

Caricature et jeu

Appel à contribution pour le numéro 34 de la revue *Ridiculosa*

Au milieu du XIXe siècle, le *Magasin Pittoresque* (1833-1938), périodique d'éducation populaire reflétant les occupations et préoccupations de son époque, comporte de nombreuses pages consacrées au jeu, aux objets et aux pratiques qui lui sont liés. On voit ainsi pêle-mêle des articles illustrés sur les cartes à jouer, les tarots, les échecs, les jeux enfantins, la lutte, la baguette divinatoire qui, tous, témoignent de cet engouement. La revue relaie alors un intérêt récent pour la compréhension historique et sociétale du jeu allant au-delà de l'Antiquité (Manson 2024), comme cela avait été le cas jusqu'alors avec une focalisation sur les jeux olympiques alliant éthique, sport et politique (Badinou 2000). Cette démarche s'inscrit dans une intention plus large de penser une société qui voit se développer les loisirs, circuler l'information, apparaître des technologies et créer en nombre des objets utiles ou futiles, suscitant entichement, rejet, collectionnisme ou viralité (Caraion 2014). Cette société porte également un intérêt nouveau à l'enfance et regarde avec une certaine nostalgie le folklore, les fêtes et jeux ruraux de la société préindustrielle, dont certains se transforment alors en sport (Manson 2024). Ce dernier type d'évolution documente du reste la frontière ténue entre sport, jeu et même théâtre (Caillois 2023). Certaines pratiques ludiques, tels que les jeux érotiques ou les jeux d'argent, et davantage encore leurs acteurs répondant à une sociologie complexe, resteront longtemps dans l'ombre (Guillet 2026). Cela vaut, dans une moindre mesure, pour les jeux frayant avec la magie ou l'occultisme, alors que le rapport ontologique entre jeu et sacré n'est vraiment thématiqué qu'en 1929 avec le livre fondateur de Roger Caillois, *L'homme et le sacré* (Caillois 2024). La dimension de l'imaginaire est prise en compte encore plus tardivement. (Tuailon Demésy 2024).

Les périodiques satiriques, où s'exprime alors l'essentiel de la caricature, vivent de l'actualité, des questions de société et des dérives du monde, quelle que soit l'échelle sociétale ou géographique de celles-ci, et le jeu ne tarde pas à s'y installer comme un topos visuel. Le mode de présence de ce dernier est cependant varié. Le jeu est certes montré pour lui-même mais plus souvent utilisé comme une grille de lecture sociétale, morale ou politique. Différents niveaux de représentation se rencontrent, par ailleurs : 1/ les pratiques et dispositifs de divers jeux, tels que les échecs, le jeu de l'oie, les jeux d'enfants, les cartes à jouer mais aussi leurs détournements, les usages divinatoires, déviants ou occultes ; 2/ les supports physiques, tels que les plateaux de jeu, les pièces d'échec, les quilles, les cartes à jouer et autres accessoires ; 3/ le joueur (beaucoup plus rarement la joueuse), inscrit dans le présent (Duflo 2024) en train de défier l'ordre et tous types de conjectures, ouvrant sur une figure comparable à celle du buveur, et qui comme cette dernière devient une sorte de marque visuelle dans la presse illustrée (Danguy 2018). Le *gamer* se présente du reste comme l'avatar contemporain de cette figure du joueur (Krichane, Pante, Rochat 2023). D'autres supports moins diffusés, telles que les cartes à jouer satiriques, produisent également des représentations volontiers provocatrices, voire propagandistes (Pette 2005). Chaque nouveau médium, cinéma, photographie (en particulier au travers des montages), bande dessinée, vidéo, même, etc. va ensuite livrer son lot de représentations satiriques du jeu.

Comme d'autres numéros de *Ridiculosa*, celui-ci s'intéresse à une problématique qui peut se comprendre à la fois en tant que pratique (le jeu), selon une dimension matérielle (les jeux

auxquels on joue et leurs accessoires) et comme métaphore (« jouer à être », « jeu de fripouilles »), ces éléments pouvant être combinés et détournés à l'envi (Barnabé 2024). Cela a été le cas de la sculpture (Deligne, Vernois 2006), de la littérature (Délépine, Deligne, Potocki 2009), de la photographie (Danguy, Gardes, Ronge 2010), plus récemment du théâtre (Deligne, Orobon 2022) et de la musique (Friant-Kessler, Gardes 2025). Le jeu possède cependant un ensemble de spécificités qui le distinguent de ces thématiques : 1/ il concerne la société dans son entier, de sorte que l'on peut parler de « culture ludique » et même d'un « habitus ludique » (Brougère 2024), un concept dérivé de l'appareil théorique de Pierre Bourdieu (Bourdieu 1980). Dans cette configuration, le jeu permet à un groupe d'asseoir son identité de manière différentielle, une manne pour les charges caricaturales aux fondements du métier (Deligne 2015). Pour d'autres, il constitue un support pour penser le monde (Fink 2022) ; 2/ il est particulièrement lié au langage, ce qui va faire le lit de la caricature qui iconise volontiers les expressions idiomatiques et autres traits d'esprit (Freud 1988) 3/ il porte en lui une limite avec un dispositif prédéfini et souvent une règle (Caillois 2023), avec lesquels vont jouer de très nombreuses dessinateurs ; 4/ la plupart des charges sont comiques, ce qui ne va pas de soi dans la caricature (Bihl, Danguy, Delporte 2020), puisque le jeu est réputé non sérieux et associé à l'amusement (Huizinga 2024).

