HAL
open science

L'esprit du jeu dans les sociétés postmodernes : Anomies et socialités : Bovarysme, mémoire et aventure

Aurélien Fouillet

▶ **To cite this version:**

Aurélien Fouillet. L'esprit du jeu dans les sociétés postmodernes : Anomies et socialités : Bovarysme, mémoire et aventure. Philosophie. Université René Descartes - Paris V, 2012. Français. NNT : 2012PA05H028 . tel-00801205

HAL Id: tel-00801205

https://theses.hal.science/tel-00801205

Submitted on 15 Mar 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES
Ecole Doctorale 180
SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
SORBONNE

THÈSE
Pour l'obtention du grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES

Discipline : Sociologie

Présentée et soutenue publiquement
le 11 décembre 2012 par

Aurélien Fouillet

L'ESPRIT DU JEU DANS LES SOCIÉTÉS POSTMODERNES
Anomies et socialités : Bovarysme, mémoire et aventure.

Directeur de thèse : Michel Maffesoli

Jury :
Patrick Watier (Professeur des universités)

Denis Jeffrey (Professeur des universités)

Olivier Sirost (Professeur des universités)

Lionel Pourtau (Chercheur)

Sommaire

SOMMAIRE 2

INTRODUCTION : DE L'ILLUSION. ENTRE JEUX ET SOCIOLOGIES. 5

CHAPITRE 0 – EPISTEMOLOGIE : 13

COMMENT LE « MONDE-VERITE » DEVINT ENFIN UNE FABLE. 13

0.1 LES CONDITIONS DE POSSIBILITE DE LA CONNAISSANCE SOCIOLOGIQUE. 22
0.2 LA PHENOMENOLOGIE COMME FONDEMENT D'UNE SOCIOLOGIE DE LA VIE QUOTIDIENNE. 28
0.3 PRINCIPES POUR UNE SOCIOLOGIE DE L'IMAGINAIRE COMME METHODE. 38

CHAPITRE 0' – POST-MODERNITES : 48

LES ANOMIES CONTEMPORAINES. 48

0'.1 L'HOMME ELECTRONIQUE : UNE SYNERGIE DE L'ARCHAÏSME ET DU TECHNOLOGIQUE. 50
0'.2 DES IDENTITES : INDIVIDU ET PERSONNES. 58
0'.3 DE L'ENNUI. 65
0'.4 DU RISQUE. 72

CHAPITRE 1 – LE DIVERS ET L'EPARS : 82

APPROCHES LUDIQUES. 82

1.1 TERRAINS ET APPROCHES. 85
1.2 GENEALOGIES DES APPROCHES LUDIQUES. 93
1.3 LE DAÏMON DU JEU. 123

CHAPITRE 2 – *REAL IS FOR SUCKERS* OU DU BOVARYSME : 138

LE GOUT DE L'AUTRE. 138

2.1 DE L'ENNUI A LA FICTION. 151
2.2 « ÊTRE AUTRE » OU "SE LA RACONTER". 160
2.3 RESILLUSION : LA CHOSE DANS LE JEU (LA CHOSE EN JEU ?). 176

CHAPITRE 3 – LES TRANSFORMATIONS DE LA MEMOIRE : 188

MACHINA MEMORIALIS. 188

3.1 JEUX ET TERRITOIRES. 192
3.2 MEMOIRES ET CHEMINEMENTS : LA FABRICATION D'UN LIEU COMMUN. 201

CHAPITRE 4 – DE L'ESPRIT D'AVENTURE. 220

4.1 L'ESPRIT D'AVENTURE. 222
4.2 L'AMOUR DU RISQUE. 229
4.3 L'AVENTURE DE L'ECHANGE. 237

CONCLUSION – LE JEU EST L'ANOME. 253

BIBLIOGRAPHIE 259

INDEX RERUM 287

INDEX NOMINUM 291

TABLE DES MATIERES 294

*

« Vous êtes peut-être en train de vous demander si je plaisante ou si je suis sérieux. Je plaisante *et* je suis sérieux. Être ludique ne veut pas dire être ridicule. Le jeu n'est pas forcément frivole, même si frivolité n'est pas trivialité : le plus souvent, on devrait prendre la frivolité au sérieux. J'aimerais que la vie soit un jeu – mais un jeu dont l'enjeu soit vertigineux. Je veux jouer *pour de vrai*. »

Bob Black, *Travailler, moi ? Jamais !*

« A mon avis, l'une des raisons pour lesquelles je n'ai jamais fait un très bon détective privé c'est que je passe trop de temps à rêver de Babylone. »

Richard Brautigan, *Un privé à Babylone*.

*

Introduction : De l'illusion. Entre jeux et sociologies.

Repérer les indices de la mutation.

La culture populaire est un terrain privilégié pour la compréhension des sociétés. Les sociologues, à l'instar des anthropologues et des ethnologues, en font un terrain d'enquête riche d'enseignements. Si les indices ne sont pas toujours simples à déceler, il faut savoir être attentif à certains signaux faibles qui nous renseignent sur les mutations en cours. La bande dessinée et le cinéma font partie de ces espaces dans lesquels se glissent de nombreux indices et de nombreuses pistes de réflexion. L'œuvre d'Alan Moore est ici exemplaire.

Alan Moore est un dessinateur et un scénariste de bande dessinée britannique. Il a participé à ce que l'on a appelé la *british invasion* du comics américain. C'est-à-dire le renouvellement de la bande dessinée américaine par des artistes britanniques. Il est aujourd'hui un des auteurs les plus célèbres de notre époque et chaque sortie d'une de ses nouvelles créations crée l'événement. Parmi d'autres indices que nous étudierons au cours de ce travail, *La Ligue des gentlemen extraordinaires* a attiré notre attention sur une transformation intrigante de l'imaginaire collectif contemporain. Dans cette bande dessinée, Alan Moore regroupe différents personnages de fiction littéraire dans une équipe de choc. Dorian Gray, le Capitaine Nemo, l'Homme invisible, le Docteur Jekyll, Allan Quatermain et Mina Murray (une lady vampire), se trouvent ainsi réunis pour sauver le monde. Au-delà de l'originalité de l'œuvre, il est intéressant de voir que ce sont ici des personnages imaginaires qui vont devoir prendre en main le destin du monde. On pourrait nous objecter que James Bond et John Rambo par exemple sont aussi des personnages de fiction. Cependant, ils incarnent une vision idéalisée de la réalité. La représentation de la

violence et les effets spéciaux sont là pour donner de la crédibilité aux événements qui traversent la vie du militaire américain et de l'espion anglais.

Dans le cas de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, Alan Moore choisit délibérément des personnages qui sont déjà constitués dans l'imaginaire collectif comme des personnages de fiction. La fiction possède déjà sa propre réalité. Ce que nous trouvons intrigant ici est le recours délibéré à la fiction comme ressort narratif, comme moyen de faire pénétrer le lecteur dans un univers déjà légitime. La cohérence de l'univers de *La ligue des gentlemen extraordinaires* est posée, de fait, par les références littéraires que cet univers suscite. Le mélange, l'hybridation, la fiction prendraient-ils une place de plus en plus importante dans les sociétés contemporaines ?

Autre indice intrigant des mutations actuelles : le cosplay. Le terme « cosplay » est la contraction de « costume player ». Formule difficile à traduire en français mais qui exprime bien ce mélange de déguisement et de jeu (au sens théâtral du terme, mais aussi en son sens simplement ludique). En effet, il ne s'agit pas d'organiser des après-midi costumés. Il faut aussi incarner le personnage sur scène, ou simplement dans les allées des conventions. On peut alors croiser le Joker, Goldorak, Pikachu, et autres héros connus ou moins connus de ces univers fictifs contemporains. Si cela renvoie aussi à la fiction comme constitutive d'un univers partagé, d'autres faits sont intéressants dans le phénomène cosplay. Un de ces faits marquants est l'âge de ces participants. Il ne s'agit pas seulement d'adolescents de moins de 25 ans. Les « gardiens du temple » cosplay, c'est-à-dire les cosplayeurs de la première heure, ont entre 30 et 40 ans. Ils sont les enfants de Star Wars, d'Ulysse 31 ou de Capitaine Flam et sont aussi nombreux que les plus jeunes. Cet étonnant mélange des générations dans un univers particulièrement ludique est intrigant de bien des manières. Le jeu contaminerait-il l'ensemble de la vie sociale ? La traditionnelle distinction faite entre les comportements de la jeunesse et ceux de l'âge adulte

s'estomperait-elle ? L'engouement pour la trilogie Star Wars, qui est à l'origine du cosplay, serait-elle l'expression d'une transformation de notre imaginaire scientifique par sa mise en jeu dans la science-fiction ?

Ces deux indices, laissés par la culture populaire, suggèrent que nos sociétés se transforment. Mais de quelle mutation s'agit-il ? Qu'est-ce qui est en jeu, d'un point de vue sociologique, dans la fiction narrative d'Alan Moore et dans la confusion des comportements des jeunes et des adultes au travers du cosplay ? Tout cela soulève la question de la pertinence du jeu comme sujet sociologique.

Le jeu comme forme de socialisation.

Il y a, peut-être, dans le monde contemporain une sorte d'urgence. Certains y voient une crise économique ou politique. D'autres y voient une catastrophe à venir. Les mouvements Occupy ou Anonymous disent-ils quelque chose de la société contemporaine ? La sensibilité écologique actuelle renvoie-t-elle à une transformation de notre rapport à notre environnement ?

Et s'il s'agissait simplement d'une envie de jouer généralisée, d'une prise de risque partagée ? Une envie de jouer sa vie, son identité, ou encore de jouer la société à quitte ou double. L'urgence contemporaine est peut-être celle du joueur face à la table de jeux et au croupier qui lance un fatidique : « faites vos jeux ! » ? Si la société se transforme, le jeu n'en serait-il pas une expression ?

Cette envie de jouer est certainement non-consciente, non-théorisée, peut-être même nulle et non avenue. Mais il ne s'agit pas ici simplement de frivolité ou de superficialité, tout au moins dans leur sens classique. Le joueur qui tremble à la vue de la roulette qui tourne implique bien des choses qui dépassent le cadre de la frivolité traditionnelle du jeu. L'engouement pour les vampires, les skins partys ou les jeux de hasard renvoie, lui aussi, à un certain « sérieux » de la situation. Tout au

moins nous indique-t-il qu'il s'agit d'un jeu dont le sociologue doit tenir compte pour la compréhension des sociétés contemporaines.

Frivoles, les cosplayers, les zombie walks, les lip dub, ou encore les jeux vidéo, le sont de bien des manières. Mais cette légèreté de vivre un jeu ne nous dit-elle pas quelque chose de notre époque ? Cette urgence ludique n'est-elle pas le symptôme de quelque chose de nouveau ? Que peut bien vouloir dire « Jouer pour de vrai » ?

Depuis Platon, l'Occident s'interroge sur l'Être, sur les moyens de le connaître et de l'appréhender. L'histoire de la philosophie regorge de métaphysiques et d'arrière-mondes qui ont cherché à le cerner. A contrario, notre époque, par de multiples manifestations de l'imaginaire et du virtuel, ne s'interrogerait-elle pas sur le non-être ? La télé-réalité, les mondes virtuels persistants ne sont-ils pas l'expression d'une interrogation spécifique à nos sociétés, à notre époque ? Il ne s'agit pas ici du néant, tout au moins pas seulement, mais plutôt de la fiction. Plus que d'un néant, il s'agirait plutôt d'une néantisation, de la disparition d'un type de société et de l'expérimentation de nouvelles socialités. Et si, pour faire écho à Descartes, Dieu se trouvait être un mauvais génie ? Si ce qui donnait corps au monde se trouvait être une illusion ? Si le propre de la socialité était de déployer des fictions ? Si la société ne reposait que sur un *enromancement* de la vie ? Autrement dit, le jeu ne serait-il pas une des formes actualisées de la socialisation ?

Pour une sociologie de l'illusion.

Sociologie du jeu, sociologie des jeux, il n'est pas évident de choisir entre ces deux propositions. La sociologie de l'addiction, les game studies, la théorie des jeux, sont certainement des champs d'investigation pertinents pour comprendre un certain nombre de phénomènes ludiques contemporains. Cependant, il nous semble que la sociologie du jeu que nous nous proposons de pratiquer se doit, avant tout, d'être

comprise comme une sociologie de l'illusion. Sociologie du jeu elle ne l'est donc pas seulement.

En effet, si notre hypothèse selon laquelle la société repose sur la fiction se vérifie, alors la sociologie du jeu serait une sociologie qui s'intéresserait spécifiquement aux formes de socialisation, à la façon dont nous faisons société. « Les illusions, écrit Baudelaire, sont aussi innombrables peut-être que les rapports des hommes entres eux, ou des hommes avec les choses. »[1]

Il nous faudra donc, dans une première partie, nous interroger sur les conditions de possibilité d'une telle sociologie. Comment la sociologie peut-elle aborder la question du jeu sans en faire un objet spécifique ? Autrement dit, quels sont les outils que nous pourrons mobiliser pour chercher à comprendre comment le ludique, en tant que fiction, traverse l'ensemble des champs de la sociologie ? Il ne s'agit pas ici de faire une sociologie du jeu, au même titre qu'il y a une sociologie du travail ou de la famille. Mais bien de s'interroger sur le jeu comme forme de la socialisation. Forme de socialisation qui pourrait ensuite servir à la compréhension d'une sociologie contemporaine de la famille, du travail, ou d'autre chose. La sociologie du jeu se fait sociologie de l'illusion dès lors qu'elle est sociologie du sociétal dans le jeu (*in lusio*).

Dans une deuxième partie, nous devrons nous interroger sur le contexte à partir duquel le ludique s'est répandu dans la société contemporaine. Quels sont les éléments qui permettent de comprendre que le ludique et l'illusion jouent une telle place dans le monde contemporain ? Quels sont les mécanismes, les processus, par lesquels le sérieux qui a caractérisé la modernité semble aujourd'hui laisser petit à petit sa place à une forme de frivolité ludique ? Comment la valeur de l'effort peut-elle aujourd'hui être remplacée par la valeur de la célébrité éphémère ? Comment les

[1] Charles Baudelaire, « La corde », in *Le Spleen de Paris*, éditions Gallimard, coll. Poésie,

manières de travailler peuvent-elles aujourd'hui être contaminées par un certain esprit du jeu ? Autrement dit, quels sont les éléments de contexte qui permettent de comprendre le passage de la modernité à la postmodernité ?

Nous pourrons alors, dans une troisième partie, nous interroger sur la façon de définir les comportements ludiques contemporains. Pour cela, nous préciserons tout d'abord quels terrains d'études nous avons privilégiés. Même si nous pouvons déjà dire que ces terrains ne sont pas exclusifs d'autres phénomènes que nous avons pu observer de-ci de-là. Nous préciserons alors le corpus sur lequel s'appuie notre lecture de ces phénomènes. En effet, les différents auteurs que nous avons choisi de mobiliser dans ce travail de recherche nous offrent des clés de compréhension du monde contemporain et de ce que pourrait être le jeu compris comme forme de socialisation. C'est donc à partir de l'exposition de points clés de leur pensée que nous élaborerons notre approche des comportements ludiques en question.

Dans les trois parties suivantes, nous aborderons les manifestations actuelles du jeu. Nous nous intéresserons tout d'abord à la fiction, et plus particulièrement à l'actualisation d'une forme archétypale de la fiction : le bovarysme. Nous chercherons à comprendre quel est le statut sociologique des comportements fictionnels contemporains et quelles conséquences nous pouvons en tirer pour une compréhension des formes de socialisation dans les sociétés contemporaines. Nous nous attacherons alors à étudier la transformation des processus d'élaboration de communautés. C'est-à-dire la façon dont les sociétés contemporaines élaborent des *lieux communs*. Autrement dit, comment les communautés contemporaines se constituent-elles ? Quels sont les enjeux sociétaux de ces pratiques ? Que pouvons-nous en déduire concernant les ressorts de la socialisation ? Enfin, nous élaborerons des outils plus théoriques de compréhension de ces différents comportements ludiques. Comme nous le suggérions au début de cette introduction, l'urgence du jeu n'est pas suffisamment théorisée ou conscientisée, nous essaierons donc d'en

proposer une forme qui puisse correspondre aux motivations, aux enjeux et aux manifestations que nous aurons abordés précédemment. Nous développerons alors ce que représente aujourd'hui l'esprit d'aventure.

*

COMMENT LE « MONDE-VÉRITÉ » DEVINT ENFIN UNE FABLE

Histoire d'une erreur.

1. Le « monde-vérité », accessible au sage, au religieux, au vertueux, — il vit en lui, il est *lui-même* ce monde. (La forme la plus ancienne de l'idée, relativement intelligente, simple, convaincante. Périphrase de la proposition : « Moi Platon, je suis la vérité. »)

2. Le « monde-vérité », inaccessible pour le moment, mais permis au sage, au religieux, au vertueux (« pour le pécheur qui fait pénitence »). (Progrès de l'idée : elle devient plus fine, plus insidieuse, plus insaisissable, — *elle devient femme*, elle devient chrétienne...)

3. Le « monde-vérité », inaccessible, indémontrable, que l'on ne peut pas promettre, mais, même s'il n'est qu'imaginé, une consolation, un impératif. (L'ancien soleil au fond, mais obscurci par le brouillard et le doute ; l'idée devenue pâle, nordique, kœnigsbergienne.)

4. Le « monde-vérité » — inaccessible ? En tous les cas pas encore atteint. Donc *inconnu*. C'est pourquoi il ne console ni ne sauve plus, il n'oblige plus à rien : comment une chose inconnue pourrait-elle nous obliger à quelque chose ?... (Aube grise. Premier bâillement de la raison. Chant du coq du positivisme.)

5. Le « monde-vérité » — une idée qui ne sert plus de rien, qui n'oblige même plus à rien, — une idée devenue inutile et superflue, *par conséquent*, une idée réfutée : supprimons-la ! (Journée claire ; premier déjeuner ; retour du bon sens et de la gaieté ; Platon rougit de honte et tous les esprits libres font un vacarme du diable.)

6. Le « monde-vérité », nous l'avons aboli : quel monde nous est resté ? Le monde des apparences peut-être ?... Mais non ! *Avec le monde-vérité nous avons aussi aboli le monde des apparences* ! (Midi ; moment de l'ombre la plus courte ; fin de l'erreur la plus longue ; point culminant de l'humanité ; INCIPIT ZARATHOUSTRA.)

Friedriech Nietzsche

*

Chapitre 0 – Epistémologie :

COMMENT LE « MONDE-VÉRITÉ » DEVINT ENFIN UNE FABLE.

« Chad Mulligan était sociologue. Il a laissé tomber. » Cette première citation pour ouvrir une réflexion épistémologique peut paraître provocatrice. Elle l'est dans une certaine mesure. Mais elle dit aussi toute la complexité du champ de connaissance que représentent aujourd'hui les sociologies. Qu'elles soient du travail, de la famille, statistique, du couple, du sport, de la santé, qualitatives ou d'autres choses, les sociologies élaborent leurs propres outils et construisent leurs propres objets.

Gaston Bachelard, par ses analyses sur *La formation de l'esprit scientifique,* nous a offert une brillante illustration de la façon dont la connaissance est façonnée par celui qui cherche à connaître et les multiples dimensions qui l'interpellent. Jean-Marie Guyau, dans son *Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction*, nous rappelle à son tour que les sciences se constituent en réduisant leur champ d'investigation à ce qu'elles peuvent appréhender et, par conséquent, construisent un objet qui n'embrasse pas la totalité de l'étant. Multiplicité des savoirs sociologiques et incomplétude de leurs objets sont les deux premiers *obstacles* à une épistémologie des sciences sociales.

