

23 | 2027

Conte et jeu (1690-1789)

Argumentaire

« On a fait hier un plan de conte. C'est le Jeu de l'oie où les perdants doivent payer d'un conte sur chaque case du jeu », écrit Madame de Graffigny, soulignant ainsi le lien intrinsèque entre le genre du conte et l'activité ludique.

Le conte de fées, entre 1690 et 1790, ne se réduit ni à un divertissement naïf ni à un outil d'édification morale : il est aussi, fondamentalement, un jeu. Ce numéro de *Féeries* entend explorer les dimensions ludiques du conte, entendues à la fois comme structure narrative, dispositif culturel et mode de réception social.

Avant même l'émergence des contes de fées, le XVII^e siècle a vu s'épanouir des formes narratives fondées sur le jeu, la conversation et la virtuosité d'esprit. *La Maison des Jeux* de Charles Sorel (1642-1657) en fournit un des principaux exemples : l'ouvrage est une vaste fresque dialoguée où une compagnie mondaine se livre à des récits, énigmes, devinettes et jeux littéraires. Cette œuvre pionnière fait du jeu un cadre de sociabilité narrative, qui préfigure les usages ludiques du conte dans les salons précieux et galants de la fin du siècle. Le conte s'y greffera comme forme allégée, merveilleuse, mais toujours fondée sur le dialogue, la mise à l'épreuve, la connivence.

C'est dans un contexte favorisant la rencontre entre activité ludique et littérature que surgit le conte de fées, d'abord conçu comme jeu littéraire : au tournant des années 1670-1700, les récits féeriques sont élaborés dans les salons aristocratiques comme autant de jeux d'esprit, défis narratifs, ou exercices galants. Le recueil du *Gage touché* (1698) illustre cet usage en mettant en scène des narrateurs contraints de produire un conte pour racheter un gage, dans un esprit proche des activités auxquelles on se livrait dans les salons. Comme l'a montré Élisabeth Belmas (*Jouer autrefois*, 2006), le jeu, au XVII^e et au XVIII^e siècle, n'est jamais gratuit : il est un acte social et codifié, au cœur des pratiques de sociabilité nobiliaire. Dans les années 1741-1745, les membres de la société du Bout-du-Banc réunis autour de Caylus et de M^{lle} Quinault firent de l'écriture de contes de fées une pratique ludique coutumière : un concours fut même organisé à partir de gravures ayant illustré un conte antérieur et c'est ainsi que naquit « Acajou et Zirphile » de Charles Duclos.

Nombre de récits héritiers de ces cercles conservent la trace de cette origine et s'inscrivent dans une esthétique globale du jeu qui passe par les échanges de paroles, les défis implicites, les mises en scène stratégiques.

Les contes manifestent une double dynamique ludique :

- Une dynamique interne, où les récits eux-mêmes représentent des jeux : des personnages jouent à la poupée, aux cartes, ou s'affrontent dans des épreuves proches des énigmes, des gages ou des devinettes. On observe aussi des mises en abyme narratives, où la narration devient pari, défi ou épreuve, inscrivant la fiction dans une logique de jeu théâtralisé : le Maître Chat remporte ainsi son duel face à l'ogre à la faveur d'un défi ludique. Les épreuves qualifiantes elles-mêmes participent d'une ludification de l'univers merveilleux : le stratagème des cailloux blancs ramassés par le Petit Poucet, dans le conte de Perrault, est certes d'abord un artifice diégétique, mais le geste du héros est aussi un jeu relevant d'une logique enfantine du déplacement, du signe et de la trace. Le Petit Poucet fait un usage joueur du monde : il transforme le sol en espace codé, la pierre en indice, le mouvement en quête. Le jeu est d'autant plus manifeste que les cailloux sont remplacés, la nuit suivante, par des miettes, lesquelles seront mangées par les oiseaux. Le mécanisme se répète, mais le jeu échoue, cette fois : les règles ont changé, le monde est devenu instable, et le jeu dangereux. Le jeu n'est plus seulement un instrument de salut : il devient une mise en danger, une leçon de contingence.
- Une dynamique externe, tournée vers le lecteur/la lectrice ou l'auditeur/l'auditrice, que le conte invite à jouer, selon son degré de « pénétration » : reconnaître un proverbe caché, deviner une clef allégorique, déjouer un double sens. Comme l'a montré Constance Cagnat-Debœuf, ces récits cultivent une lecture herméneutique, où l'enjeu est souvent autant l'interprétation que la simple réception.