La caricature va ainsi principalement mobiliser le jeu en instrumentalisant et en détournant les accessoires, les dispositifs relationnels, les règles, les pratiques, un élément iconographique (Serna 2021) tout en liant ceux-ci à une personne, un groupe, un parti politique, un contexte sociétal ou politique, une idéologie, etc. La seule constante est, en fait, la malveillance et une propension au comique. Si l'espace laissé au caricaturiste est large, le champ ouvert au chercheur s'intéressant au lien entre caricature et jeu l'est tout autant. Le présent numéro propose de se saisir de cette thématique inédite à l'intérieur d'un spectre analytique un peu réduit, n'incluant qu'à ses marges le sport, un thème en soi, qui ne sera retenu ici que sous son aspect ludique. Les contributions pourront concerner toutes les périodes historiques et les aires culturelles. Elles devront de préférence, quoique non exclusivement, correspondre à l'un des axes suivants :

- Une typologie des jeux dans un corpus donné (jeu de dames, jeu de cartes, jeu de rôle, jeu d'enfant, jeu de hasard, jeu d'argent, etc.)
- Une analyse des représentations du jeu, du dispositif et des joueurs dans un corpus donné
- L'étude d'un jeu (jeu de cartes, par exemple) ou d'un accessoire (pièce d'échec, par exemple), éventuellement selon une approche transculturelle dans un corpus donné (un périodique ou plusieurs, voire d'autres supports)
- Le détournement des pratiques ludiques et des règles, y compris la tricherie, la tromperie, les pratiques déviantes ou divinatoires
- L'iconisation des expressions langagières, telles que « jeu d'enfant », « jeu interdit », « jeu de dupes », etc.
- La spécification d'un groupe social à travers le jeu, notamment les femmes
- Le jeu comme lecture du monde, d'un contexte historique, d'une idéologie, etc.

Pour soumettre un article

La réponse à cet appel se fait en deux temps.

Dans un premier temps, les auteurs et autrices désirant répondre à cet appel sont invité-e-s à envoyer aux responsables du numéro une proposition n'excédant pas 3 000 signes accompagnée d'une courte biobibliographie avant le 30 septembre 2026. Celles-ci leur répondront quant à l'adéquation de leur proposition au numéro.

Dans un deuxième temps, les auteurs et autrices envoient leur article au plus tard le 15 avril 2027 ainsi que les éléments demandés en fichiers joints (le nom du fichier est le nom de l'auteur ou autrice) au format « .docx ». Ce fichier est composé des éléments suivants :

- Le titre de l'article et le nom de l'auteur ou de l'autrice avec son rattachement institutionnel et un contact courriel.
- Un résumé de 1 000 signes, espaces comprises, en français, en anglais et si possible en allemand.
- L'article, d'une longueur de 20 000 signes, espaces comprises, ainsi que les illustrations (8 maximum) de bonne définition dans des fichiers séparés. La place des illustrations doit être indiquée dans le texte par la mention (fig. x)
- Les documents devront respecter les consignes de rédaction : <https://www.eiris.eu/eiris/espace-auteur/normes-de-présentation-des-articles-ridiculous/>

Ces documents sont envoyés par courrier électronique à Laurence Danguy (laurence.danguy@unil.ch) Michela Lo Feudo (michela.lofeudo@unina.it) et Ludivine Thouverez (ludivine.thouverez@univ-poitiers.fr).

Calendrier

- 30 septembre 2026 : date limite pour soumettre une proposition
- 15 novembre 2026 : retour sur les résumés
- 15 avril 2027 : date limite de réception des articles
- 15 juin 2027 : retour des articles aux auteurs et autrices des articles avec demande de corrections et éventuellement de modifications
- 15 juillet 2027 : date limite de remise des articles définitifs
- septembre 2027 : dernières lectures et allers-retours avec les auteurs
- 1^{er} octobre 2027 : remise du dossier au responsable éditorial

Bibliographie

BADINOU, Panayota (2000), *Olympiaka. Anthologie des sources grecques*, CIO, Bienne.

BARIDON, Laurent, GUÉDRON, Martial (2015), *L'art et l'histoire de la caricature*, Paris, Citadelles & Mazenod.

BARNABÉ, Fanny (2024), « Détournement », dans Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac (eds.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, p. 89-95.