Ce qui apparaît ici, ne nous y trompons pas, c'est d'abord la fragmentation de la connaissance dans la démarche analytique depuis Descartes. Découper, fragmenter en petites briques simples, tel un Lego, pour ensuite reconstruire le monde en question, voilà le plus souvent la démarche que la science suit aujourd'hui, et la science de l'homme ne déroge pas à cette méthode, à ce *chemin*. Paradoxalement,

cette démarche rencontre un véritable succès pratique qui s'affirme de nos jours dans toutes les réalisations de l'ingénierie, c'est-à-dire dans la production d'artefacts, mais elle reste muette lorsqu'il s'agit de comprendre le mouvant, l'instable, ce fameux chaos des perceptions que représente toute expérience vécue en son entier et en sa singularité. Paradoxe d'une pragmatique qui semble s'épuiser lorsqu'elle veut décrire une expérience de la *Chair* (Merleau-Ponty). Il en est ici comme de la photographie à l'ère numérique. En zoomant de plus en plus, l'image se pixellise et fait apparaître les approximations de cette nouvelle forme de prise de vue, délaissant alors la concrétude et la continuité du sujet photographique initial.

A l'inverse, la démarche philosophique classique qui cherche à subsumer le divers et l'épars sous un concept transcendant passe également à côté du devenir et de la continuité du monde social. Comme le remarque Duvignaud, « *les concepts que nous utilisons sont tous également incapables d'embrasser et de réduire l'infinité, la polyvalence et la créativité continue de l'expérience sociale* ».[2] La transcendance du concept ou la fragmentation analytique ne permettent donc pas de saisir l'expérience sociale en tant que telle. Mais ne les discriminons pas totalement, outils, ils peuvent l'être à condition de préciser le rôle qu'ils peuvent être amenés à jouer dans une démarche compréhensive. Eléments de la boîte à outils du sociologue, ils ne doivent pas être érigés en paradigmes de la sociologie.

La mathématique[3] cartésienne, qui est un paradigme classique de la démarche scientifique, est en ceci représentative d'une statique, plutôt que d'une dynamique. Et si l'on veut sortir Newton de son chapeau pour défendre les modélisations dynamiques du monde, n'oublions pas que le calcul différentiel, comme bon nombre

---

[2] Jean Duvignaud, *Introduction à la sociologie*, éditions Gallimard, coll. Idées NRF, Paris, 1968 (1966), p. 106.

[3] Comme le notait déjà Spengler dans *Le déclin de l'occident* : « Le moyen de connaître les formes mortes est la mathématique. Le moyen de connaître les formes vivantes est l'analogie. », p. 16.

de résultats des sciences physiques, est une approximation – pour ne pas dire qu'ils ne sont que des simplifications. Il ne s'agit pas ici de polémiquer, mais simplement de noter que la sociologie qui prend pour modèle les sciences physiques met de côté un pan entier de ce qui constitue toute réalité sociale, l'imaginaire notamment. Comme le note Michel Maffesoli, en procédant de la sorte, « on ne fait que décortiquer un objet mort, à moins que l'on se contente de survoler une vie sociale dont on ne voit plus toute la concrétude ».[4] Nous avons beau découper encore et encore, rajouter des briques de plus en plus petites, ou des pixels de plus en plus nombreux, la course à l'exhaustivité est perdue d'avance. A moins, peut-être, d'essayer de comprendre la vie sociale de l'intérieur et de faire de l'observation participante un prérequis à toute démarche compréhensive de la vie quotidienne. La formule maffesolienne « appétence, compétence » résume bien cette démarche *du dedans* qui, se démarquant de la distanciation et de l'objectivation des sciences « dures », propose une autre méthode pour essayer de décrire ce qui est à l'œuvre dans les sociétés contemporaines.

Plus que les outils du chercheur, c'est alors l'ambivalence d'un monde qui ne se laisse pas réduire à une Réalité objectivée par le sociologue, ou par le savant, que met en avant l'auteur de *Tous à Zanzibar*. Comme le montre Michel Maffesoli dans toute son œuvre : « Il n'y a pas qu'une *Réalité* unique, mais des manières différentielles de la concevoir. Le « contradictoriel » (Lupasco, Beigbeder) à l'œuvre dans le donné social, renvoie à des versions contradictoires qu'il est vain de vouloir réduire. »[5] Retour des sciences physiques étonnant. En effet, le contradictoriel de Lupasco n'est pas sans rappeler le principe de complémentarité de Niels Bohr. Principe selon lequel deux propositions contradictoires peuvent décrire le même phénomène à un même instant T. On peut alors s'interroger sur le modèle des

---

[4] Michel Maffesoli, *La connaissance ordinaire*, Klincksieck, Paris, 2007 (1985), p. 56.
[5] *Ibid.*, p. 25.

sciences physiques que suit la sociologie française. Et plus généralement le modèle que suivent les sciences humaines depuis Kant. Il n'y a pourtant aucun doute, il s'agit bien du modèle newtonien et de sa volonté de mathématiser le monde. Pourtant, il en est de Newton comme de Descartes, une *part d'ombre* habitait leurs travaux. *Part d'ombre* mise à l'écart par les fondateurs de la sociologie, certainement pour offrir une légitimité à une méthodologie naissante[6]. Mais cela montre bien – si tant est qu'il soit nécessaire de le montrer – que les sciences humaines qui se frottent aux sciences dures et les prennent comme modèles s'égarent dans les méandres d'une épistémologie souvent scabreuse. Peut-être ont-elles oublié la dimension expérimentale des sciences physiques ? Dimension expérimentale qui, selon Duvignaud, est au cœur de la démarche sociologique. Bien entendu, il ne s'agit pas de l'expérience de laboratoire, reproductible, et dont l'ensemble des paramètres sont connus et maitrisés. Mais d'une science expérimentale en tant qu'elle est science du changement, de ce mouvant que nous évoquions plus haut. Duvignaud écrit ceci : « La sociologie nous apparaît comme une science expérimentale. Assurément le sociologue ne dispose point du pouvoir de provoquer à son gré des guerres, des révolutions ou des crises (…). Mais la crise en tant que telle, crise dans laquelle le sociologue est impliqué parce qu'elle affecte la vie collective toute entière à tous ses niveaux, cela constitue un terrain d'expérience constamment ouvert. »[7] Il en va de même pour les sciences physiques qui sont expérimentales lorsqu'elles sont confrontées à une expérience qui réfute l'ensemble des théories précédentes. La crise

[6] Marcel Mauss et Paul Fauconnet, reprenant en ceci les idées de Durkheim, font de la sociologie une science au même titre que les sciences de la nature, on ne peut que trouver étrange aujourd'hui une telle démarche, à moins de comprendre le besoin de légitimité d'une science naissante. Ils écrivent : « Tout ce que postule la sociologie, c'est simplement que les faits que l'on appelle sociaux sont dans la nature, c'est-à-dire sont soumis au principe de l'ordre et du déterminisme universels, par suite intelligibles. (…) Car, *a priori*, on doit admettre que ce qui s'est trouvé vrai des faits physiques, biologiques et psychiques est vrai aussi des faits sociaux. », Marcel Mauss et Paul Fauconnet, « La sociologie : objet et méthode », in Marcel Mauss, *Essais de sociologie*, éditions de Minuit, coll. Points, Paris, 1971 (1901 pour le texte, 1968 pour l'ouvrage), p. 7.

[7] Jean Duvignaud, *Introduction à la sociologie*, *op. cit.*, p. 24.

est alors aussi à l'origine d'une nouvelle façon d'envisager le monde, d'un nouveau *paradigme*. Plus proche de la théorie des catastrophes de René Thom (théorie des changements de formes) que de la science expérimentale aseptisée des laboratoires, la sociologie est expérimentale en tant qu'elle s'attache à comprendre les mutations et les passages d'une forme à l'autre. Simmel, déjà, attirait notre attention sur ce *status nascens* des formes de socialisations mouvantes qui s'intercalent dans la société en son entier : « Il y a une quantité infinie de formes relationnelles et d'actions réciproques humaines plus petites, qui dans les cas particuliers peuvent paraître négligeables, mais dont ces cas particuliers présentent un nombre tout à fait incalculable ; et en s'insinuant en quelque sorte entre les formations sociales plus larges, officielles pourrait-on dire, ce sont elles qui produisent la société telle que nous la connaissons. »[8]

Phénoménologique, la sociologie l'est aussi, en tant qu'elle doit avoir le souci de « revenir aux choses mêmes ». Une des différences fondamentales entre les processus de compréhension des sciences de la nature et des sciences humaines est le rapport particulier que l'observateur entretien avec son sujet d'étude. Là où le physicien procède par déduction logique, par inférence causale sur des êtres inanimés, le sociologue procède par référence à ce que Schutz qualifiait de « stock de connaissances disponibles », c'est-à-dire ces connaissances partagées, ces lieux communs qui permettent la socialisation entre membres d'une société. Si le boson de Higgs pouvait être déduit d'un modèle mathématique de description du monde, nous ne pouvons en faire autant en ce qui concerne les formes de la socialisation.

Peut-être en est-il du chercheur en sociologie comme de l'enquêteur ou du criminel ? Deux points de vue différents sur le crime. Deux *manières* d'envisager un événement qui se rejoignent dans cette communauté de savoirs. On peut même aller

---

[8] Georg Simmel, *Sociologie. Etudes sur les formes de la socialisation*, éditions PUF, Paris, 2010, p. 55.

un peu plus loin dans cette métaphore du travail de compréhension sociologique. Il y a autant de *styles* (Maffesoli) qu'il y a d'enquêteurs et de criminels. Sherlock Holmes, par l'obsession qui l'habite de comprendre un crime par les moindres détails qui se cachent sur la scène, incarne une certaine *manière de faire* (telle que développée par De Certeau) qui n'a rien à voir avec celle d'un Sam Spade, détective « rentre-dedans » de Dashiell Hammett, et qui cherche à dévoiler le jeu de ses adversaires comme un joueur de poker bluffe pour que son concurrent montre ses cartes. De même, rien de commun entre un Fantomas aux multiples visages, génie du crime, surenchérissant à chacun de ses méfaits, et un Arsène Lupin, Gentleman cambrioleur. A chacun de ces *styles* correspond une *stimmung*. A chacun de ces *jeux de langage* correspond une *forme de vie* (Wittgenstein). A chacune de ces approches correspond un « stock de connaissances disponibles ».

Difficile donc de réduire le monde social à UNE RÉALITÉ EXCLUSIVE. Le principe de réalité ne s'applique pas lorsqu'il s'agit de comprendre – *cum prendere* – la totalité des étants. Ceci est de la plus haute importance pour la compréhension du fait qui nous occupe ici car le ludique est avant tout autre chose l'espace des réalités multiples, forme actualisée et contemporaine d'un *bovarysme* exacerbé. Ainsi, nous choisissons de suivre Paul Feyerabend qui, dans un autre *style* que celui de Maffesoli, attire lui aussi notre attention sur l'importance de la multiplicité des approches de connaissance. Une *Théorie anarchiste de la connaissance,* voilà certainement le chemin que nous souhaitons suivre pour comprendre un des mondes qui composent nos sociétés contemporaines. Peut-être retrouvons-nous d'ailleurs ici l'autre Descartes, celui de l'ombre que les Lumières ont préféré laisser de côté : « Ainsi mon dessein n'est pas d'enseigner ici la méthode que chacun doit suivre pour bien conduire sa raison, mais seulement de faire voir en quelle sorte j'ai tâché de conduire la mienne. Ceux qui se mêlent de donner des préceptes, se doivent estimer plus habiles que ceux auxquels ils les donnent ; et s'ils manquent en la moindre

chose, ils en sont blâmables. Mais, ne proposant cet écrit que comme une histoire, ou, si vous l'aimez mieux, que comme une fable, en laquelle, parmi quelques exemples qu'on peut imiter, on en trouvera peut-être aussi plusieurs autres qu'on aura raison de ne pas suivre, j'espère qu'il sera utile à quelques-uns, sans être nuisible à personne, et que tous me sauront gré de ma franchise. »[9] C'est une telle démarche d'exposition de nos approches épistémologique et méthodologique que nous souhaitons suivre.

Finalement, si Chad Mulligan a laissé tomber, c'est peut-être pour mieux devenir sociologue, et surtout ne pas l'être. Notre démarche est avant tout compréhensive, voire empathique. Il ne s'agit pas de dire ce qui devrait être, ni si tel ou tel fait est important ou ne l'est pas, mais d'essayer de l'aborder dans son foisonnement, dans sa *touffure*, dans ce qui se cache dans ses plis et dans ses jeux d'ombre et de lumière. Pour filer notre métaphore policière, Sherlock Holmes, ne l'oublions pas – au-delà de l'érudition qu'il cultive dans nombre de disciplines, comme la possibilité de reconnaître un certain type de cigare en fonction des cendres qu'il produit lors de sa combustion – cultive également une forme d'intuitionnisme à partir duquel il recompose la réalité du crime dans son entièreté, et peut-être même recompose-t-il le type irréel de criminel qui lui correspond. Enquêteur et artiste, il est les deux à la fois. Sherlock Holmes, le plus grand des détectives, acquiert ce statut et cette acuité de compréhension en laissant de côté les méthodes traditionnelles et les procédures policières. C'est en ne devenant pas détective qu'il se fait artiste-enquêteur.

Plus qu'un discours scientifique objectif, il s'agit donc d'élaborer ce que Maffesoli a appelé *un nouvel art de penser*[10]. Alors, comme il l'écrit dans *La*

---

[9] René Descartes, *Discours de la méthode*, éd. Flammarion, coll. GF, Paris, 1998, p. 25.
[10] Michel Maffesoli, *La connaissance ordinaire*, *op. cit.*, p. 11, c'est également ce que Gilbert Durand souligne lorsqu'il écrit : « les sciences de l'hommes étant connaissance du singulier possèdent l'apanage unique d'être par là même des arts ; le singulier étant ce qui

connaissance ordinaire : « Nous ne sommes pas loin d'un certain « romantisme » procédant, comme l'indique R. H. Brown, par intuitionnisme. Peut-être faut-il revendiquer cette appellation de sociologie « romantique », mais en lui donnant son sens le plus large, i.e. une attitude qui pense en terme de globalité, qui refuse les discriminations, l'évaluation de ce qui serait important, signifiant, et de ce qui ne le serait pas ; refuser la « séparation » qui constitue le substrat critique depuis le XVIIIe siècle. Dès lors le penseur, « celui qui dit le monde », n'a pas à s'abstraire, il fait partie de cela même qu'il décrit, il est à l'intérieur, il peut donc avoir une vision du dedans, une « in-tuition ». »[11]

C'est cette vision du dedans qu'il nous faut maintenant aborder. Sherlock Holmes, encore lui, se situe toujours sur cette crête entre l'enquêteur et le criminel, tout comme Batman dans un autre style, pour mieux connaître ce qu'il cherche à comprendre en se fondant avec lui. Batman, par exemple, incarne celui qui revêt les habits du criminel pour accéder à leur monde, les comprendre et les démasquer. Devenir le sujet de son étude, voilà certainement ce que les ethnologues ont appelé « observation participante ». Se défaire de l'objet d'étude et de la distanciation qui va avec. Se défaire, aussi, de la pensée critique et du moralisme qui l'accompagne. Voilà, selon nous, la démarche propre à rendre compte de la complexité, mais aussi de la quotidienneté, des petits et des grands faits ludiques que nous cherchons à comprendre dans ce travail de recherche. Cette pensée du dedans, c'est-à-dire cette implication de l'enquêteur dans son sujet d'enquête, ne doit pourtant pas être le prétexte à un parti pris. Comme le rappelle Jean Duvignaud, il est interdit « au sociologue de se comporter en observateur étranger à la réalité qu'il examine aussi bien qu'en partisan, défendant, consciemment ou non, une certaine définition

---

se construit par le même acte qu'il se connaît lui-même. », in Gilbert Durand, *L'âme tigrée*, in *La sortie du XXe siècle*, éditions du CNRS, Paris, 2010 (1968), p. 566.

[11] Michel Maffesoli, *La connaissance ordinaire*, *op. cit.*, p. 19.

partielle, donc idéologique, de cette réalité dans laquelle il est encastré. »[12] Ce « relativisme exaspéré », comme l'appelle Duvignaud, est le meilleur moyen de se prémunir contre les savoirs acquis des sciences sociales. Les savoirs sociologiques doivent être aussi mouvants que la réalité qu'ils cherchent à appréhender. Il ne s'agit pas de faire *tabula rasa* de nos prédécesseurs, mais de se dévêtir, par une forme de naïveté épistémologique, des concepts qui *ont fait leur preuve*. Démarche phénoménologique où l'*époché* prend tout son sens.

La fin des grands discours et des grandes idéologies, telle que l'a présentée Jean François Lyotard, nous invite à plonger dans les interstices du quotidien pour comprendre ce qui est en jeu dans nos sociétés postmodernes. En d'autres termes : « Il faut avec simplicité reconnaître que la labilité, le « bougé », l'imperfection de la dynamique sociétale ont besoin pour s'exprimer d'instruments qui soient eux-mêmes souples et mouvants. »[13] Bien entendu, cette démarche n'est pas exhaustive, ni explicative, mais bien compréhensive. La figure de Sherlock Holmes nous invite une fois encore à nous attarder aux détails, aux indices les plus petits qui jalonnent la scène sur laquelle est menée l'enquête. Voilà aussi un point important de notre sociologie : s'attarder sur les petits riens, tout autant que sur les « grands faits ». Ne nous y trompons pas, il ne s'agit pas ici de s'attarder sur la démarche individuelle, mais plutôt de lire dans les petits gestes la trace du sociétal qui s'imprime sur cette hypothétique monade.

Enfin, la méthode est cheminement. En ceci, elle est aussi initiation. C'est-à-dire à la fois commencement et participation à un mystère. La méthode de notre sociologie se veut participative et donc ambivalente. Scientifique, elle l'est en tant que recherche d'une connaissance ou d'un savoir. Ludique, elle l'est en tant qu'il s'agit de son sujet d'étude – non pas de son objet. Dès lors, il nous faut reconnaître

---

[12] Jean Duvignaud, *Introduction à la sociologie*, *op. cit.*, p. 107.
[13] Michel Maffesoli, *La connaissance ordinaire*, *op. cit.*, p. 49.

avec Maffesoli, et telle est notre ambition, que : « La texture du monde est complexe, le texte qui le dit ne doit pas être irréprochable, parfait, il ne fait qu'actualiser, pour le présent, les mythes qui permettent, tant bien que mal, de vivre en société. Si la sociologie est l'idéologie de notre époque, elle doit participer au/et du mystère de l'existence. Sans oublier que le mystère est ce qui, dans la tradition antique, unit les initiés entre eux. »[14]

Quelle posture adoptons-nous ? Quel point de vue avons-nous choisi pour aborder la nébuleuse question du ludique et sa place dans la compréhension du sociétal contemporain ? Avant de développer plus avant notre réponse à ces différentes questions, il faut nous pencher plus précisément sur les conditions de possibilité de la connaissance sociologique en tant que telle et sur ce qui la caractérise.

0.1 Les conditions de possibilité de la connaissance sociologique.

> « L'anthropologie est la seule science dont l'objet ait une telle lancinante pérennité. Science de la donnée immédiate, science plus vieille que le miroir parce que l'homme pour ses savoirs, pour se connaître n'a pas besoin de miroir. Le poète est incommensurablement plus vieux que le physicien, mais il ne l'est pas plus que l'anthropologue. Aussi bien, si je me reconnais dans les fresques de Lascaux et d'Altamira, si je suis ému par la statuaire de la vieille Egypte, je me reconnais et je suis concerné par l'immémoriale astrologie, par l'immémorial jeu de Tarot. »
>
> Gilbert Durand, *L'âme tigrée*.