Plus largement, le conte participe d'une culture où jeu et littérature sont étroitement liés : le jeu comme forme (structuration narrative, variations contraintes), comme registre (badinage, ironie, détournement, burlesque), comme pratique sociale (sociabilité, galanterie, performance), ou encore comme structure cognitive (simulation, règles, hasard, anticipation). Dans cette perspective, les travaux d'Éric Francalanza sur la littérature et le jeu, ou l'ouvrage récent sur *Le Jeu et ses règles en France et en Angleterre* (Classiques Garnier, 2025) permettent de penser le jeu non comme un simple divertissement, mais comme une modalité de construction du sens dans les contes de la période classique.

L'ambition de ce numéro est d'étudier le conte comme une forme ludique au croisement de l'oralité mondaine, du divertissement littéraire et de l'interprétation symbolique. Le jeu y est entendu au sens large : comme activité à règles, comme structure mentale, comme performance sociale, mais aussi comme outil de créativité et de liberté narrative.

Les axes proposés incluent (sans s'y limiter) :

- le conte comme jeu de salon : improvisation, oralité simulée, contraintes narratives ;
- conte et badinage galant : ironie, jeux d'amour, de séduction et de langage, esthétique de la légèreté ;
- objets et pratiques ludiques dans les contes : poupées, cartes, jeux d'enfant ou d'adulte, jeux d'adresse et de hasard, jouets ;

- le jeu narratif : mise en abyme, concours de récits, jeux dans les contes, paris et défis ;
- le conte comme jeu d'interprétation : proverbes, clés cachées, herméneutique populaire ou savante ;
- le hasard comme figure structurante du merveilleux, embrayeur de narration, outil de suspension de la causalité rationnelle et perturbateur éthique ;
- la réception contemporaine des contes dans leurs liens avec le jeu (jeux de plateau, jeux vidéo...).

Modalités de soumission

Les propositions sont à envoyer **avant le 1^{er} avril 2026** (au moins 300 mots, accompagnés d'un court CV) à **Tony Gheeraert** : tony.gheeraert@univ-rouen.fr. Les articles complets (40 000 signes maximum, espaces comprises) seront à remettre pour le 1^{er} décembre, délai de rigueur.

Belmas, Élisabeth, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle)*, Seyssel, Champ Vallon, coll. « Époques », 2006, 439 p.

Cagnat-Debœuf, Constance, « Du jeu des proverbes dans les *Histoires ou contes du temps passé* : “Cendrillon ou la petite pantoufle de verre” », *Dix-septième siècle*, n° 277, 2017, p. 631-644.

Correspondance de Madame de Graffigny, éd. E. Showalter et al., Oxford, Voltaire Foundation, 1997, tome IV, lettres 518, 1^{er} février 1743.

Cottegnies, Line et al. (éd.), *Le Jeu et ses règles en France et en Angleterre*, Paris, Classiques Garnier, 2025.

Duclos, Charles, *Acajou et Zirphile*, éd. A. Defrance, dans Hamilton et al., *Contes*, Paris, H. Champion, coll. « Bibliothèque des Génies et des Fées », n° 16, 2008.

Duflo, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997 et *Le Jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997.

Etudes Epistémè, n° 39 (Jeu et tricherie dans l'Angleterre et la France modernes), 2021. Disponible en ligne sur <<https://journals.openedition.org/episteme/9414>>.

Francalanza, Éric (éd.), *La littérature et le jeu : du XVII^e siècle à nos jours*, Pessac, PUB, coll. « Eidôlon », n° 65, 2004, 239 p.

Manson, Michel, *Jouets de toujours. De l'Antiquité à la Révolution*, Paris, Fayard, 2001, 387 p.

Robert, Raymonde, « Un avatar du conte de fées dans la première moitié du XVIII^e siècle : le rébus », *Transactions of the third international congress on the Enlightenment III*, Oxford, Studies on Voltaire and the Eighteenth Century, 1972, n° 89, p. 1357-1371.

Sanchez, Caroline, *Entre jeu et magie : une littérature ludique* (Mémoire de Master, Lyon II / Enssib), 2015.

Sorel, Charles, *La Maison des jeux*, éd. M. Leopizzi, Paris, H. Champion, 2017.

Sitographie

Expositions BnF :

<<https://expositions.bnf.fr/contes/grand/208.htm>> ;

<<https://essentiels.bnf.fr/fr/album/01b534bb-7251-4ada-aac7-f88f88fc8e5b-jeux-et-jouets-dans-contes>>.