BIHL, Laurent, DANGUY, Laurence, DELPORTE, Christian et al. (2020), *La caricature...et si c'était sérieux ? Décryptage de la violence satirique* (édition originale 2015).

BOURDIEU, Pierre (1980), *Le sens pratique*, Paris, éditions de Minuit.

BROUGERE, Gilles et SAVIGNAC, Emmanuelle (2004), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Eres.

- BROUGERE, Gilles (2024), « Culture ludique », dans Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac (eds.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, p. 74-79.
- CAILLOIS, Roger (2024), *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, Folio essais (édition originale 1929).
- CAILLOIS, Roger (2023), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio essais (édition originale 1950)
- CARAION, Marta (ed.) (2014), *Usages de l'objet. Littérature, histoire, arts et techniques XIX^e-XX^e siècles*, Seyssel, Champ Vallon.
- DANGUY, Laurence (2018), *Le Nebelspalter Zurichois. Au cœur de l'Europe des revues et des arts*, Genève, Droz, Presse et caricature.
- DANGUY, Laurence, GARDES, Jean-Claude, RONGE, Peter (eds.) (2010), *Ridiculosa*, n° 17, *Caricature et photographie*.
- DELIGNE, Alain (2015), *L'idée de poids dans la caricature*, Paris, L'harmattan.
- DELIGNE, Alain, VERNOIS, Solange (eds.) (2006), *Ridiculosa*, n° 13, *Caricature et sculpture*.
- DELIGNE, Alain, OROBON, Marie-Angèle (eds.) (2022), *Ridiculosa*, n° 29, *Caricature et théâtre*.
- DELÉPINE, Marie, DELIGNE, Alain, POTOCKI, Margarethe (eds.) (2009), *Ridiculosa*, n°16, *Caricature et littérature*.
- DUFLO, Colas (2024), *Le jeu : de Pascal à Schiller*, Paris, PUF (édition originale 1997).
- FINK, Eugen (2022), *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, éditions de Minuit (édition allemande en 1960).
- FREUD, Sigmund (1988), *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, Paris, Gallimard, Folio essais (édition originale 1940).
- FRIANT-KESSLER, Brigitte, GARDES, Jean-Claude (eds.) (2025), *Ridiculosa*, n° 32, *Caricature et musique*.
- GUILLET, François (2026), *Vertige du jeu. La société française et les jeux d'argent (1776-1933)*, Seyssel, Champ Vallon.
- GUIMARÃES MARTINS, Bruno (2024), « Les jeux d'esprit dans la presse : Poétique et lecture typographique (1870-1914) », Presses anciennes et modernes à l'ère du numérique, actes du congrès *Médias 19 - Numapresse* (Paris, 30 mai-3 juin 2022), sous la dir. de Guillaume Pinson et Marie-Eve Thérenty. Dossier publié en 2024, Mise à jour le 24/05/2024.
- URL: <https://www.medias19.org/publications/presses-anciennes-et-modernes-lere-du-numerique/les-jeux-desprit-dans-la-presse-poetique-et-lecture-typographique-1870-1914>
- HUIZINGA, Johann (2024), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard (édition originale 1951).
- KRICHANE, Selim, PANTE, Isaac, ROCHAT Yannick (eds.) (2023), *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Liège, Presse universitaires de Liège.
- MANSON, Michel (2024), « Historiographie du jeu », dans Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac (eds.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, p. 179-185.
- PETTE, Pascal (2005), *La carte à jouer : outil de propagande ou de dérision ?*, *Le vieux Papier*, n° 378.
- SCHMOLL, Patrick, BONENFANT, Maude, DOZO, Björn-Olav (2023), « Fonder une sociologie à partir des jeux. Pertinence du projet de Roger Caillois aujourd'hui », *Sciences du jeu*, n° 20-21.
- SERNA, Pierre (2021) (ed.), *Le joker. Un fou au pays des cartes*, Issy-les-Moulineaux, Musée Français de la carte à jouer.
- TUAILLON DEMÉSY, Audrey (2024), « Imaginaire », dans Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac (eds.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, p. 191-195.

Directeurs de la revue Ridiculosa : Christophe Cosker, Alain Deligne, Jean-Claude Gardes

Comité de rédaction de la revue :

Alain Deligne Universität Münster

Alexandre Devaux : BnF

Jean-Claude Gardes : Université de Bretagne Occidentale

Dominic Hardy : Université de Québec à Montréal

Ursula E. Koch : Universität München

Isabel Lustosa : Fundação Casa di Rui Barbosa, Rio de Janeiro

Marie-Angèle Orobon : Université Sorbonne Nouvelle

Comité de lecture :

Marie-Pierre Délépine : Paris

Walther Fekl : Universität Frankfurt/Oder

Michela Lo Feudo : Università di Napoli

Margarethe Potocki : Clermont-Ferrand

Angelika Schober : Université de Limoges

Richard Scully : University of New England