Tous les scientifiques se posent la question des conditions de possibilité et de la méthode de leur discipline. Quelle est la posture épistémologique que le sociologue adopte *a priori* dans sa démarche de connaissance ? S'agit-il d'une démarche scientifique « classique » ? Le sociologue pratique-t-il la même science

[14] Michel Maffesoli, *La connaissance ordinaire*, *op. cit.*, p. 66.

que le physicien ou le mathématicien ? Il nous faut maintenant définir ce qui sera le point de vue de notre démarche, ce qui sera à l'origine de notre méthode, de notre cheminement.

Comme l'a écrit Patrick Watier : « Le débat fondamental pourrait être résumé de la manière suivante : les méthodes qui nous servent à expliquer les faits du monde physique sont-elles valables dans le cadre du monde humain ? »[15] La sociologie, comme science humaine, peut-elle s'appuyer sur les mêmes procédures que les sciences de la nature ?

Il y a, en premier lieu, une distinction fondamentale entre les objets des sciences de la nature et ceux des sciences humaines (bien que l'on puisse toujours s'interroger sur la distinction entre *nature* et *culture*[16]). Ainsi, la pomme qui tombe en décrivant une courbe, selon la loi de la gravitation universelle, diffère fondamentalement de l'adolescent qui socialise dans World of Warcraft, selon les règles en vigueur dans la guilde qu'il choisira d'intégrer. La pomme qui tombe ne le fait pas dans un but quelconque, ni dans un cadre de significations qui donne sens et cohérence à son déplacement. En dehors, bien sûr, du cadre de significations que représente la formulation mathématique de la loi de la gravitation universelle. Mais ici le cadre de significations ne s'applique pas à la pomme en tant que sujet d'une action qui serait de tomber, mais bien au physicien qui modélise le mouvement de la chute des corps. La *forme de vie* qui s'applique au *jeu de langage* de la loi de la gravitation universelle est ici celle du physicien et non pas celle de la pomme qui tombe. De son côté, l'adolescent qui crée son personnage dans World of Warcraft répond à un certain nombre de significations, de projets et de représentations dans le choix du nom de son héros, de sa classe de personnage, de la guilde qu'il intégrera.

---

[15] Patrick Watier, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, éditions Circé, Belval, 2002, p. 12.
[16] A ce propos, cf. Philippe Descola, *Par-delà Nature et culture*, éditions Gallimard, Paris, 2006.

Pour le sociologue, c'est à ce cadre de significations, de représentations, de projets qu'il fera référence pour la compréhension des processus de socialisation dans World of Warcraft. Ici, le *jeu de langage* du sociologue fait directement référence à la *forme de vie* de l'adolescent qui joue à World of Warcraft. Comme l'écrit Watier : « Le monde humain est un monde culturel, les situations dans lesquelles les individus vivent sont constituées selon des significations, des raisons, des projets, des rêves, des représentations imaginaires. La constitution symbolique et expressive de la réalité humaine et sociale appelle des outils appropriés. »[17] Quels sont donc ces outils appropriés ? Quelles procédures suit-on dans la constitution d'une connaissance sociologique ?

Comme nous venons de le voir, la compréhension du monde humain se réfère aux significations et aux symboles mis en jeu dans l'action. Quelles conséquences cela a-t-il sur la démarche sociologique ? Dans le cas de la pomme qui tombe, on ne décrit pas directement l'action de la pomme en tant que sujet de l'action, mais plutôt une suite d'événements reliés les uns aux autres par le principe de causalité. La pomme tombe en raison, à cause du principe de gravitation universelle. Mais cela ne suffit pas pour décrire la démarche des sciences de la nature. Le principe de causalité et la logique hypothético-déductive qui servent de langage aux sciences physiques ont pour conséquence que les liens établis entre les différents états d'un objet sont compris par des propositions vraies et cohérentes les unes par rapport aux autres. L'exemple du boson de Higgs est ici frappant. Cette particule a d'abord été découverte par inférence mathématique. C'est-à-dire que son existence, supposée jusqu'à peu, était la conséquence logique des théories scientifiques antérieures et de leurs formulations mathématiques. Ici, l'expérimentation est venue confirmer une déduction logique sur les propriétés de la matière. Il n'y a donc pas de rapport direct

[17] Patrick Watier, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, *op. cit.*, p. 13.

entre l'interprétation scientifique des phénomènes naturels et ces phénomènes en tant que tels. Il y a médiation par la démarche scientifique classique. Dans le cas de notre adolescent, les choses se passent différemment. Nous possédons tous un « stock de connaissances disponibles » qui est un ensemble de connaissances partagées sur les motivations, les projets, les rêves, les significations qui peuvent être en jeu dans la création d'un personnage dans World of Warcraft. Pour le dire plus simplement, le sociologue, en tant qu'humain, fait preuve d'empathie pour comprendre les actions qu'il cherche à étudier. Ici, l'interprétation est directe en ceci qu'elle fait appel à ces lieux communs qui sont partagés par le sociologue et par l'adolescent qui crée son personnage dans World of Warcraft. Comme l'écrit Patrick Watier : « Pour les sciences de la nature nous devons passer par une connaissance par inférence, nous déduisons une proposition en vertu de sa liaison avec d'autres propositions tenues pour vraies, nous n'avons pas d'accès direct aux choses que nous interprétons, alors que dans le cas des sciences sociales le rapport à l'objet peut être dit direct puisque nous savons tous, certes, à des degrés divers, ce qu'est un autre individu, nous pouvons lui attribuer la capacité de former des intentions et partir de l'expérience commune pour interpréter ses actes. »[18] On peut déjà voir apparaître ici deux registres différents de l'expérience. Dans le cas des sciences de la nature, il s'agit d'une expérimentation qui mesure des régularités, des causalités, ou qui vient confirmer des déductions par inférences. Dans le cas des sciences humaines, l'expérience fait référence à un ensemble de connaissances partagées avec le sujet de son étude. En d'autres termes, la compréhension des actions humaines doit tenir compte des fins poursuivies dans un cadre de significations, tandis que les sciences de la nature doivent tenir compte de la causalité des événements et de la cohérence logique de leurs théories.

---

[18] Patrick Watier, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, *op. cit.*, p. 14.

Cette différence s'explique par la nécessité pour les individus de partager des *lieux communs*[19] pour faire société. La compréhension des actes quotidiens des autres individus passe par cette connaissance partagée, par cette capacité de l'humain à *typifier* l'autre. Face à la pomme qui tombe, et plus généralement aux phénomènes naturels, nous ne possédons pas la même capacité. La nature aime à se cacher, comme le remarquait Héraclite. Notons cependant que dans l'histoire humaine, et comme le montre Philippe Descola, notamment dans *Par-delà Nature et Culture*, l'homme a de nombreuses fois envisagé son rapport à la nature comme un rapport de socialisation. L'anthropomorphisme est chose courante dans les religions. L'explication de catastrophes par le courroux des dieux en est un exemple. Dans le cas des sciences de la nature, il en est autrement. Point d'anthropomorphisme – du moins est-ce une ambition des scientifiques – mais la volonté de décrire objectivement les phénomènes naturels. Ainsi, la compréhension de l'autre est une condition nécessaire à la socialisation et elle est aussi la méthode pour faire de la sociologie. C'est ce que remarque également Alfred Schütz : « Les objets de pensée, construits par les chercheurs en sciences sociales se fondent sur les objets de pensée construits par la pensée courante de l'homme menant sa vie quotidienne parmi ses semblables et s'y référant. »[20]

On peut peut-être reprocher à la sociologie de pratiquer la méthode même qu'elle étudie. Mais cette méthode est la façon dont les sociétés se constituent et c'est bien de cela qu'il s'agit lorsqu'on fait de la sociologie ; comprendre comment la

---

[19] Nous entendons ici cette expression au sens que lui donne Mary Carruthers lorsqu'elle parle du travail de la mémoire : « Parce que les matériaux de construction qu'il utilise sont, pour la plupart, communs à tous les individus – sont, en fait des *lieux communs* –, le travail de la mémoire est aussi une activité pleinement sociale et politique – véritablement civique. L'équilibre constant entre l'individuel et le collectif, entre le *pathos* et l'*ethos*, est ajusté et mis en œuvre par les instruments de la rhétorique : les images et les figures, les topiques et les schèmes. En tête de ces instruments viennent les *res* de mémoire, soit les blocs à partir desquels s'édifient de nouvelles compositions. », in Mary Carruthers, *Machina Memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen-Âge*, éditions Gallimard, coll. NRF, Paris, 2002 (1998), p. 35.

[20] Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, éditions Klincksieck, 2008 (1987), p. 11.

socialisation s'opère et se réalise. Pour comprendre le Joker, Batman cherche à comprendre les mécanismes par lesquels son esprit pervers se constitue. Pour comprendre les scènes de crime, Sherlock Holmes cherche à reconstruire la succession des actes qui ont eu lieu sur la scène de crime, mais aussi les mobiles de l'action, leurs finalités et la personnalité des criminels. La sociologie n'est peut-être pas une science objective, mais les processus qu'elle cherche à appréhender ne le sont pas eux-mêmes. Comme l'écrit Watier : « Les sociétés existent, se constituent et se connaissent, non à partir d'un savoir désincarné, sur le mode d'une observation de phénomènes se déroulant dans le monde physique, mais à partir d'un savoir social incarné, celui de membres de l'ensemble social. »[21] C'est de ce savoir incarné dont il s'agit lorsque l'on pratique une sociologie qui cherche à rendre compte du monde social tel qu'il est vécu et non pas tel qu'il devrait être.

Lors de la création d'un personnage dans l'univers de World of Warcraft, il ne s'agit pas de répondre à une quelconque objectivité de pratique, mais bien de s'insérer dans un cadre subjectif de significations. Il ne s'agit pas d'être « vrai » ou « faux », mais « sincère ». Ainsi : « Entre la vérité et le mensonge, s'étend une région intermédiaire, celle du vraisemblable, de la véracité, du virtuel. »[22] Et c'est précisément dans cette région que se situe notre recherche. Peu importe la concordance des comportements ludiques avec un « principe de réalité », ce qui nous intéresse, c'est bien ce vraisemblable à partir duquel la confiance et l'adhésion à un monde sont rendues possibles pour l'être social. Comme l'écrit Duvignaud : « Là est le but du « vraisemblable » : présenter un monde sur-réel auquel notre adhésion accorde un statut de vérité. »[23] En cela, nous ne sommes pas platoniciens. Le monde nous semble impermanent. Et c'est de cette impermanence que nous voulons rendre

---

[21] Patrick Watier, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, *op. cit.*, p. 77-78.
[22] Jean Duvignaud, *Spectacle et société*, éditions Denoël/Gauthier, Paris, 1971 (1970), p. 22.
[23] *Ibid.*, p. 113.

compte. Sociologue du devenir, sociologue en devenir ? Peu importe. Ne pas dire ce qui EST – c'est-à-dire, ce qui doit ÊTRE – mais bien ce qui devient. Ne pas se demander « pourquoi ? », mais « pour qui ? ». L'objectivité s'échappe, en effet, avec la disparition de l'ÊTRE. Elle laisse place à une subjectivité, qui peut ne rien avoir d'individuel, ni d'intérieur. Subjectivité, points de vue dirions-nous plus justement. David Hume réveillait Emmanuel Kant de son sommeil dogmatique en montrant le fondement subjectif de la causalité. Ce dernier continua pourtant à chercher l'ÊTRE, dans des *formes a priori de la connaissance*. De notre côté, nous chercherons à dévoiler des *formes incarnées de la socialisation*.

Pour cela, nous suivrons deux sensibilités théoriques qui s'accordent au sujet de cette thèse : la phénoménologie du quotidien et la sociologie de l'imaginaire. La phénoménologie nous offre un socle théorique qui justifie notre position vis-à-vis de notre sujet d'étude et la sociologie de l'imaginaire une méthode de compréhension de l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines. Exposons maintenant les justifications de ces deux points de vue.

0.2 La phénoménologie comme fondement d'une sociologie de la vie quotidienne.

> « Chacune de ces deux vies – celle des rêves, celle du monde – possède une réalité propre, aussi vraie que l'autre, mais différente. »
>
> Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquillité*.

La condition de possibilité de la connaissance sociologique que nous avons développée plus haut, à savoir l'appréhension directe par l'interprétation des formes de socialisation, à partir d'un « stock de connaissances disponibles » et de notre capacité à la typification, dessine un monde social particulier. Alfred Schütz, à partir

des travaux de Husserl, James, Dewey et d'autres, nous offre un socle théorique sur lequel appuyer cette démarche compréhensive.

Comme nous l'avons montré plus haut, « ce qu'on appelle les faits concrets de la perception courante ne sont pas si concrets qu'il n'y pourrait paraître. Ils recèlent déjà des abstractions d'une nature hautement sophistiquée, et nous devons tenir compte de cette situation sous peine de voir le concret là où il n'est pas ».[24] Paradoxalement peut-être, cela nous invite à « revenir aux choses mêmes », c'est-à-dire à revenir à ce qui fait la vie quotidienne dans toute sa complexité, mais aussi son évidence[25]. La phénoménologie apparaît ici comme démarche primitive pour justifier d'une telle démarche subjectiviste et relativiste.

En effet, les implications de la méthode sociologique comme pratique empathique sont aussi d'ordre ontologique. Ce qui *est* de l'ordre de la sociologie concerne d'abord des représentations, des symboles, des projets, des types, des significations, etc., et pas simplement des objets « réels », objectifs, comme peuvent l'être les objets des sciences de la nature. La question de l'*être* des choses se trouve alors déplacée. Il ne s'agit plus de savoir si le barbare que l'on incarne dans Diablo III, ou si le rôle que l'on joue lors d'un entretien d'embauche correspondent à une *vérité* de l'être. Par l'adhésion immédiate et irréfléchie que ces situations *manifestent*, elles accèdent au domaine de l'existence. Il y a alors un déplacement de la question de l'*être* vers la question de la *manifestation*. Ainsi, comme le montre Husserl : « L'ensemble du monde concret qui m'environne n'est plus pour moi, désormais, un monde existant, mais seulement « phénomène d'existence ». »[26] « Les choses mêmes » sont d'abord et avant tout de l'ordre du phénomène, de ce qui se

---

[24] Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, *op. cit.*, p. 8.
[25] « Dans l'évidence, la chose ou le « fait », n'est pas seulement visée, de façon lointaine et inadéquate ; elle nous est *présente « elle-même »*, le sujet qui juge en a donc la conscience immanente. », Edmund Husserl, *Méditations cartésiennes*, éditions Vrin, 2008 (1947), p. 30.
[26] Edmund Husserl, *Médiations cartésiennes*, *op. cit.*, p. 43.

manifeste au sociologue en tant qu'humain empathique avec toutes les conséquences que cela implique. Comme le remarque Schütz : « La réalité sociale contient des éléments de croyance ainsi que des convictions qui sont réels parce qu'ils sont définis comme tels par les participants et qu'ils échappent aussi à l'observation sensorielle. Pour les habitants de Salem au 17ème siècle, la sorcellerie n'est pas une illusion mais bien un élément de leur réalité sociale ; elle est donc, comme telle, offerte à l'investigation du chercheur. »[27]

On pourrait alors penser que le monde social se trouve devenir une fiction aux yeux du sociologue. Mais il en est tout autrement, c'est justement en se focalisant sur le phénomène et non plus sur l'être que l'on garantit à la compréhension sociologique une véracité – non pas une vérité – ou plutôt une posture de *congruence*, comme le propose Michel Maffesoli, avec le monde social. La posture ontologique qui cherche, dans la sociologie comme science, à construire une vérité de l'ordre de l'être se perd dans ces *arrières-mondes* nietzschéens qui ont plus valeur de *devoir-être* que de ce qui *devient*. La *moraline* n'est alors pas très loin. Schütz ne s'égare pas dans cette démarche lorsqu'il écrit : « La sauvegarde du point de vue subjectif est la seule garantie, mais elle est suffisante, que le monde de la réalité sociale ne sera pas remplacé par un monde fictif et inexistant que l'observateur scientifique aura construit. »[28]

Mais ce constat n'implique pas l'abandon de toute connaissance sociologique. Cette connaissance se déplace et se fait mouvante. Il s'agit alors, non pas de rechercher les répétitions et les causalités, mais les grandes figures, les *styles*, les archétypes, qui permettent de caractériser tel ou tel comportement social. « On est loin de la loi, ou des systèmes de lois censés régir l'évolution d'une société. Le portrait, l'idéaltype, le diagnostic, si l'on prend ces trois exemples, sont des

---

[27] Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, *op. cit.*, p. 73.
[28] *Ibid.*, p. 97.

constructions irréelles, c'est-à-dire des formes qui n'existent pas à l'état pur, mais qui n'en permettent pas moins de comprendre (*cum-prendere*, prendre ensemble) tous les petits faits anodins, quotidiens, anecdotiques, imaginaires, constitutifs d'une culture, en son sens le plus fort, qui se vit au jour le jour. »[29] Nous sommes face au monde social comme face à l'*Odyssée* d'Homère. Comme le montre Erich Auerbach : Homère « nous charme et nous captive si bien que nous partageons la réalité de leur vie, que durant tout le temps où nous sommes les auditeurs ou les lecteurs de ces poèmes il nous importe peu que tout n'y soit que fable, « invention mensongère »».[30]

Le statut ontologique du monde social implique donc de la sociologie qu'elle soit une phénoménologie sociale s'attardant à rassembler l'ensemble des phénomènes qui se manifestent dans les processus de socialisation par l'intermédiaire des acteurs concernés. « La réalité (…) signifie simplement la relation à notre vie active et émotionnelle. L'origine de toute réalité est subjective, tout ce qui éveille et stimule notre intérêt est réel. Dire qu'une chose est réelle signifie qu'elle se pose en une relation à nous. »[31] Ici la notion de *porosité* joue un rôle primordial dans la compréhension sociologique. Les mondes qui constituent l'existence sociale, qu'ils soient romanesques, imaginaires, physiques, virtuels, numériques, émotionnels, communiquent les uns avec les autres et s'entremêlent pour constituer la société. Les joueurs de World of Warcraft, qui créent des signes de reconnaissance dans les mondes virtuels puis, qui les exportent en dehors du jeu, en sont une illustration intéressante. Les cosplayers qui reproduisent des scènes de

---

[29] Michel Maffesoli, *Eloge de la raison sensible*, éditions La Table ronde, Paris, 2005 (1996), p. 111.
[30] Erich Auerbach, *Mimésis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*, éditions Gallimard, coll. *Tel*, Paris, 2010 (1946), p. 22.
[31] Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, *op. cit.*, p. 103.

dessins animés ou de bandes dessinées en fabricant des costumes, des décors, et en retouchant les photos en sont une autre illustration.

Le monde social n'est alors plus un monde unifié. Les lois qui le régissent peuvent donc différer d'un monde social à l'autre, d'un phénomène à l'autre. Il n'en est pas ici comme en astrophysique où les lois de la gravitation et de la relativité générale s'appliquent à l'ensemble d'un univers unique et infini. Il y a autant de mondes que de phénomènes qui se manifestent. Chacun de ces mondes se caractérisant par un ensemble de symboles, de significations, de typicalités, bref par un « stock de connaissances disponibles » qui lui est spécifique : « Il existe plusieurs, et probablement une infinité, d'ordres de réalité comportant chacun un style d'existence particulier. »[32] Un des enjeux d'une sociologie phénoménologique est alors de décrire ces « styles d'existence particuliers », d'en dessiner les contours et les manifestations. Il s'agit bien alors d'une sociologie compréhensive et non plus explicative. Il ne s'agit pas de dire pourquoi les choses sont telles qu'elles sont, mais bien de dire leurs manifestations, leurs incarnations. Encore une fois, le sociologue

[32] Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, *op. cit.*, p. 103-104.

devra s'attacher à dire ce qui *devient* et non pas ce qui *devrait* être. Les carnets de voyage de James Cook, de Marco Polo, de Bernal Diaz Del Castillo sont autant d'ouvrages qui offrent des exemples de cette démarche descriptive et subjectiviste.

