, et encore moins pour tenter de les interpréter culturellement ou politiquement. Au mieux, il va se plaindre de relatives dissonances ludonarratives qui altèrent son immersion, son évasion. Toutefois, le jeu de société met bien le joueur en situation de «citoyen idéal»: celui qui est informé des règles et qui utilise la liberté qui lui est laissée au sein du système pour impacter la partie de ses choix. La plupart des jeux de société ne reposent pas uniquement sur le hasard sont finalement plutôt politiquement encapacitants.

Dans une société saturée de compétitions et de classements, comment préserver un espace pour le jeu gratuit, inutile, libérateur, bref, pour le plaisir pur de jouer?

Je pense qu'il se préservera tout seul. Les jeux de l'enfant sont bien souvent pratiqués pour la liberté offerte et non pour la compétition. L'attitude ludique, chère à Jacques Henriot, est un penchant bien naturel, qui n'est pas construit culturellement. En revanche, là où j'invite à la vigilance, c'est sur la confiance aveugle que l'on donne à toute forme de jeu, et en particulier aux jeux de société. Ils nous impactent politiquement, bien plus qu'on ne le croit. Le «jeu pour le jeu» est une magnifique réponse au culte de la performance, mais il est également possible de faire advenir d'autres jeux, qui nous libèrent et nous transforment plus qu'ils ne renforcent les normes sociales. Des jeux qui pourraient nous faire réfléchir sur nous-mêmes et sur le monde, peut-être avec un peu de poésie et de subtilité, plutôt que de systématiquement nous offrir un endroit où s'oublier. ●



(1) *Ce n'est qu'un jeu. Usages politiques du jeu de société*, par Henri Kermarrec, Ed. du Commun, 320 p.