Cette démarche phénoménologique replace alors sur le même plan la sociologie des institutions et la sociologie de la vie quotidienne. Il n'y a plus de hiérarchie entre « les grands et les petits faits sociaux ». Le jeu, qu'il soit frivole ou non, redevient sujet d'étude pour la sociologie dès lors qu'il se manifeste dans le monde social. Peu importe qu'il soit éphémère, qu'il ait lieu dans des mondes virtuels, qu'il en appelle à des fictions de la personnalité, il est une manifestation comme une autre et acquiert dès lors le statut de sujet d'enquête pour une sociologie compréhensive et phénoménologique de la vie quotidienne. Comme l'a écrit Michel Maffesoli : « Quand rien n'est important tout a de l'importance. Il s'agit dès lors d'*inventer* (dans le sens latin *in-venire*), de faire venir à jour, faire ressortir tous ces fragments, toutes ces situations minuscules, toutes ces banalités qui, par sédimentation, constituent l'essentiel de l'existence. »[33]

Nous irions même un peu plus loin en disant que les manifestations anomiques de l'existence sociale sont peut-être les phénomènes les plus signifiants pour une telle sociologie. Si l'être, en son sens philosophique classique, laisse place au phénomène et à la manifestation, c'est bien de processus mouvant dont il est question. Rien n'est gravé dans le marbre et les processus de socialisation ne s'arrêtent pas au moment où le sociologue les couche sur le papier. Jean Duvignaud, dont nous rappelions la définition de la sociologie précédemment, attire notre attention sur ce point dans l'ensemble de son œuvre. Il s'agit alors de penser l'anomie, non pas simplement comme processus de délitement du lien social, mais

[33] Michel Maffesoli, « un acquiescement profond aux choses de la vie. », préface, in Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, *op. cit.*, p. V.

aussi comme processus de son renouvellement[34]. L'état anomique de la société correspond en ceci aux systèmes métastables et auto-organisés par le bruit décrits par les théories du chaos, des catastrophes et des systèmes complexes. Il est cette crête par laquelle se manifeste *l'élan* vital de tout monde social. Cette crête dont les deux côtés de la pente seraient d'une part une socialisation totale et d'autre part une individuation absolue. Alors, comme l'a écrit Duvignaud : « L'anomie n'est pas seulement subversive, elle anticipe sur l'expérience actuelle d'une époque ou d'un type de société et s'ouvre à des émotions nouvelles inédites, jusque-là inconnues. »[35] On pourrait rapprocher cela de l'*amour du risque* développé par Jean-Marie Guyau comme équivalent du devoir. *Amour du risque* par lequel le monde social exprime son *nisus* vital[36] en développant l'infini des possibilités et des virtualités. Comme le souligne Maffesoli : « L'anomique d'aujourd'hui est le canonique de demain. »

Il est intéressant, à ce propos, de voir la transformation de la figure des super-héros de Comics books. Nés dans les années 40, ils représentaient une certaine vision de l'*American way of life*, avec tout ce qu'elle comporte d'individualisme et de drame. Aujourd'hui on observe que les super-héros du film *The Avengers* ne sont des héros que parce qu'ils sont en groupe, Hulk en étant l'exemple paradigmatique. Ou encore on voit ressurgir cette problématique du super-héros tiraillé entre ses supers pouvoirs, son devenir d'*individu souverain,* et son envie d'être un homme *normal*. Spiderman, par exemple, est constamment tiraillé entre ce que lui a dit son oncle Ben, « de grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités », et son désir d'être un adolescent comme les autres, d'avoir une petite amie, une voiture, etc. Les super-

---

[34] Comme l'écrit Simmel : « La socialisation ne cesse de nouer, de dénouer et de renouer ses liens entre les hommes, c'est un flux et une pulsation éternels qui relient entre eux les individus, même lorsqu'elle ne va pas jusqu'à produire de véritables organisations., in Georg Simmel, *Sociologie. Etudes sur les formes de socialisation*, éditions PUF, Paris, 2010, p. 55.

[35] Jean Duvignaud, *L'anomie*, éditions Anthropos, Paris, 1973, p. 24.

[36] Cf. aussi, « Les sociétés comme les cultures ont un besoin vital d'une *tension polaire* qui les constitue. », in Gilbert Durand, *L'âme tigrée*, *op. cit.*, p. 557.

héros, comme figure idéal-typique, sont l'exemple de cette anomie créatrice qui se déplace sur la crête entre socialisation et individuation.[37]

Peu importe la vérité des manifestations de la vie sociale. Peu importe que ces manifestations soient instituées ou mouvantes. Comme l'a écrit Schütz : « Nous ne nous intéressons pas à savoir si ce monde existe réellement ou s'il est simplement un système cohérent d'apparences consistantes. »[38] Peut-être y a-t-il ici un retournement de l'*époché* phénoménologique en tant que telle. Là où Descartes et Husserl mettaient en doute l'existence du monde pour refonder une ontologie à partir du sujet pensant, ce qui intéresse le sociologue et ce qui justifie la démarche que nous décrivons est une autre forme de mise entre parenthèses. Celle de l'homme de la vie quotidienne qui ne s'interroge pas sur l'existence, ou la non-existence de ce qu'il vit, perçoit, ressent, mais qui, au contraire les accepte comme une évidence et qui, alors, fait ce que Schütz appelle « l'*époché de l'époché* ». Il écrit à ce propos : « Nous pouvons risquer de suggérer que l'homme dans l'attitude naturelle utilise également une *époché* spécifique, qui est bien sûr toute autre que celle du phénoménologue. Il ne suspend pas sa croyance au monde extérieur et à ses objets, mais au contraire, il

---

[37] Cela renvoi également aux régimes de l'imaginaire décrit par Gilbert Durand : « Nous avons donc deux pôles homogénéisants très antagonistes l'un par rapport à l'autre : le pôle gravitant autour des verbes marquant une action de séparation, de ségrégation c'est le pôle que nous avons appelé pour cette raison « schizomorphe » lorsqu'il s'agit de son processus syntaxique et « héroïque » lorsqu'il s'agit de l'investissement de ses contenus. « Schizomorphe » s'explique étymologiquement de lui-même ; quand à l'appellation d' « héroïque », elle vient du fait que ce pôle met en œuvre avec prédilection les images et thèmes de lutte du héros, du Bien, du guerrier, contre le monstre, le Mal, les ténèbres, etc. (…) Ce pôle est homogénéisant, c'est-à-dire qu'il est doué d'une très forte prégnance de transfert, d'une très forte constance dans les déplacements.
Opposé et identique quant au pouvoir homogénéisant se troue un pôle, nocturne cette fois, gravitant autour des verbes marquant une action assimilatrice, confusionnelle, unitive ; c'est pour ces raisons (…) que nous avons appelé ce schème « mystique », voulant bien souligner par là le caractère « participatif » essentiel qui l'anime. (…) La plupart du temps, en effet, les images qui constellent sous cette polarité sont des images d'emboîtement, de calfeutrage, de retour plus ou moins douillet vers le centre. », in Gilbert Durand, *L'âme tigrée*, *op. cit.*, p. 547. Cela fait également écho aux propos de Frank Miller concernant deux des super-héros les plus emblématiques, Batman et Superman. Il compare le second à Job qui porte le poids du monde sur ses épaules et le premier à Dionysos.
[38] Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, *op. cit.*, p. 127.

suspend tout doute quant à son existence. Ce qu'il met entre parenthèses est le doute que le monde et ses objets puissent être autres qu'il ne lui apparaît. »[39] Cette attitude joue un rôle primordial dans l'essor de l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines et renvoie, d'une certaine manière, à une forme actualisée de bovarysme.

A partir de cette reconnaissance de la *confiance* de l'homme de la vie quotidienne dans le monde dans lequel il vit, nous nous attacherons donc à décrire les manifestations de cette confiance et les différentes significations que ces « mondes-vie », comme les appelle Schütz, ou ces « formes de vie », comme les appelle Wittgenstein, incarnent dans le monde contemporain. Car, comme nous avons cherché à le montrer ci-dessus : « C'est la signification de nos expériences et non la structure ontologique des objets qui constitue la réalité. »[40]

Le monde contemporain propose peut-être un véritable bouleversement philosophique. Là où l'occident, depuis Platon, s'est constamment interrogé sur la question de l'Être, il semble aujourd'hui que cette question ait été évacuée purement et simplement. Les questions d'ordre *ontologique* renvoient aujourd'hui plutôt au statut de la fiction.

Si l'on voulait caricaturer cette idée, pour en marquer l'importance, nous pourrions dire, comme Nietzsche l'évoque dans *Comment le monde-vérité devint enfin une fable*, que le monde contemporain pose l'ensemble du donné mondain comme irréalité, fable, fiction. Les questions, que nous aborderons dans ce travail de thèse, concernant la porosité entre un monde « réel » et un monde « virtuel », entre le privé et le public, marquent, comme symptômes, cette nouvelle façon d'envisager les mondes.

---

[39] Alfred Schütz, *Le chercheur et le quotidien*, *op. cit.*, p. 127.
[40] *Ibid.,* p. 128.

Cela pourrait paraître étrange mais si l'on fait une rapide généalogie de la question de l'être depuis Descartes, on se rend facilement compte que « la réalité de l'être » était amenée à être remise en question. Ainsi, Descartes, avec son célèbre *cogito*, a fait de Dieu, ce bon génie, le garant de la réalité fondée par le sujet pensant. Mais ce Dieu, garant, contractualiste et comptable, semble bien avoir disparu à mesure que le désenchantement du monde faisait son œuvre. Plus de garant donc de l'existence du monde. Ou tout au moins le sujet a-t-il pu assumer cette position brièvement. Comme le notait Jean Duvignaud : « Et notre vie mentale, que nous croyons individuelle, notre personne que nous estimons éternelle et absolue, n'est-elle pas, en notre « for intérieur » (qui est sans doute un mythe) un jeu, une représentation que nous nous donnons à nous-mêmes ? »[41] Ce sujet pensant, avec son éclatement en personnalités multiples, en sincérités multiples, a amené l'existence à éclater avec lui. Le monde social des sociétés postmodernes est alors une succession de petites fables, de fictions bovaryques qui ont toutes le même statut d'existence ou de non-existence. L'illusionnisme semble alors régner sur tous les plans de la vie sociale. Si « la folle du logis » qu'est l'imagination a été mise de côté depuis Descartes, il semble bien que l'imaginaire revienne au premier plan des sociétés contemporaines et que le travail du sociologue se rapproche de celui de l'illusionniste, à savoir comprendre les phénomènes qui permettent l'apparition de la fiction.

Maffesoli ferait référence ici à la baroquisation du monde, et comme le montre bien Duvignaud à propos du baroque : « La technique est traitée pour elle-même, elle devient un langage, le langage de la transposition scientifique du domaine de la mécanique abstraite à celui de la représentation illusionniste. »[42] On comprend alors mieux les différents éléments qui viennent recomposer l'existence contemporaine : la

---

[41] Jean Duvignaud, *Spectacle et société*, *op. cit.*, p. 16.
[42] Jean Duvignaud, *Spectacle et société*, *op. cit.*, p. 105.

réalité augmentée, les mondes virtuels, les mondes virtuels persistants, les cosmétiques, la disparition de la technique au profit de l'interface, etc. Il semble donc que le monde contemporain comme l'époque baroque fasse appel à la technologie et à l'ingénierie, cette raison pratique, pour incarner un fantastique en plein essor. Souvenons-nous des succès de *Matrix*, ou plus proche de nous, du personnage de Batman. Il est, en effet, le super-héros sans pouvoir. C'est par le jeu de gadgets, de la technologie la plus sophistiquée, qu'il incarne les peurs de ces adversaires les plongeant dans une atmosphère fantastique et surréelle. Batman use des sciences et des technologies pour réenchanter un monde désenchanté que représente Gotham City. Dans cet exemple précis, « la science devient magique parce que le monde réel est probablement insupportable ».[43] On voit en quelque sorte ressurgir le mythe comme mode de connaissance (*cum nascere*) du monde et le ludique en est une des modalités. C'est pourquoi nous allons maintenant nous attarder à décrire les fondements épistémologiques d'une sociologie de l'imaginaire.

0.3 Principes pour une sociologie de l'imaginaire comme méthode.

> - « Un pape est mort. Un pape est appelé à régner. »
> - « Araignée ?! Drôle de nom pour un pape. Pourquoi pas libellule ou papillon ? »

Ainsi que le notent Patrick Legros, Frédéric Monneyron, Jean Bruno Renard et Patrick Tacussel dans leur ouvrage *Sociologie de l'imaginaire* : « La sociologie de l'imaginaire n'est pas un champ spécifique de la sociologie, défini par un *objet*, comme le sont la sociologie urbaine, du travail, de la religion, de l'éducation, etc. Elle est un *point de vue* sur le social : elle s'intéresse à la dimension imaginaire de

[43] *Ibid.*, p. 127.

toutes les activités sociales. »[44] Précision importante pour notre travail qui légitime d'emblée l'utilisation de cette sociologie comme méthode pour étudier l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines. En effet le ludique, comme nous le verrons, traverse le monde du travail, de la vie privé, des relations amoureuses, de la bourse, de la construction de l'identité, de la famille, de notre rapport à la technique ou à la mémoire, etc. Bref, tout comme la sociologie de l'imaginaire, l'esprit du jeu apparaît comme un point de vue sur le monde social et appelle la mise en place d'une sociologie capable de répondre à cet enjeu méthodologique.

A cela s'ajoute la parenté de l'imaginaire et du jeu qui sont intimement liés à la pensée mythique et symbolique : « Les jeux ne sont qu'une première mise à l'essai des mythes, des légendes et des contes »[45], comme nous le rappelle Gilbert Durand.

Mais si la sociologie de l'imaginaire ne se définit pas comme un champ spécifique de la sociologie, comme il est traditionnel de le faire, elle n'en reste pas moins ancrée dans l'héritage de cette discipline[46]. Marx et Engels, Tocqueville, Le Bon, Tarde, Pareto, Durkheim, Weber ou encore Simmel posent, de diverses manières, les prémices d'une réflexion sur l'imaginaire et les éléments de compréhension de son importance pour la recherche sociologique. Durkheim, père fondateur de la discipline, a montré l'importance des représentations collectives dans son ouvrage *les formes élémentaires de la vie religieuse*. Mauss, dans l'*Esquisse d'une théorie générale de la magie*, montre la parenté entre la pensée magique et la démarche scientifique, ou encore analyse dans un texte de 1926 « l'effet physique chez l'individu de l'idée de mort suggérée par la collectivité ». L'imaginaire, depuis

---

[44] Patrick Legros, Fédéric Monneyron, Jean Bruno Renard, Patrick Tacussel, *Sociologie de l'imaginaire*, édition Armand Collin, Paris, 2006, p. 1.
[45] Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, éditions Dunod, Paris, 1993, p. 461.
[46] Cf. à ce propos le chapitre intitulé : « L'imaginaire chez les fondateurs de la sociologie. », in Patrick Legros, Fédéric Monneyron, Jean Bruno Renard, Patrick Tacussel, *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*

les prémices de la sociologie et des sciences sociales en général, est donc d'une importance toute particulière pour comprendre les sociétés humaines. Mais de quoi parle-t-on lorsque l'on évoque la notion d' « imaginaire » et quelles en sont les implications épistémologiques et méthodologiques ?

Comme le rappellent Legros, Monneyron, Renard et Tacussel : « Aux définitions négatives, en creux, données par la tradition philosophique occidentale – l'imaginaire, c'est l'inexistant, le faux, le mensonger ou l'irrationnel –, le courant de l'anthropologie de l'imaginaire, initié par Jung, Eliade, Bachelard, Durand, oppose une définition positive, « pleine » : l'imaginaire est le produit de la pensée mythique. »[47] L'imaginaire est donc cet espace dans lequel la pensée mythique s'exprime et se « matérialise ». Il est l'expression continue, depuis les grottes de Lascaux jusqu'aux super-héros contemporains en passant par les contes et les mythologies, de cette tendance qu'a l'homme de penser par analogie et sous forme de symboles : « La pensée mythique est une pensée concrète qui, fonctionnant sur le principe de l'analogie, s'exprime par des images symboliques organisées de manière dynamique. »[48] De la magie sympathique qui consiste, par exemple, à produire de la fumée pour appeler les nuages de pluie, ses *analogon*, aux smartphones contemporains qui reprennent l'esthétique du monolithe de *2001 l'Odyssée de l'espace*, la pensée mythique traverse l'ensemble du devenir humain.

C'est cette pensée mythique qui « façonne » nos visions de l'espace, de la temporalité, de la matière, des institutions, de nos rapports à l'autre, à l'environnement, etc. Bachelard, dans *la formation de l'esprit scientifique*, a bien montré comment la pensée symbolique a influencé la conception de la matière aux commencements de la chimie. Et c'est un *lieu commun* que de dire que les pensées

---

[47] Patrick Legros, Fédéric Monneyron, Jean Bruno Renard, Patrick Tacussel, *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 2.
[48] Patrick Legros, Fédéric Monneyron, Jean Bruno Renard, Patrick Tacussel, *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 2.

religieuses ou, pour être plus précis, les différentes cosmologies et cosmogonies ont fortement influencé les conceptions du monde et de la place de l'homme au cours de l'histoire. On peut citer comme exemple la vision géocentrique du monde issue de la pensée chrétienne, ou encore les liens entretenus entre *l'Ethique protestante et l'esprit du capitalisme*. Ce que la sociologie compréhensive et phénoménologique pose comme condition nécessaire à la socialisation, c'est-à-dire une typicalité, ou un « stock de connaissance disponible », trouve ici un écho concret dans la sociologie de l'imaginaire comme étude de la pensée mythique. Mais qu'est-ce alors que le symbole ? Qu'implique-t-il pour une sociologie de l'imaginaire ?

Comme le définit Gilbert Durand : « Le symbole dans son essence et presque dans son étymologie (*Sinnbild* en allemand) est « unificateur de pairs d'opposés ». Il serait en terme aristotélicien la faculté de « tenir ensemble » le sens (*Sinn* = le sens) conscient qui perçoit et découpe précisément des objets, et la matière première (*Bild* = l'image) qui, elle, émane du fond de l'inconscient. »[49] La pensée mythique, en tant que pensée analogique, fonctionne par l'intermédiaire d'un symbolisme qui réunit – et non pas synthétise – des opposés, ou des contradictoriels. Il incarne, en quelque sorte, cette dualité fondamentale de la psyché humaine qui navigue sur la crête de la subjectivisation et de la socialisation dans un processus ininterrompu d'individuation et d'actualisation. Le symbole est la manifestation concrète des processus de socialisation. Il est l'exemple anthropologique de la sentence rimbaldienne : « Je est un autre. » Durand écrira à ce propos : « Ce que révèle l'ambiguïté même du symbole et celle de la pensée qui projette des signifiants, c'est que nous ne sommes jamais seuls. L'immanence de notre rêverie suscite comme une animation dialoguée de l'âme solitaire : l'*anima* se lève alors face à l'*animus*, et la conscience rêvante devient couple, devient étreinte d'images, dialogue parfaitement

[49] Gilbert Durand, *L'imagination symbolique,* éditions PUF, Paris, 2008 (1964), p. 68.

accordé. »[50]Autrement dit, le symbole est le matériel privilégié d'une sociologie qui étudie les mutations du monde social.

Cette sociologie de la mutation a elle-même une histoire. Ainsi, l'histoire de l'étude de l'imaginaire est multidisciplinaire. Elle touche à l'histoire (Le Goff), à l'anthropologie (Durand), à la psychologie (Jung), à la sociologie (Durkheim) notamment. Elle traverse donc différents champs de connaissance et de compréhension du monde. Legros, Monneyron, Renard et Tacussel traduisent cette histoire en quatre « fonctions sociales » qui définissent les champs d'application d'une sociologie de l'imaginaire :

- « une fonction anthropo-physiologique : le besoin de rêverie ;

- « une fonction de régulation humaine face à l'incompréhensible (la mort par exemple) : en opérant par l'intermédiaire du mythe, du rite, du rêve ou encore de la science ;

- « une fonction de créativité sociale et individuelle : représentant les principaux mécanismes de la création et en offrant une ouverture épistémologique (relativisant la perception du réel) ;

- « une fonction de communion sociale : en favorisant, notamment par le mimétisme, les idéaux-types, les systèmes de représentation, la mémoire collective. »[51]

Autant de fonctions que l'on retrouve disséminées dans l'esprit du jeu contemporain. Le besoin de rêverie s'exprimant dans un esprit d'aventure qui trouve peut-être son paroxysme dans l'addiction ; la régulation humaine face à l'incompréhensible que l'on retrouve dans les divers systèmes de superstitions contemporains ou dans un certain engouement pour le poker ; une créativité sociale

---

[50] Gilbert Durand, *L'âme tigrée*, *op. cit.,* p. 529.
[51] Patrick Legros, Fédéric Monneyron, Jean Bruno Renard, Patrick Tacussel, *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 4.

qui s'exprime dans les jeux comme espaces anomiques ou dans ce que Hakim Bey a appelé les *zones d'autonomies temporaires* ; une communion sociale que l'on peut voir s'exprimer dans les différentes *tribus* postmodernes ou dans les rassemblements dionysiaques que sont les apéros Facebook par exemple (Maffesoli).

L'imaginaire renvoie donc à une pensée mythique et symbolique. Cela implique que la sociologie de l'imaginaire ne puisse produire une connaissance univoque, mais au contraire, comme nous le notions précédemment, une connaissance mouvante et plurielle. En effet : « L'imaginaire est une pensée symbolique totale dans la mesure où cette dernière « active » les différents sens de compréhension du monde. En même temps, elle « réunit » en construisant des schèmes de reconnaissance sociale ; enfin elle « dynamise » en faisant varier et évoluer sans cesse sa propre production. »[52] Que cela implique-t-il d'un point de vue méthodologique ?

L'image, et plus particulièrement le dynamisme de l'imagination, sera alors au fondement de notre démarche. C'est pourquoi nous nous appuierons sur un ensemble d'éléments et d'images de la culture populaire contemporaine (Comics books, jeux vidéos, romans, films, etc.) que nous étudierons de manière comparative afin d'en marquer les évolutions et les transformations. Par cette méthode, nous chercherons à mettre au jour les significations, ou pour mieux dire, « les provinces limitées de significations », comme les nomme Schütz, de ces imaginaires contemporains qui s'expriment dans les phénomènes ludiques. En effet, l'image est chargée de sens et Durand attire notre attention sur ce matériel privilégié d'une sociologie compréhensive : « L'analogon que constitue l'image n'est jamais un signe arbitrairement choisi, mais est toujours intrinsèquement motivé, c'est-à-dire est toujours symbole. »[53] L'image n'est pas une expression anodine ou simplement

---

[52] *Ibid.*, p. 88.
[53] Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 25.

cosmétique. Elle exprime, par une sorte d'*aperception* symbolique un contenu complexe qui *concrétise* un dynamisme signifiant particulier. Souvenons-nous de l'exemple évoqué plus haut de l'image du héros. De Rambo à Harry Potter, il y a un dynamisme de l'imaginaire qui marque une transformation de la signification de l'héroïsme et du courage. Dans le cas de Rambo, il s'agissait d'un individu fort et brutal qui affrontait seul l'adversité de la situation. Dans le cas d'Harry Potter, on voit émerger une figure héroïque collective, car, comme dans le cas de The Avengers, c'est la bande qui permet de surmonter une difficulté. Ce dynamisme nous informe alors sur les mutations de la typification qui est au cœur des processus de socialisation contemporains.

Ces différentes images, qui renvoient à des symboles, sont également à mettre en rapport avec un ensemble d'archétypes. Les archétypes rassemblent, en quelque sorte, un ensemble de symboles convergents. Par exemple, Prométhée est la figure archétypale sous laquelle on peut subsumer l'ensemble des valeurs symboliques de la modernité (progrès, rationalité, individualisme, contrat). Œdipe correspond à la figure archétypale de l'interdit de l'inceste qui s'exprime sous la forme d'une multiplicité de tabous. On peut dire avec Durand que « l'archétype vient résumer et clarifier les sémantismes fragmentaires de tous les symboles secondaires ».[54]

La sociologie de l'imaginaire comme méthode de compréhension de l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines appelle donc la recherche de la pensée mythique qui est mise au jour dans les phénomènes ludiques actuels. L'analyse de cette pensée mythique se fera par l'interprétation des symboles qu'elle met en avant et par leur rassemblement sous des archétypes adéquats. Cela nous permettra de proposer une interprétation de la signification des comportements ludiques en rapport avec les mutations qui taraudent les sociétés contemporaines.

---

[54] Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 106.

La sociologie de l'imaginaire répond, en quelque sorte, à cette interpellation que nous adresse René Char : « *Ce siècle a décidé de l'existence de nos deux espaces immémoriaux : le premier, l'espace intime où jouaient notre imagination et nos sentiments ; le second, l'espace circulaire, celui du monde concret. Les deux étaient inséparables. Subvertir l'un, c'était bouleverser l'autre. Les premiers effets de cette violence peuvent être surpris nettement. Mais quelles sont les lois qui corrigent et redressent ce que les lois qui infestent et ruinent ont laissé inachevé ? Et sont-ce des lois ? Y a-t-il des dérogations ? Comment s'opère le signal ? Est-il un troisième espace en chemin, hors du trajet des deux connus ? Révolution d'Orion resurgi parmi nous.* »[55]

Pour clore cette présentation d'une sociologie de l'imaginaire comme méthode pour la mise en œuvre d'une sociologie compréhensive et phénoménologique de l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines – et offrir une perspective à l'interrogation de Char –, voici un exemple classique de sa mise en œuvre. Il s'agit de l'analyse théomachique, inaugurée par Nietzsche avec le complexe Apollinien/Dionysiaque, qui se sert des figures des dieux, des déesses ou des héros mythiques pour exprimer la dynamique d'un complexe d'imaginaire en présence dans un monde social. En effet : « Si les dieux, les déesses et les héros mythologiques symbolisent des puissances de l'imaginaire humain, alors le combat des dieux, la *théomachie*, est une métaphore de la compétition que ces puissances souvent antagonistes mènent entre elles. »[56] Toujours concernant la théomachie, mais plus proche de la sociologie, on peut citer aussi l'exemple wébérien du polythéisme des valeurs qui nous incite à rechercher les dieux qui figurent les comportements sociaux. Nous pourrions également citer la méthode de la mythanalyse développée

---

[55] in René Char, *Aromates chasseurs*, éditions Gallimard, coll. NRF, Paris, 1991 (1975), p. 7.

[56] Patrick Legros, Fédéric Monneyron, Jean Bruno Renard, Patrick Tacussel, *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 121.

par Gilbert Durand, ou encore l'AT-9 d'Yves Durand qui, eux aussi, participent des outils du sociologue de l'imaginaire. C'est dans une telle perspective que nous nous chercherons à mettre en œuvre une sociologie de l'imaginaire des comportements ludiques.

*

Early this mornin'
when you knocked upon my door
Early this mornin', ooh
when you knocked upon my door
And I said, "Hello, Satan,"
I believe it's time to go."

Me and the Devil
was walkin' side by side
Me and the Devil, ooh
was walkin' side by side.

Robert Johnson, *Me and the Devil Blues*

*

Nous vivons dans un âge essentiellement tragique ; aussi refusons-nous de le prendre au tragique. Le cataclysme est accompli ; nous commençons à bâtir de nouveaux petits habitats, à fonder de nouveaux espoirs. C'est un travail assez dur : il n'y a plus maintenant de route aisée vers l'avenir : nous tournons les obstacles ou nous grimpons par-dessus. Il faut bien que nous vivions malgré la chute de tant de cieux.

D. H. Lawrence, *L'Amant de lady Chatterley*

Chapitre 0' – Post-modernités :

LES ANOMIES CONTEMPORAINES

Lyotard a bien montré ce qui caractérisait les sociétés postmodernes et comment les régimes du discours sont des expressions du lien social : « Le lien social observable est fait de "coups" de langage. »[57] Imaginaires, comportements, habitudes, sont autant d'éléments des jeux de langages qui font société. Ce que nous montre Lyotard est l'aspect ludique de ces affrontements entre régimes oratoires. Principe qui est au cœur même de notre recherche et que nous souhaitons poursuivre dans ce qui va suivre : « Ce qu'il faut pour comprendre de cette manière les rapports sociaux, à quelque échelle qu'on les prenne, ce n'est pas seulement une théorie de la communication, mais une théorie des jeux, qui inclut l'agonistique dans ses présupposés. »[58] Pour le dire autrement, et pour reprendre à nouveau l'expression de Michel Maffesoli, « l'anomique d'aujourd'hui est le canonique de demain ».

Il ne s'agit pas de revenir sur les travaux de Lyotard, mais plutôt de chercher à dénicher ce qui se cache devant les institutions de la modernité et qui se déploie dans le monde contemporain. Le désenchantement d'un monde par trop rationalisé (Weber) a amené avec lui l'irrémédiable saturation des valeurs qu'il portait. Saturation, épuisement d'un modèle, d'un *métarécit* qui laisse alors sa place à une période d'anomie, d'expérimentations et de *barbarie*[59]. Mais n'est-ce pas le barbare qui vient féconder le social pour lui redonner vie ?

---

[57] Jean François Lyotard, *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, éditions de Minuit, Paris, 2002 (1979), p. 24.
[58] *Ibid.*, p. 33.
[59] Cf. à ce propos le n°1 des Cahiers européens de l'imaginaire sur la barbarie, éditions du CNRS, Paris, 2009.

Souvenons-nous de l'enlèvement des Sabines, magnifiquement représenté par Picasso, barbarie érotique et fiévreuse qui sera à l'origine mythique de l'Empire romain. Souvenons-nous aussi des sacrifices Aztèques qui ont vocation à relancer le mouvement du monde. Comme l'écrit Christian Duverger : « Le point de départ de l'inspiration des anciens mexicains est simple : tout corps organisé contient un certain potentiel de forces ; l'homme, en particulier, recèle une fantastique énergie vitale. Or il est possible de la récupérer au profit de la société. Les sacrifices ont pour but de libérer réellement les énergies virtuelles contenues dans le corps. (…) Le sacrifice marque l'irruption de la néguentropie. »[60] Souvenons-nous encore, plus récemment, de l'invention du Blues par les esclaves noirs américains des champs de coton qui ont *tordu* et perverti la musique occidentale et lui ont ainsi redonné une nouvelle vie. La *blue note*, qui ne figure pas sur les gammes traditionnelles de la musique européenne, a teinté d'une nouvelle couleur la musique et a pollinisé l'ensemble de la création musicale du XXe siècle d'Elvis Presley jusqu'aux BB Brune en passant par les Beatles et les Rolling Stones ou Louis Armstrong et John Coltrane.

Cette *Blue note* à laquelle Robert Johnson fut initié par le Diable au détour d'un carrefour est riche d'enseignements. En effet, la légende du Blues est ici pertinente à plus d'un titre. Le démon se cache à la croisée des chemins et impulse une couleur nouvelle au destin de celui qui le rencontre. Métaphore qui fait écho à la situation actuelle de nos sociétés en mutation. A la croisée d'une modernité saturée et d'une postmodernité grosse – comme dirait Nietzsche – de la société à venir, nos sociétés actuelles montrent de nombreux signes d'anomie et là où Robert Johnson croise le diable, Maffesoli nous montre que nous croisons, l'un de ses avatars, Dionysos. Il apparaît que le contemporain est taraudé par cette *violence banale et*

---

[60] Christian Duverger, *L'esprit du jeu chez les aztèques*, éditions Mouton, Paris, 1978, p. 129.

fondatrice (Maffesoli), le ludique en étant une des expressions privilégiées. Comme le remarque également Jean Duvignaud à propos de ces périodes d'anomies: « Les périodes de ruptures ou de passage d'un type de société à l'autre, entraînent des manifestations de déviance et de désordre qui ne peuvent être intégrées ou comprises ni par le système culturel de la société ancienne ni, souvent, par le système des valeurs de la société naissante. »[61] Ce que nous chercherons à décrire, par une sociologie compréhensive et phénoménologique de l'imaginaire, c'est ce moment dans lequel se trouvent nos sociétés. Ce chapitre est à la recherche de cette *blue note* qui colore d'un nouveau *style*[62] (Maffesoli) le monde social contemporain et qui caractérise les soubresauts d'un divin social en effervescence. Ce contexte est celui de postmodernités naissantes et en gestation dont le ludique est une des tendances. Avant d'aller plus avant dans la compréhension de l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines, attardons-nous donc sur quelques-unes des caractéristiques essentielles de la mutation qui se donne à voir aujourd'hui.

0'.1 L'homme électronique : une synergie de l'archaïsme et du technologique.

Personne ne peut nier aujourd'hui la présence des technologies de l'information, de la réalité augmentée, des jeux vidéo, des interfaces homme/machine dans notre quotidien. Mais cette présence toujours plus grande de la technique dans la vie de chacun n'a pas pour seule conséquence une meilleure compréhension de notre environnement ou une plus grande capacité de communication. Comme le remarquait, dès les années 70, Marshall McLuhan, nous sommes face à un

---

[61] Jean Duvignaud, *L'anomie*, *op. cit.*, p. 14.
[62] « Le style est ce par quoi une époque se définit, s'écrit, se décrit elle-même. », in Michel Maffesoli, *La contemplation du monde,* éditions Grasset, coll. Le livre de poche, Paris, 1993, p. 15.

changement de société aussi important que celui qui a suivi l'invention de l'imprimerie. L'instantanéité de l'information, la dématérialisation des données, la facilité d'usage des objets techniques sont autant d'éléments de compréhension des bouleversements profonds de nos sociétés.

Mais ne nous y trompons pas, ce n'est pas la technique qui transforme la société, c'est plutôt l'imaginaire d'une société qui permet à la technique de se développer dans telle ou telle direction. L'imprimerie et le livre répondent ainsi à une volonté d'émancipation et d'individualisation corollaire de la réforme protestante. Tout comme le capitalisme est corollaire de l'éthique protestante, ainsi que l'a montré Weber. Chacun doit être capable de lire la Bible et de l'interpréter. Le livre imprimé est le symptôme de cette nouvelle société en gestation que Maffesoli a qualifiée de *post-médiévalité*. C'est le Moyen-Âge et les valeurs qu'il portait, qui, en arrivant à saturation, laissent la place à une Modernité en gestation. Il en est de même aujourd'hui, ces *nouvelles* technologies sont le symptôme d'une transformation profonde de nos sociétés où la postmodernité vient succéder à la modernité.

Pour McLuhan, comme pour Maffesoli, cette société qui s'exprime au travers de l'invention de l'imprimerie est une société qui va mettre l'œil[63], le regard

---

[63] A ce propos, si l'on retrace brièvement l'histoire de "l'optique", on trouve à ses débuts l'élaboration des lois de la perspective. Le *point de vue* se trouve alors au centre de la représentation picturale de l'espace. C'est en quelque sorte les prémices de la rationalisation spatiale qui atteindra son apogée avec le découpage abstrait en départements, régions et autres entités administratives. Viennent au siècle suivant les premières expérimentations optiques sérieuses. Il s'agit bien encore d'expérimentations car les lois de l'optique de Descartes n'arriveront qu'après l'invention de la lunette et du microscope. Descartes jouera d'ailleurs un rôle central dans l'élaboration philosophique de la culture de l' "optique". Vient ensuite le *panopticon* de Bentham qui est la manifestation théorique de la conception politique de l'optique. C'est-à-dire que l'espace appréhendé par le regard devient un espace maîtrisé et contrôlé. Souvenons-nous d'ailleurs que les premiers usages de la lunette de Galilée furent militaires et non pas astronomiques. Arrive alors le télescope de Newton, ainsi que sa découverte du spectre lumineux, qui viennent parachever l'entreprise moderne de domination de l'espace et du monde par sa rationalisation. Cette culture de l'optique accompagne l'idée que l'objet est un bâton de pouvoir, un organe qui viendrait suppléer une défaillance du corps humain vis-à-vis de son environnement, l'objet est là pour dominer et transformer le monde. C'est d'ailleurs ce qui apparaît très bien dans le gigantisme des lunettes astronomiques (Tintin, Observatoire de

individuel, au centre de ses préoccupations. Comme l'écrit McLuhan : « L'homme de Gutenberg, au XVIème siècle, avait réussi à se dégager de l'expérience immédiate grâce à l'intensification de son application visuelle due à l'innovation de l'imprimé. Cet accent visuel contraignait les hommes de cette époque à suivre des objectifs individuels, qu'il s'agisse de l'étude, des voyages ou de n'importe quel type d'exploration. Hors des « caves de la technologie de Gutenberg » s'élança une nouvelle race d'explorateurs de l'espace et du temps, tous imbus du pouvoir de leurs yeux. »[64] Ce que nous dit ici McLuhan est d'importance. Cette civilisation de l'optique va se porter sur les horizons et les conquêtes de tous ordres. Conquête du monde bien entendu, mais aussi conquête des esprits. Le regard qui porte vers le lointain est celui du conquérant, du capitaine d'industrie, de l'éducateur des foules. Esprit d'aventure, comme l'a rappelé Patrick Tacussel lors de sa dernière conférence aux Journées du CeaQ, mais surtout esprit de conquête. Nous verrons que l'aventure est toujours une appétence du sociétal contemporain, mais qu'il ne s'agit plus de conquête, mais bien d'une forme d'acceptation du tragique de l'existence.

Cette projection vers le lointain va également se faire ressentir dans la conception du temps de la Modernité. L'idéologie du progrès, cette course perpétuelle vers une amélioration constante des conditions de vie, aura pour conséquence une culture de la frustration et du report de jouissance. Comme l'écrit Pascal : « Le passé et le présent sont nos moyens ; le seul avenir est notre fin. Ainsi nous ne vivons jamais, mais nous espérons de vivre, et nous disposant toujours à être heureux il est inévitable que nous ne le soyons jamais. »[65] Ce sont *les lendemains qui*

Paris) ou dans la réalisation d'un télescope spatial. On voit également comment *1984* vient en quelque sorte synthétiser de façon romanesque plusieurs siècles d'histoire des idées.

[64] Marshall McLuhan, « La révolution de l'information », in *D'œil à Oreille. La nouvelle Galaxie*, éditions Denoël/Gonthier, Paris, 1977, p. 153.

[65] Blaise Pascal, *Les Pensées*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 1978 (1962), p. 48, frag. 47 (172).

chantent et le paradis s'éloigne alors un peu plus du quotidien pour se faire idéal[66]. On rationalise, on uniformise, on optimise l'ensemble de la vie quotidienne pour assouvir le regard qui porte vers un horizon inaccessible. « La matrice de la presse, écrit McLuhan, avec ses chaînes de caractères mobiles, fournit l'archétype de la révolution industrielle et de l'éducation universelle. Production, consommation et éducation furent rapidement uniformisées en structures indéfiniment répétables. »[67] Cela produira le désenchantement du monde décrit par Max Weber et la saturation des valeurs de la Modernité.

Ajoutons à cela une culture technique spécifique qui fait de l'outil un instrument de pouvoir. La machine permettra de transformer le monde et de le domestiquer. L'homme s'extrait petit à petit de sa condition animale pour finir par habiter les grandes villes du XIXe et du XXe siècles. Autre exemple de cette conception de l'outil comme instrument de pouvoir, exemple plus trivial mais peut-être plus significatif pour une sociologie du quotidien : le magnétoscope et son mode d'emploi. Dans les années 80, les magnétoscopes fleurissent dans les foyers et sont accompagnés d'un copieux mode d'emploi. Il s'agit alors de maîtriser l'outil pour pouvoir l'utiliser, le programmer, enregistrer un film. La technicité de l'objet et sa performance technologique se manifestent dans sa complexité d'utilisation. Celle-ci est en général dévolue au père de famille, à celui qui détient l'autorité et qui par la maîtrise de l'objet technique la renforce. Nous verrons un peu plus loin que ce rapport à la technique s'est transformé, les modes d'emploi ont d'ailleurs disparu de

---

[66] Comme le montre Jean Cazeneuve : « Le paradis, ce n'est en tout cas pas une notion, pas un concept. C'est un au-delà. » (p.51) et lorsqu'il étudie le progrès comme figure moderne du paradis voici ce qu'il écrit : « Or qu'est-ce que le progrès, dans une *weltanschauung*, dans une conception de l'univers, sinon la marche vers un monde meilleur ? Et si le progrès continu toujours de se réaliser, le monde sera sans cesse plus proche de ce que les hommes appellent communément le paradis. Mais ce raisonnement facile se heurte à une grave objection : c'est que précisément en songeant au paradis vous vous portez par l'esprit au terme de ce progrès et, par là même, en lui donnant un idéal, vous le fermez. » (p.48) in Jean Cazeneuve, *Bonheur et civilisation*, éditions Gallimard, coll. *Idées nrf*, Paris, 1966.

[67] Marshall McLuhan, « La révolution de l'information », *op. cit.*, p. 153-154.

la plupart des emballages de nos gadgets technologiques. Les interfaces jouent ici un rôle central et comme l'écrit Michel Maffesoli : « Il est possible qu'après une période où a prévalu la mise à distance, « période optique » que l'on pourrait appeler, en référence à son étymologie, une période *théorique* (*theorein* : voir), on soit en train de rentrer dans une époque "tactile", où seule la proxémie importe. »[68] A la télécommande qui pointe et met en valeur la distance à l'objet, succèdent une immersion plus grande et une naturalité de la technique, une continuité charnelle.

Pour McLuhan, le tournant se situe au moment de l'envoi du premier satellite artificiel en orbite terrestre : Spoutnik. Selon le canadien, la Terre est alors englobée dans une création humaine, elle devient artefact. Notre rapport à l'environnement en est alors profondément transformé et l'information, qui voyage à la vitesse de la lumière, dessine un nouveau territoire et une nouvelle logique de réseau. « Pour la première fois, le monde naturel se trouvait entièrement « contenu » dans un « contenant » artificiel. Dès que la Terre fut placée à l'intérieur de cet artefact humain, ce fut la fin de la nature et le début de l'écologie. »[69] L'homme de Gutenberg allait devenir l'homme électronique. L'expansion, la conquête, l'extériorisation de l'individu laissent leur place à une logique de réseau qui trouve l'un de ses aboutissements aujourd'hui dans les multiples réseaux sociaux, dans l'internet, ou dans les projets de smart grid qui fleurissent aux USA et en Europe. La centralisation est remplacée par une multiplicité de centralités, c'est l'apparition du « village global ». Pour l'homme électronique, « le centre de son monde est partout et sa circonférence, nulle part ».[70]

Notre culture technique se transforme du même coup et l'outil devient objet relationnel, voire objet *transitionnel*, pour reprendre les analyses de Winnicott. La

---

[68] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, éditions La Table ronde, Paris, 2000 (1988), p. 62.
[69] Marshall McLuhan, « La révolution de l'information », *op. cit.*, p. 152.
[70] *Ibid.*, p. 154.

technique ne transforme plus le monde, elle nous met en relation avec lui. C'est ce que l'on peut voir avec les réseaux sociaux comme Facebook bien sûr, mais peut-être est-ce encore plus visible dans l'exemple du smart grid. Il s'agit de réseaux de consommation électrique *intelligents*. La consommation de chacun – en attendant la production décentralisée – est modulée en fonction de la consommation de l'ensemble du réseau. Il ne s'agit plus simplement ici d'une logique descendante qui va du producteur vers le consommateur, mais d'une logique horizontale multiple où le producteur diffuse de l'énergie à une multiplicité de centres qui communiquent les uns avec les autres pour s'ajuster les uns par rapport aux autres. La consommation électrique n'est alors plus individualisée, mais territorialisée, voire communautarisée.[71]

Ce qu'il est intéressant de noter ici, en ce qui concerne notre rapport à la technologie, c'est la transformation de sa dimension techniciste à proprement parler. Si les objets techniques sont de plus en plus complexes dans leur conception, ils sont de plus en plus simples d'utilisation. Le dispositif Kinect de Microsoft, qui fait du corps du joueur l'interface de jeu, ou la Wiimote participant du même principe, sont des exemples concrets de cette transformation. Ainsi, la dimension technique de l'objet est mise au second plan et on voit apparaître une recherche de naturalité dans les usages. Nombre de vidéos montrent des enfants très jeunes manipuler des tablettes ou des jeux vidéo avec une étonnante simplicité. Stéphane Hugon a, de nombreuses fois, attiré notre attention sur la notion d'*affordance*. C'est-à-dire la capacité d'un objet technique à suggérer, par lui-même, son usage.[72] Les *techniques du corps*, pour reprendre ici l'expression de Marcel Mauss, reviennent alors au premier plan de la question technologique. Nos nombreuses observations de joueurs

---

[71] Cf. à ce propos le projet Modelec mené par le CeaQ, Direct Energie et Ijenko sur les conditions d'acceptation de l'effacement à domicile.

[72] Cf. Stéphane Hugon, L'*étoffe de l'imaginaire. Design relationnel et technologies*, Éditions Lussaud, collection "L'impensé contemporain - Ghyom", 2012.

devant Kinect suggèrent d'ailleurs que la technicité du mode d'emploi est maintenant remplacée par quelque chose qui se rapprocherait de la maîtrise observée dans les Kata des arts martiaux japonais. Ce qui compte n'est pas de connaître parfaitement le fonctionnement et les procédures de mise en marche de la machine, mais bien de comprendre son corps et l'enchaînement de mouvements adéquats pour tel ou tel jeu. L'apprentissage se fait alors par l'expérience et l'expérimentation, voire par l'initiation.

Dès lors, l'objet technique devient en quelque sorte un objet magique dont on ne comprend pas nécessairement le fonctionnement, mais que l'on charge d'une intensité émotionnelle importante. Les nombreux accessoires de manettes de jeux vidéo (manettes Zelda, Resident Evil, Super mario, etc.), les protections pour téléphone portable (qui se déclinent en autant de moyens de personnalisation), les hystéries collectives que l'on peut observer lors de la sortie du dernier appareil de telle ou telle marque (qui vont des campements 24 heures avant l'ouverture des magasins, jusqu'aux vidéos de destruction des objets en question) en sont des expressions. Comme nous l'évoquions dans notre première partie épistémologique, à la suite de Jean Duvignaud, la technique et la science sont mises au service d'une sorte d'illusionnisme généralisé dans lequel tout un chacun peut devenir magicien. Le cinéma, depuis *Star Wars* et ses sabres lasers, en passant par *Totall Recall* et son *reboot* mémoriel, jusqu'à plus récemment *Matrix* et la question de la réalité de notre existence, ou encore le très contemporain *Avatar* qui questionne les rapports de la nature et des techniques, foisonne d'un imaginaire technologique teinté de magie. L'incompréhension de certaines personnes devant les smartphones tactiles, pour lesquels il n'y a plus de mode d'emploi, témoigne *a contrario* de cette dimension quasi initiatique, voire secrète, de la technologie contemporaine. On n'apprend plus à se servir de tel ou tel objet dans un livre, mais on s'initie à son maniement par l'intermédiaire de sa communauté d'amis ou des vidéos glanées sur Youtube. Voilà

encore une expression très contemporaine de cette socialité naissante. Souvenons-nous ici de l'analyse que fait Simmel des sociétés secrètes et dans laquelle il montre comment le secret, le discret ou le mystère font partie intégrante du ciment d'une communauté.

Tous ces éléments nous permettent d'aller dans le sens de ce qu'écrit Michel Maffesoli à propos de la postmodernité : « Synergie de l'archaïsme et du développement technologique. »[73] Cela s'avère véritablement opérant pour comprendre bon nombre de phénomènes contemporains, dont les phénomènes ludiques. Le bovarysme, la transformation de notre rapport à la mémoire, ou notre désir d'aventure, sont autant de pulsions archaïques qui prennent forme dans de multiples développements technologiques. Nous irions même un peu plus loin, il nous semble que l'imaginaire contemporain se rapproche de bien des façons de l'imaginaire pré-moderne, c'est d'ailleurs ce qu'avait également remarqué McLuhan en son temps : « L'homme de l'électronique et de la simultanéité a retrouvé les attitudes fondamentales de l'homme préalphabétique. »[74] Comme nous le développerons dans la suite de notre travail, il apparaît de diverses manières que certaines attitudes imaginaires de l'homme du Moyen-Âge ressurgissent, de façon actualisée, dans les sociétés contemporaines, notamment au travers des phénomènes ludiques. N'oublions pas qu'il n'y avait pas tant de différences entre le Jongleur (qui vient de *jocus*, le jeu) et le Magicien dans l'Europe médiévale.

Mais ne faisons pas croire qu'il s'agit ici d'une attitude rétrograde de nos sociétés, il semble plutôt qu'il s'agisse, comme dans l'exemple du blues qui vient revitaliser la musique à partir des racines africaines des esclaves noirs, d'une expression de cet *enracinement dynamique* décrit par Maffesoli. Cette

---

[73] Michel Maffesoli, *L'instant éternel. Le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*, éditions La Table Ronde, Paris, 2003 (2000), p. 13.
[74] Marshall McLuhan, « La révolution de l'information », *op. cit.*, p. 153.

« réminiscence, comme il l'écrit, allant de pair avec reviviscence. C'est cela le natif, le barbare, le tribal : il dit et redit l'origine et par là redonne vie à ce qui avait tendance à se scléroser, s'embourgeoiser, s'institutionnaliser. En ce sens, le retour à l'archaïque dans nombre de phénomènes contemporains exprime, la plupart du temps, une forte charge de vitalité ».[75]

0'.2 Des identités : individu et personnes.

> « Trouver sa personnalité en la perdant. »
>
> Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquillité*.
>
> « Nous disons : moi, et nous pourrions aussi bien dire nous. »
>
> Jean-Marie Guyau, *L'art au point de vue sociologique*.

« Grandcoucou, spigaou, bil72, Lily133, slyly, phanie11, pathetik, Bachi, invite_v44, Perles18, christophe34400, kamel09, nano84, … » Il ne s'agit pas ici d'une liste à la manière de Prévert, mais bien des pseudos qui apparaissent sur la première page du forum Doctissimo consacré aux accidents sportifs et en particulier aux désaxés rotuliens.[76] Certains évoquent des prénoms, d'autres des localisations territoriales, d'autres des statuts sur le forum, d'autres encore sont plus ésotériques. Mais une chose semble certaine, c'est qu'ils sont tous le marqueur d'une identité spécifique au forum en question.

Nous évoquions précédemment les super-héros et leur double identité, mais nous pourrions également faire référence au film *Le Seigneur des anneaux*, adaptation du Roman de Tolkien, dans lequel Golum se retrouve dans une scène étrange à manifester son dédoublement de personnalité. Dans cette scène, Golum

---

[75] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, *op. cit.*, p. VIII.
[76]Cf. http://forum.doctissimo.fr/sante/accidents-sportifs/desaxes-rotuliens-sujet_146740_1.htm

dialogue avec lui-même occupant tour à tour la position du vicieux, de celui qui manigance, et la position de celui qui souhaite se racheter. Au-delà de la dimension morale, archétypale de la lutte entre le bien et le mal, ce qui est frappant dans cette scène est l'indétermination avec laquelle joue le réalisateur, utilisant des effets de caméra pour nous mettre tour à tour face à deux personnages qui n'en sont pourtant qu'un seul.

On pourrait également prendre en exemple ici les nombreuses émissions de télé-réalité consacrées à la cuisine, dans lesquelles les participants, amateurs, prennent des postures de professionnels dans leurs discours et dans leurs attitudes. L'exemple le plus frappant de cela étant certainement l'édition 2012 de l'émission Masterchef Junior[77], dans laquelle des enfants entre 9 et 13 ans s'affrontent. L'un d'entre eux, une fille nommée Zia, dit dans la vidéo de présentation : « La cuisine c'est de l'art. ». Arthur, un jeune garçon dira aussi : « Il faut que je donne tout pour cette épreuve parce que j'ai envie de gagner. » On croirait entendre des adultes. C'est d'ailleurs ce que cherche la mise en scène de l'émission. Frédéric Anton, chef étoilé, membre du jury de Masterchef dit dans cette même vidéo : « On n'a pas l'impression qu'on a affaire à des enfants. » Et la voix off de présentation insiste sur l'enjeu de ce concours pour enfants : « Sélectionnés parmi les meilleurs jeunes cuisiniers de France. Ils n'ont qu'un seul objectif ce soir : devenir le Masterchef Junior 2012. » Ne nous y trompons pas, il ne s'agit pourtant pas d'une épreuve pour devenir meilleur ouvrier de France, mais bien d'un jeu télévisé. L'identité des participants est en quelque sorte absorbée dans la spectacularisation de celle-ci. Dans ces jeux de télé-réalité, la porosité entre une identité fictive, celle du professionnel, et une identité

[77] Cf. http://videos.tf1.fr/masterchef-junior/masterchef-junior-revient-jeudi-5-juillet-a-20h50-7350562.html

quotidienne, ils sont père ou mère de famille, travaillent comme secrétaire de direction ou comme ingénieur, joue à plein.

Dans un autre registre, attardons-nous sur le bureau d'ordinateur d'un adolescent. Il comprend, en effet, une multiplicité de fenêtres ouvertes : une fenêtre Google, qui lui permet de faire des recherches sur tout et n'importe quoi ; une fenêtre Facebook, à partir de laquelle il partage des informations avec l'ensemble de sa communauté d'amis ; une fenêtre MSN ou Skype, dans laquelle il discute en direct avec son meilleur copain ou sa meilleur copine ; une fenêtre Ogame (un jeu de gestion et de conquête spatiale) dans laquelle il met en place des stratégies d'alliance et de conquête de tel ou tel univers ; une fenêtre Itunes, dans laquelle il choisit la musique qu'il est en train d'écouter. A chacune de ces fenêtres correspond une situation relationnelle particulière, une forme de socialisation spécifique, dans laquelle il se fond et pour laquelle il utilise des codes de communication bien particuliers : MSN voit l'utilisation des smiley ; Ogame l'utilisation des abréviations spécifiques au jeu ; Facebook l'utilisation de photos et de post. A chaque situation relationnelle, à chaque fenêtre ouverte sur une communauté correspond une actualisation d'un potentiel identitaire. L'adolescent navigue d'une fenêtre à une autre, et en faisant cohabiter plusieurs de ces fenêtres en même temps, il passe d'un potentiel identitaire à un autre. Il s'agit ici de faire de soi un itinéraire (Stéphane Hugon) – dimension spatiale accentuée dans la Postmodernité sur laquelle nous reviendrons. La monade leibnizienne est ouverte de toutes parts et prend l'eau pour laisser place à ce que Maffesoli a appelé des *sincérités successives*. L'identité ne semble plus figée dans une fonction particulière, mais semble *naviguer* d'une situation relationnelle à une autre, d'un rôle à l'autre. On peut d'ailleurs lire dans un récent article du monde.fr : « Yannick, 24 ans, n'est pas un super-héros mais il affirme mener "*une double vie*". Il a, d'un côté, une existence sociale conventionnelle de "*classique chargé de mission dans une association environnementale*" du nord de

la France ; de l'autre, une vie virtuelle désinhibée où il "*laisse libre court à [ses] envies*". »[78]

Ce que ces différents exemples mettent en exergue est la mutation des identités. La modernité s'est construite autour de la notion d'individu. Le contrat social et la rationalité étaient portés par l'individu. Descartes fonde le monde à partir du *cogito* individuel. L'identité de l'individu vient de l'intérieur et il l'extériorise pour se manifester. Le travail, au sens marxiste, en étant l'aboutissement comme capacité de transformation du monde, de modelage du monde à son image. L'identité contemporaine, comme l'a montré à de nombreuses reprises Michel Maffesoli, est beaucoup plus éclatée, et renvoie à cette notion de *persona* – le masque – telle que Mauss l'a développée dans son célèbre *Essai sur la notion de personne*. L'individu ne disparaît pas pour autant, il se transforme, il renvoie à « cette antique sagesse qui fait de chaque individu le simple *punctum* d'une chaîne ininterrompue ou encore qui lui attribue une multiplicité de facettes faisant de chacun un microcosme, *cristallisation* et *expression* du macrocosme général ».[79] Pour prendre une métaphore capable d'éclairer ce constat, il en est du « moi » comme de l'atome. Avec la physique quantique, l'atome, l'insécable, se trouve fragmenté, éclaté en une multiplicité de particules élémentaires qui, selon leurs dispositions et leurs propriétés, produisent les différents éléments qui composent le tableau de classification périodique de Mendeleiev. Ce sont les relations entre ces différentes particules qui donnent à la matière et aux différents éléments qui la composent leurs propriétés, leur identité. On peut alors dire, avec Jean-Marie Guyau, qu'une des

---

[78] http://www.lemonde.fr/vous/article/2012/08/10/le-partage-fait-sa-revolution-numerique_1744846_3238.html

[79] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, *op. cit.*, p. 25.

caractéristiques du moi contemporain est que « la solidarité domine l'individualité ».[80] Il y a un principe fusionnel qui est à la source du sociétal contemporain.

Cela a pour conséquence de mettre au premier plan de la construction du soi, ou plutôt de sa manifestation, la solidarité et le groupe. C'est alors l'émotionnel qui prend le dessus sur le rationnel. L'émotionnel rassemble, fusionne et confond dans un processus d'empathie, là où le rationnel découpe, segmente, analyse. L'exemple de Doctissimo, cité plus haut, est ici intéressant. On ne cherche pas forcément à y trouver un diagnostic, comme chez le médecin, mais plutôt des conseils, un partage d'expériences. Ce qui compte n'est pas tant la vérité du symptôme que la sincérité des avis et le fait de savoir que quelqu'un vit la même chose que vous. Faire partie du groupe, appartenir à une communauté sont des appétences propres à une période dans laquelle les métarécits, qui structuraient et donnaient sens au social, sont saturés. La fin des grands récits, décrite par Lyotard, laisse nos sociétés dans un état de gestation où la solidarité émotionnelle, primitive, prend le pas sur la solidarité rationnelle et contractuelle. Le contrat hobbesien qui garantissait les droits de l'individu en échange de sa liberté naturelle laisse sa place à une communauté enveloppante de pairs. L'Etat laisse sa place à la tribu, et le bon conseil, le mot rassurant, prennent le pas sur le diagnostic du médecin.

> Grandcoucou écrit en introduction du forum :
> - « Salut à tous ceux qui ont des problèmes de rotule qui part en vrille...venez nous rejoindre au club, on est sympa et on se soutient comme on peut... »
>
> Lily133 lui répond :
> - « Coucou tout le monde, bonne idée Grandcoucou de créer le club des désaxés. Tu vois ça ramène du monde et même des personnes qui veulent juste savoir ce que c'est !! Je voulais aussi te dire que mon casque n'est pas rouge mais argenté et doré C'est les camions qui sont rouges !! Mais c'est pas grave !! »

---

[80] Jean Marie Guyau, *L'art au point de vue sociologique*, éditions Félix Alcan, Paris, 1888, p. XLI.

L'individu n'est alors plus rattaché simplement à une fonction, mais plutôt à une multiplicité de rôles. « Il ne se donne pas (…) de tâches spécialisées mais des rôles à jouer, flexibles et divers. »[81] nous dit McLuhan à propos de l'homme électronique. Il est tantôt créateur d'un forum sur les désaxés rotulien, tantôt père de famille, tantôt joueur de World of Warcraft, tantôt commercial, etc. Chaque situation renvoyant à un rôle qui s'actualise en fonction de la relation qui est en jeu. Difficile de le ranger dans une catégorie socio-professionnelle ou dans une fonction sociale spécifique. Le contrat social, où chaque contractant possède une place définie et garantie par l'Etat, se diffracte alors en ce que Maffesoli appelle des *tribus affectuelles* où les rôles sont mouvants et l'organisation complexe et organique. Le contrat laisse place au pacte. On passe du registre du social au registre de la socialité tels que Maffesoli les a définis[82] :

Social	Socialité
Structure mécanique (Modernité)	*Structure complexe ou organique* (Post-Modernité)
Organisation économico-Pol.	Masses
Individus (Fonction)	Personnes (rôle)
Groupements contractuels	Tribus affectuelles

Cela renvoie à ce que nous développerons plus loin concernant ce que nous avons appelé un bovarysme contemporain. Ces rôles sont autant de façons de se vivre comme un autre. Mais insistons encore une fois, ces masques, ces *personae*, ne sont pas *faux*, ils sont un ensemble de *sincérités successives*. « Je est un autre »

[81] Marshall McLuhan, « La révolution de l'information », *op. cit.*, p. 154.
[82] Ce tableau est extrait de Michel Maffesoli, *Le temps des tribus op. cit.*, p. 19.

écrivait Rimbaud. Et comme Nietzsche l'a bien montré, la profondeur des choses se cache souvent à leur surface. L'apparence n'est pas signe d'erreur ou de falsification, elle est l'expression d'une tendance, d'un complexe de forces, ici d'une socialité, d'une situation relationnelle qui s'exprime avec force et vigueur.

Nous pouvons déjà noter que cette transformation de l'individu en personne marque l'apparition – ou la réapparition – de la « communauté émotionnelle » (Maffesoli). Idéaltype de la socialité contemporaine qui se concrétise comme *aura* d'un groupe, d'une tribu, et qui renvoie à « cette sortie de soi, ex-stase, qui est dans la logique de l'acte social ».[83] L'extériorisation du soi ne se fait plus comme entreprise de transformation du monde, mais plutôt comme communion avec lui. A titre d'exemple, nous pourrions faire référence ici à un moment fondateur de la saga *Harry Potter*. En effet, l'école des sorciers de Poudlard est partagée en quatre collèges : Gryffondor, Serpentars, Poufsouffle, Serdaigle. Chacun de ces collèges est représenté par un symbole héraldique et un certain nombre de valeurs qui correspondent à l'esprit du collège. Lors de l'arrivée des nouveaux étudiants à Poudlard, il y a une cérémonie un peu spéciale pour déterminer dans quel collège vont être envoyés ces nouveaux venus. On leur place un chapeau magique sur la tête, le Choixpeau, qui détermine alors où ils seront envoyés en fonction des correspondances et des congruences entre l'impétrant et son futur collège. Le Choixpeau est en quelque sorte porteur de ce qui fait la communauté de chaque collège et incarne le choix du groupe. Il est l'intermédiaire entre l'impétrant et sa nouvelle tribu. Cette scène marque bien ce nouveau rapport à la communauté, à la bande. C'est ici le groupe qui détermine qui fera partie de lui. Harry Potter ne serait d'ailleurs pas grand chose sans les différents personnages principaux qui viennent peupler sa bande. A l'inverse, dans une perspective plus moderne, dans le film

[83] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, *op. cit.*, p. 42.

Grease, la bande n'est pas mise au premier plan, mais c'est bien son chef, Travolta, qui l'est. Il y a ici encore une vision individualiste du rapport au monde. L'épreuve, ici une course automobile, doit être surmontée seul, là où Harry Potter surmonte les difficultés qu'il rencontre, magiques ou familiales, grâce au soutien de ses amis et de sa bande.

La multiplicité des rôles, que nous décrivions plus haut, renvoie également à cette anomie qui est le propre des périodes de transition et qui est un des marqueurs de la postmodernité naissante. Comme le rappelle Maffesoli : « Ce qui tend à prédominer dans les moments de fondation, c'est le pluralisme des possibilités, l'effervescence des situations, la multiplicité des expériences et des valeurs ; toutes choses qui caractérisent la jeunesse des hommes et des sociétés. »[84] Comme nous le verrons un peu plus loin, une des autres caractéristiques de nos sociétés est la recherche d'aventure, c'est-à-dire l'expérimentation, la prise de risque, bref, la lutte contre l'ennui.

0'.3 De l'ennui.

> « Condition de l'homme. Inconstance, ennui, inquiétude. »
>
> Pascal, *Les Pensées* (24).
>
> « L'ennui profond, essaimant comme un brouillard silencieux dans les abîmes de la réalité-humaine, rapproche les hommes et les choses, et vous-mêmes avec tous, dans une indifférenciation étonnante. Cet ennui révèle l'existant en son ensemble. »
>
> Martin Heidegger, *Qu'est-ce que la métaphysique* ?
>
> « L'humanité sérieuse de la croissance se civilise, s'adoucit, mais elle tend à confondre la douceur avec le prix de la vie, et sa durée tranquille avec son dynamisme poétique. »
>
> Georges Bataille, *La Part Maudite*.

[84] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, *op. cit.*, p. 120.

L'ennui n'est pas chose nouvelle. De tous temps, les hommes semblent bien s'être ennuyés de différentes manières. L'ennui n'est donc pas propre à tel ou tel type de société. Cependant, comme Simmel le rappelle dans *le problème de la sociologie*, il ne faut pas confondre les contenus et les formes de socialisation. Si l'ennui traverse l'ensemble des sociétés humaines en tant que contenu, ses modalités d'expression, ses différentes actualisations correspondent à autant de formes spécifiques. Il n'est donc pas inutile de nous pencher sur cette question de l'ennui en tant que forme liée à une socialisation.

Ce qui nous intéresse ici concerne le contexte sociétal dans lequel l'esprit du jeu contemporain est amené à s'exprimer. L'ennui et sa forme nous intéressent donc à ce titre, c'est-à-dire comme éléments de contextualisation et de compréhension du contemporain. Mais pour comprendre ce qu'est l'ennui contemporain, il nous faut en faire une petite généalogie, ou tout au moins en esquisser les prémices.

Les sociétés occidentales du XIXe siècle sont typiques d'un certain type d'ennui. Baudelaire, Gauthier, Flaubert, Stendhal, par exemple, ont tous décrit ce mal si particulier de la modernité. Spleen, mélancolie, ennui, malaise, désœuvrement, sont autant de synonymes d'un état qui se retrouve au centre des préoccupations et d'une culture moderne de l'individu.

Au commencement de cela, il y a Descartes. En fondant le monde à partir du *cogito*, il isole le sujet pensant du reste du monde et positionne notre « vie intérieure » au centre des préoccupations. A sa suite, Leibniz parlera des monades sans porte ni fenêtre, Freud fondera la psychanalyse et le second romantisme fera entrer l'ennui dans le panthéon littéraire moderne avec les poésies de Baudelaire ou *Madame Bovary* de Flaubert. Mais pourquoi s'ennuie- t-on ? Quelle forme l'ennui prend-t-il avec la modernité ?

La rationalisation de l'existence, désenchantement du monde wébérien, élimine le sens éthique des choses et du monde. Le positivisme, la science et la technique,

ont permis d'évacuer le religieux, le mystérieux, l'étrange, de nos sociétés. Mais l'explication scientifique ne révèle pas de significations. L'individu se retrouve alors désœuvré dans un monde sans significations et sans valeurs. C'est la première caractéristique de la forme moderne de l'ennui : une désacralisation. C'est-à-dire, comme le suggère Mircea Eliade, une perte du sens de l'existence, mais aussi une perte d'*être* car « *le sacré est saturé d'être* ».[85] La « profanisation » du monde ouvre le sociétal à une forme de virtualisation ou de simulation. L'être-ensemble est alors en quelque sorte dilué dans un idéalisme qui n'a plus de prise sur lui.

A cette première caractéristique s'ajoute l'individualisme politique et social, issu du contractualisme, qui fragmente le lien social et isole les individus. C'est l'anomie dont parle Durkheim dans *Le suicide*, qui permet de comprendre le mal-être de son époque. L'ennui se fait nostalgie communautaire, la solitude des villes en étant le pendant nécessaire. On voit alors deux mouvements qui s'amplifient. L'essor des droits et des protections individuelles, qui correspondent à l'aboutissement du modèle hobbesien de l'Etat protecteur. Et l'urbanisation qui regroupe de plus en plus d'individus déracinés dans les villes modernes. L'individu est au centre du politique, il défend ses droits et ses intérêts et, dans le même temps, il se retrouve isolé de ses racines, du groupe dans lequel il est né. On voit alors une atomisation sociale et une solitude grandissante apparaître dans les villes. C'est la deuxième caractéristique de la forme de l'ennui moderne : un individualisme politique et un isolement des individus les uns par rapport aux autres.

Mais l'individualisme n'est pas seul en cause. La massification de la société moderne amène avec elle son lot d'ennui. L'uniformisation, l'industrialisation, la répétition, la routine, sont autant de causes qui viennent se surajouter à une culture individualiste. L'imprévu, l'imprévisible, le hasard, sont mis de côté, pour un temps.

---

[85] Mircea Eliade, *Le sacré et le profane*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2005 (1957), p. 18.

Nous verrons par la suite, que le risque, le danger, l'aventure, font de nouveau leur apparition. C'est la troisième caractéristique de la forme de l'ennui moderne : une uniformisation des modes de vie.

La modernité atteint peut-être son apogée au XIXe siècle, et avec elle s'installent donc une culture, un imaginaire et une forme spécifique de l'ennui. Mais cet ennui lié à une coupure, un isolement et une uniformisation est toujours présent aujourd'hui. De nombreux exemples viennent illustrer son actualité et ses effets.

Le premier de ces exemples est un site internet : http://www.stopennui.com/. C'est une plateforme communautaire sur laquelle on partage ses multiples expériences de l'ennui, mais aussi jusqu'où l'on peut aller pour lutter contre l'ennui. On y trouve des photos, des vidéos, des textes. Ne relevons ici que deux catégories présentes sur le site : ennui passager et JMTQ (Je m'ennuie tellement que…). Dans la première on trouve ce genre de témoignages[86] : « Je me fait chié mais j'ai vu l'heure donc normal. » (un garçon de 18 ans) ; « Je m'emmerde. » (un garçon de 22 ans) ; « Je refuse. » (un garçon de 24 ans) ; « AUSSECOURS!!!! Je m'ennuie à nouveau venez m'aider et contacter-moi par skype ou sms! » (une fille de 15 ans). Et pour chacun de ces posts, on peut cliquer sur « je compatis » ou sur « ne s'ennuie plus ». Sur la deuxième page, JMTQ, on peut lire : « *Je m'ennuie tellement que* je joue tout seul à Starwars dans ma chambre :/ » (dynastyzz 95) ; « *Je m'ennuie tellement que* je me m'ennuie encore dans mon rêve » (misterj) ; « *Je m'ennuie tellement que* J'ai regardé si mon dernier JMTQ était dans la liste, et ben nan » (toto913) ; « *Je m'ennuie tellement que* je me surprends moi-même à compter mes cheveux. » (pauline) ; « *Je m'ennuie tellement que* je crois qu'on est dimanche ! » (luron). Pour chaque trouvaille, les participants marquent un point. L'ennui est ici au cœur des préoccupations, mais contrairement au XIXe siècle où l'ennui est considéré

[86] http://www.stopennui.com/

comme une attitude esthétique de la vie moderne, on cherche aujourd'hui à lutter contre lui. Ou, tout au moins, à s'en divertir comme dirait Pascal. Le jeu est, de diverses manières, l'une des façons privilégiées par le contemporain pour sortir de l'ennui, c'est-à-dire pour s'extraire de cette forme particulière de l'ennui qui se manifeste par une coupure, un isolement et une uniformisation.

Dans un autre registre que le site précédent, on peut citer le célèbre http://www.viedemerde.fr/. Plutôt que de se décourager après une situation embarrassante, une erreur monumentale, une malchance féroce, on vient poster sur ce site les pires événements de sa vie, comme pour les exorciser par une sorte d'ironie et de mise à distance. On se joue du malheur et de la mélancolie qu'ils pourraient provoquer. Pour chaque post, on peut choisir entre deux options : « Je valide. C'est une VDM. » ou « Tu l'as bien mérité. » Voici quelques-uns des exemples « au top » sur ce site[87] :

« Aujourd'hui, je suis heureuse, j'ai mon bac et je vais entamer mes études loin de la famille, indépendante. Ma mère a été mutée dans la même ville que moi. Elle sera ma colocataire. VDM » (lilipop) ;

« Aujourd'hui, alors que je mange avec mon copain au restaurant, je vois un rat passer entre les tables. Choquée, j'appelle le serveur pour le lui faire remarquer. Il me répond en souriant : "C'est Ratatouille." VDM » (cuisines) ;

« Aujourd'hui, je passe mon permis de conduire. Tout va bien jusqu'à ce que l'examinateur me demande de faire un créneau. Résultat : j'ai embouti deux voitures, celle de l'examinateur et celle du patron de l'auto-école. VDM » (valoouu23) ;

« Aujourd'hui, à la plage, mon fils de huit ans s'est amusé à enterrer des objets dans le sable : ma carte bancaire, mes clés de voiture, mon téléphone portable... VDM » (anonyme) ;

---

[87] http://www.viedemerde.fr/tops/top/semaine

« Aujourd'hui, ma mère a écrit "voiture" dans la liste des choses à ne pas oublier pour partir en vacances. VDM » (…).

On voit bien, dans ces différents exemples comment l'absurde, la perte de sens, se manifestent quotidiennement chez les uns et les autres. Cet ennui, cette perte de signification, amènent le retour d'une certaine forme de tragique dans l'existence (Maffesoli). L'individu ne se sent plus maître de son destin et constate de multiples façons que le « sort » joue avec ou contre lui.

Mais la question de l'ennui parcourt aussi la culture populaire contemporaine. Les trois films de Sofia Coppola, *Lost in translation*, *Marie Antoinette*, *Virgin suicide*, sont des histoires qui tournent autour de l'ennui et des moyens de s'en divertir. Dans *Lost in translation*, les deux personnages principaux se retrouvent à Tokyo, une ville dans laquelle ils ne comprennent ni la langue ni la culture. Ils sont dans la position des déracinés que nous évoquions plus haut. Ils se retrouvent alors au bar de l'hôtel où ils séjournent et se racontent leur journée, imaginent des plans de fuite de cette ville et de cette vie d'ennui. On y retrouve une mise à distance de la situation, mais aussi une certaine forme de rêverie propre au bovarysme. Dans *Marie Antoinette*, Sofia Coppola retrace la vie, de façon romancée, de la dernière reine de France. Arrachée très jeune à sa famille, elle se retrouve elle aussi déracinée dans un palais qui lui est étranger devant assumer un statut de reine pour lequel elle ne se sent pas prête. La ritualisation, ou plutôt la répétition quotidienne du protocole, l'uniformisation de sa vie, produisent chez elle un ennui mélancolique. Elle va alors plonger dans le divertissement, en son sens pascalien, c'est-à-dire mettre en œuvre de nombreuses activités pour éviter de penser à sa situation. Ces deux exemples montrent, à nouveau, la préoccupation contemporaine liée à l'ennui d'une société moderne produisant du déracinement, de l'isolement et de l'uniformisation.

Le désenchantement du monde a amené avec lui le développement de l'ennui. De façon plus contemporaine, personne ne peut nier que la dépression et

l'augmentation croissante de la consommation d'antidépresseurs soient des marqueurs du fait que l'ennui est une des névroses contemporaines les plus significatives. Foucault insistait d'ailleurs sur le fait que les névroses sont aussi des marqueurs de l'époque et nous indiquent ce qui taraude une société.

Rationaliser la vie pour mieux l'encadrer, pour garantir les droits individuels, comme le propose le contractualisme père de nos démocraties, n'est pas sans conséquence. En rationalisant le travail, le temps de loisirs (les trois huit), l'habitat, comme le montrent les films de Jacques Tati ou la *machine à habiter* de Le Corbusier, la société moderne produit de l'ennui. Le progrès social et le progrès technique étaient peut-être à ce prix. Mais comme le remarque Michel Maffesoli, « *un lieu où l'on a racheté le fait de ne pas mourir de faim par celui de mourir d'ennui ne mérite pas le nom de « cité »* ».[88] Ce qui est à l'origine du progrès porté par la modernité est aussi à l'origine de sa saturation et de son délitement.

On a longtemps parlé de la civilisation du loisir, en opposition avec la civilisation du travail et de la production. Mais le ludique, dans son expression la plus banale ne s'oppose pas au travail, à la production ou encore à la raison et à l'utilité. Il propose une autre lecture, un autre espace où s'épanouissent la vie sociale, l'être-ensemble, la vie quotidienne. A l'heure où les jeux envahissent les habitations, les transports en commun, les attitudes des travailleurs, il faut se laisser aller au dépassement des vieilles contradictions. L'esprit du jeu, qui contamine l'ensemble de l'être-ensemble, en propose une autre modalité, un autre ton. Le monde du jeu fait communiquer le réel et l'irréel, la raison et l'imagination. Ou plutôt tend à faire émerger une autre dimension dans laquelle ces oppositions n'ont plus cours. La société met alors en place des formes de socialisation qui réenchantent le monde.

---

[88] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, *op. cit.*, p. XI.

L'aventure et la prise de risque sont alors recherchées. Le jeu en est une des formes quotidiennes, l'addiction une forme paroxystique.

Le vouloir-vivre cherche donc des moyens de revitalisation de cette société mélancolique. Comme nous allons le voir dans ce qui suit, le risque, *l'amour du risque*, est une des modalités de ce divertissement qui a pour objet de relancer un enracinement, une communication interpersonnelle et une imprévisibilité de l'existence.

0'.4 Du risque.

> « Quiconque commence à agir doit savoir qu'il a déclenché quelque chose dont il ne peut jamais prédire la fin, ne serait-ce que parce que son action a déjà changé quelque chose et l'a rendue encore plus imprévisible. »
>
> Hannah Arendt, *La crise de la culture*.
>
> « Là où croît le danger, croît aussi ce qui sauve. »
>
> Holderlin, *Hyperion*.
>
> « Risque, chance, incertitude du résultat forment l'essence du comportement ludique. »
>
> J. Huizinga, *Homo Ludens. Essais sur la fonction sociale du jeu*.

« Le risque, que nos institutions combattent dans de multiples domaines, procure une opportunité de vivre à contre-courant, de se ressourcer, d'échapper à l'ennui en intensifiant le rapport à l'instant grâce à une activité enivrante. »[89] Vivre à contre-courant, ou plutôt, vivre l'anomie propre aux sociétés postmodernes qui ne sont plus guidées par des métarécits, ou des institutions représentant ce qui fait société. Echapper à l'ennui, par la mise en jeu de soi-même, et faire société, par ce

[89] David Le Breton, *Conduites à risque*, éditions Puf, coll. Quadrige, essais débats, Paris, 2007 (2002), p. 127.

jeu étonnant et si bien décrit par Heidegger entre l'être et le néant[90]. Intensification de l'instant qui répond au progressisme de la modernité et qui rejette *les lendemains qui* chantent, les arrières-mondes. Le futur rationalisé pour éliminer l'incertain et l'imprévu est, en effet, générateur de routine et d'ennui. « La projection tranquille dans la longue durée, écrit Le Breton, avec l'assurance que rien jamais ne changera, que toute surprise est exclue, suscite l'ennui, l'indifférence. »[91] Le goût du risque, l'*amour du risque* dirait Guyau, est alors la marque d'un vitalisme sociétal qui se donne à voir dans nos sociétés, une réponse, quasi instinctive, à la saturation d'un monde de valeurs.

Les conduites à risque sont nombreuses et dépendent, en partie, de la société dans laquelle elles s'expriment. Binge drinking, rodéos automobiles, jeu du foulard, jeux d'argents, sports extrêmes, expérimentation des drogues, et défis en tout genre, sont autant de comportements qui manifestent ce goût, cet *amour du risque* contemporain. Principe de précaution, réglementations diverses, équipements préventifs, sont, à leur manière, d'autres signes de ce qu'Ulrick Beck a appelé « la société du risque ».[92] L'homme moderne, par l'industrialisation, s'est affranchi, en partie, des questions vitales liées aux pénuries de nourriture et d'habitation. L'enjeu n'est plus de se nourrir et de se loger, mais bien de continuer à croître[93]. Il s'agit,

---

[90] « *L'angoisse révèle le Néant*. Dans l'angoisse, nous « flottons en suspens ». Plus clairement dit : l'angoisse nous tient suspendus, parce qu'elle produit un glissement de l'existant dans son ensemble. A cela tient que nous-mêmes – nous, ces hommes que voici – *nous nous sentions en même temps glisser* au milieu de l'existant. C'est pourquoi, dans le fond, ce n'est ni « toi » ni « moi » que l'angoisse oppresse, mais « *on* » se sent ainsi. Seule, la pure *réalité*-humaine *réalisant* sa présence est encore là dans la secousse qui laisse en suspens, et qui lui permet de ne se raccrocher à rien. » in Martin Heidegger, « Qu'est-ce que la métaphysique », *Questions I et II*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 1998 (1943), p. 59.

[91] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 130.

[92] Nous renvoyons ici à notre mémoire de Master 2 *Esquisse d'une éthique du risque*, soutenu en 2008 à l'université Paris 1 Panthéon Sorbonne, sous la direction de Michel Bitbol.

[93] Guy Debord faisait une analyse assez proche de cela dans *la société du spectacle* : « Ce déploiement incessant de la puissance économique sous la forme de la marchandise, qui a transfiguré le travail humain en travail-marchandise, en *salariat*, aboutit cumulativement à

selon Beck, de produire de nouveaux risques (réels ou perçus) afin de relancer la vitalité de nos sociétés. Principe de dépense et *part maudite*, qui sont autant d'expressions de cet érotisme bataillien qui affleure dans toutes les sociétés humaines.

Mais comme le montre l'oxymore contemporain tenant ensemble pratiques du risque et modalités du principe de précaution, l'*amour du risque* est ambivalent et navigue sur une vague entre vitalité et morbidité. Antique sagesse que la lutte entre éros et thanatos qui s'actualise de bien des manières aujourd'hui. Ambivalence de nos sociétés qui sont à la jointure d'un monde finissant et de potentialités en devenir. L'anomie, avatar de Janus, est ici à l'œuvre. Anomie, en son sens durkheimien, qui manifeste le délitement d'un lien social contractualisé. Mais aussi, anomie, au sens que lui donnent Guyau ou Jean Duvignaud, qui manifeste un vouloir-vivre créatif. Il s'agit, en quelque sorte, de retrouver des limites, des frontières, qui donnent un cadre de signification à la vie quotidienne. Chez les jeunes, la prise de risque, comme le montre Le Breton, « alimente la confiance en ses ressources propres, alors que la vie quotidienne provoque la conscience souvent aiguë d'un manque de prise sur la réalité ».[94] Et il ajoute : « Le jeune a le sentiment que ni la réalité extérieure du lien social ni sa propre réalité physique ne sont sous son contrôle. (…) En même temps qu'il cesse de se reconnaître, les significations du monde qui l'entoure lui échappent également. »[95] Différentes modalités, ou plutôt différents degrés de prise de risque manifestent les différents enjeux qui sont à l'œuvre.

Le jeu adolescent avec les limites de la société n'est pas une nouveauté. Moyen d'appropriation d'un système de valeurs, par sa remise en question ou par son

---

une abondance dans laquelle la question première de la survie est sans doute résolue, mais d'une manière telle qu'elle doit se retrouver toujours ; elle est chaque fois posée de nouveau à un degré supérieur. », in Guy Debord, *La société du spectacle*, éditions Gallimard, coll. Folio, Paris, 2007 (1967), p. 38.

[94] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 64.

[95] *Ibid.*, p. 82.

acceptation, il est l'expression de cet état particulier de l'individu qui se cherche au moment où son corps et sa place dans la société se transforment. Les comics sont ici encore une bonne illustration de ce processus. L'incroyable Spiderman, adolescent mal dans sa peau, se retrouve doué de super-pouvoirs. Il teste alors ses limites, flirte avec le danger en volant de gratte-ciel en gratte-ciel. Il devient lutteur dans une arène sans véritables règles pour pouvoir accéder au statut particulier de celui qui possède une automobile. La mort de son oncle marque alors le retour des valeurs sociales. En transgressant les règles, il se retrouve confronté à la sanction du groupe intériorisée : le sentiment de culpabilité. Il cesse alors de jouer avec ses nouvelles capacités pour incarner l'héroïsme et le courage symbolisant une partie de l'A*merican way of life*. Pour le dire trivialement, il devient un homme, au sens que cela prend dans l'Amérique de la fin des années soixante et qui est bien exprimé par la sentence de l'oncle Ben : « De grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités. »

Spiderman est un exemple paroxystique de ce qui se joue à l'adolescence. Les conduites à risque, comme le montre Le Breton, « appartenant plutôt à des *conduites d'essai* et ne se répétant pas nécessairement, elles manifestent une exploration, en principe ludique, du monde courant ».[96] Il s'agit de s'éprouver, de se sentir vivre pour prendre la mesure du monde social, culturel, familial. De nombreuses expressions marquent bien cette volonté de l'adolescent : « C'était pour le fun », « On veut s'éclater », « On se la joue », etc. Autant d'expressions qui insistent sur ce besoin de mettre son identité à l'épreuve. Extase, dont nous avons parlé plus haut, dans laquelle la sortie de soi est une façon de s'éprouver mais aussi de s'ouvrir au collectif, à la bande. Dans une société où les repères collectifs sont remis en question, la bande, le groupe, la tribu sont les moyens de retrouver un lien social fondateur. Ainsi, « s' « éclater », c'est aussi exploser, voler en éclat, déchirer son enveloppe »[97],

---

[96] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 65.
[97] *Ibid.*, p. 70.

ou encore, « c'est quand on est en bande qu'on se la joue ».[98] Le Breton voit dans les conduites à risque une manière pour l'individu de créer du sacré. Nous irions un peu plus loin, si les prises de risques sont parfois individuelles, elles ont, pour la plupart – et les exemples qu'il donne le montre – une dimension collective. Si les conduites à risque sont certainement des manifestations contemporaines de création d'un sacré, c'est-à-dire d'une signification de l'existence, cette création est une création de groupe. Les significations créées sont celles qui font sens au sein des tribus postmodernes, comme l'a montré Maffesoli dès la fin des années 80.

La jeunesse contemporaine s'éprouve dans les conduites à risque pour retrouver un vitalisme social que la société de leurs parents n'offre plus. Cela amène souvent des situations critiques, des dépressions ou des tentatives de suicide. Crise de l'identité corrélative à une crise sociétale au cours de laquelle « le jeune découvre un sens et une valeur à sa vie à travers la résolution d'une crise personnelle et non plus en se reconnaissant d'emblée dans le système de sens de sa société ».[99] Nos sociétés produisent de l'ennui, les jeunes y répondent par des comportements à risque qui leur offrent d'autres voies de socialisation. Mais ce qui est au centre de ces pratiques, c'est bien la vitalité de nos sociétés, leur capacité à se renouveler et à offrir une signification à la vie quotidienne. Comme l'écrit Le Breton : « La question du goût de vivre domine toutes les autres dans les conduites à risque des jeunes générations. »[100]

Autres expressions de cette appétence pour la prise de risque : les sports extrêmes et la mise en scène de l'aventure. Ils sont, en quelque sorte, le pendant des comportements adolescents chez les adultes. Ou peut-être la marque que notre

---

[98] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 69.
[99] *Ibid.*, p. 110.
[100] *Ibid.*, p. 113.

société est adolescente, la jeunesse ne correspondant plus à une catégorie socio-démographique, mais plutôt à un ensemble de comportements anomiques.

Le surf, le rafting, les stages commandos, le ski hors pistes, le saut à l'élastique, la chute libre, Koh-Lanta, etc., sont le terrain de nombreuses expériences extrêmes. Ils répondent, eux aussi, à cet ennui qui caractérise une modernité saturée aussi bien dans ces expressions personnelles que dans le monde du travail. « L'impossibilité de se réaliser dans un travail sans surprise, écrit Le Breton, où l'homme demeure extérieur à sa tâche, limité dans ses initiatives, entraîne la nécessité de trouver ailleurs des plages de temps où donner enfin sa pleine mesure dans une dimension de l'existence où domine le jeu. »[101] Peut-être n'est-il pas besoin d'opposer encore une fois le monde du travail et celui du jeu. En tout cas, l'engouement pour ces pratiques particulières marque l'appétence de notre société pour un réenchantement ludique du monde : « Ces loisirs créent une longue jubilation et s'opposent au désenchantement du monde. »[102]

Il renvoie également à cette tentative de (re)création d'un sacré mis de côté. Le corps est ici au centre de ces pratiques. Comme nous l'évoquions plus haut avec les jeux vidéo, les pratiques du corps sont remises au premier plan. C'est un rapport charnel à l'existence qui est en jeu ici. Rapport charnel qui se manifeste dans un dérèglement des sens, dans une recherche du vertige. Extase, encore une fois, qui a pour effet l'éclatement d'un moi dans une fusion quasi érotique avec l'environnement, la mer, le ciel, la montagne. Plonger dans les éléments pour retrouver une prise directe avec le monde. « Ce moment d'illumination, de transe, ne s'enracine pas dans une ferveur religieuse, il relève du sacré, c'est-à-dire d'une fabrication intime de sens. L'expérience est celle d'une transfiguration personnelle induite par l'épuisement ou le dérèglement des sens, le sentiment brutal et infiniment

---

[101] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 129.
[102] *Ibid.*, p. 128.

fort d'une fusion avec le monde, d'une conscience modifiée. »[103] On peut voir ici une convergence avec l'analyse que propose Nietzsche dans la seconde dissertation de *La généalogie de la morale*. La mémoire morale, le stock de valeurs disponibles, se constitue, selon Nietzsche, par le marquage des corps, par leur implication directe dans l'élaboration de la mauvaise conscience. Peut-être s'agit-il ici d'un mouvement similaire répondant à l'anomie contemporaine. Un monde où les valeurs établies sont remises en question autorise et nécessite l'élaboration d'un nouveau vivre-ensemble. Ces pratiques extrêmes, qui mettent le corps au premier plan, sont peut-être le moyen de se constituer une nouvelle mémoire collective. « Le défaut d'emprise sur le monde, à travers la difficulté d'en symboliser les données, amène à une volonté d'immersion physique intense sur un registre limité et provisoire où l'acteur établit sa souveraineté menacée partout ailleurs. La limite physique vient remplacer les limites de sens que ne donne plus l'ordre social. Ce que l'on ne peut pas faire avec son existence, on le fait avec son corps. »[104]

Les sports extrêmes, dans leur ambivalence, sont aussi l'apogée d'une recherche aventureuse de l'affrontement à la mort. Mais cette recherche de limites s'exprime aussi de façon plus triviale. On peut, par exemple, voir ressurgir ce genre de choses dans le mode « extrême » du jeu Diablo III. Si le jeu vidéo a abandonné en grande partie le Game over, les créateurs de Diablo III ont inséré un mode où toute mort du personnage est définitive. On voit ressurgir alors la prudence, la tactique, et parfois le lâcher-prise devant l'affrontement aux monstres. Boris nous dit : « J'en avais marre de tourner, retourner, de fuir ce putain de démon. Alors j'y suis allé franco ! Et ça a marché. J'ai bien failli y passer et perdre mon perso que j'avais mis des heures à améliorer, mais y a des fois où il faut savoir se lancer. C'est une super montée d'adrénaline qu'on partage sur le forum. »

---

[103] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 157.
[104] *Ibid.*, p. 165-166.

Mais le risque et l'aventure s'expriment aussi dans leur spectacularisation. Les « aventuriers » de l'émission Koh-Lanta, et le succès qu'elle rencontre, marquent bien cet amour du risque. Une dizaine de personnes sont laissées sur une île déserte avec pour seules ressources de l'eau potable et du riz. Chaque jour, des épreuves physiques permettent d'éliminer des candidats ou de gagner des « conforts » (entrecôte, harpon pour la pêche, de quoi allumer un feu, etc.). Les accidents, piqûres de scorpion, morsures de serpent, chevilles foulées et mal soignées, malaises dus au manque de nourriture, ponctuent l'aventure et alimentent le suspens de l'émission. L'ambivalence de ce genre d'émission oscille entre le spectacle de l'exploit et l'attente de l'accident. Cela renvoie à d'autres spectacles de la prise de risque comme la Formule 1 à propos de laquelle Le Breton écrit : « La Formule 1 est probablement un miroir de l'ambivalence sociale devant la catastrophe : un mélange d'horreur et d'attraction. »[105] Catastrophe qui vient rompre le cours sécurisé des événements et nous sortir de l'ennui comme nous l'évoquions plus haut.

De plus, les participants cristallisent la figure de l'aventurier. Maud[106], l'une des candidates de la dernière édition de Koh-Lanta, dit lors d'une interview : « Mon objectif était de participer à la course d'orientation car je participe à ce genre de course dans le désert. Je m'oriente dans le désert avec une carte et une boussole, sans GPS. Alors je savais que je pouvais la gagner. » Et elle ajoute ensuite : « C'était un Koh-Lanta extrêmement difficile. Dès les premiers jours je me suis demandée ce que je faisais là. (…) Et là je me suis dit ça va être l'enfer. » Elle conclut : « C'était une véritable revanche personnelle. J'ai refait du sport. J'ai fait un régime. Je suis allée très loin. Je n'avais pas besoin de me prouver que j'étais forte parce que je sais que je suis forte mentalement. » Cette émission nous offre le spectacle de l'aventure

---

[105] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 141.

[106] http://videos.tf1.fr/koh-lanta/exclusivite-interview/exclu-maud-koh-lanta-la-revanche-des-heros-oui-j-ai-gagne-mon-koh-7333606.html

sauvage. Elle replonge nos sociétés civilisées dans un contexte d'ensauvagement par l'environnement et les conditions de vie. Ce que Le Breton explique notamment par la disparition de la nature sauvage dans notre environnement quotidien : « L'espace naturel des sociétés occidentales est reformulé par la culture, converti en usage policé, enfoui sous le milieu technique (aménagement du territoire, urbanisation, déboisement, etc.). mais à l'évidence, la sécurité ainsi gagnée attise plutôt l'appel des forêts, la tentation sauvage de se perdre un temps dans le *wilderness* (ou dans un cadre fonctionnant pour un temps comme simulacre de *wilderness*). »[107] On comprend alors mieux les échos de certaines formes d'écologie militante dans lesquelles on quitte emploi, confort et vie urbaine pour découvrir la nature, vivre dans une yourte et faire son propre fromage. Ensauvagement, barbarie peut-être également, qui renvoient à ce que nous évoquions en introduction concernant le blues. Retour aux racines qui revitalisent le corps social et s'incarnent dans des logiques communautaires. *Enracinement dynamique* de tribus postmodernes qui dans la prise de risque et l'ensauvagement renouvellent le vivre-ensemble.

Tous ces éléments contextuels, qui marquent notre époque et l'esprit du temps, nous amènent maintenant à nous interroger sur ce que nous entendons étudier dans ce travail. Que signifient, dans ce contexte, les comportements ludiques ? Comment se manifestent-ils ? Quel est notre point d'entrée dans l'étude de l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines ? Quels sont les terrains sur lesquels nous avons pu observer les manifestations contemporaines du jeu ?

C'est ce que nous allons maintenant chercher à comprendre et à expliquer dans le chapitre suivant : Approches ludiques.

---

[107] David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p. 125-126.

*

"Puis marmotant, tout alourdi, une bribe de prière, il se lavait les mains de vin frais, se curait les dents avec un pied de porc et devisait joyeusement avec ses gens. Ensuite, le tapis vert étendu, on étalait force de cartes, force dés, force tablettes et alors il jouait :

au flux, à la prime, à la vole, à la pille, à la triomphe, à la Picardie, au cent, à l'épinet, à la malheureuse, au fourbi, à la passe à dix, à trente et un, à paire et séquence, à trois cents, au malheureux, à la condemnade ; à la carte virade, au mal content, au lansquenet, au cocu, à *qui en a parlé*, à *pille, nade, jocque, fore*, au mariage, au geai, à l'opinion, à *qui fait l'un fait l'autre*, à la séquence, aux luettes, au tarot, à *coquimbert qui gagne perd*, au couillonné, au tourment, à la ronfle, au glic, aux honneurs, à la mourre, aux échecs, au renard, à la marelle, aux vaches, à la blanche, à la chance, à trois dès, aux tables, à la nique-noque, à bredouille, à la rainette, au barignien, au trictrac, à toutes tables, à tables rabattues, au reniguebieu, au forcé, aux dames, à la babou, à premier-second, au pied du coteau, aux clés, au franc du carreau, à pair ou non, à pile ou face, aux martres, au pingre, à la bille, au savetier, au hibou, au dorelot du lièvre, à la tirelitentaine, à *cochonnet va devant*, à la pie, à la corne, au boeuf violé, à la chevêche, à *je te pince sans rire*, à picoter, à déferrer l'âne, à laïau-tru, à *bourri, bourri, zou*, à *je m'assieds*, à la barbe d'oribus, à la bousquine, à *tire la broche*, à la boute-foire, à *compère prêtez moi votre sac*, à la couille du bélier, à boute-hors, aux figues de Marseille, à la mousque, à l'archer tru, à écorcher le renard, à la ramasse, au croc madame, à vendre l'avoine, à souffler le charbon, aux réponsailles, à juge vif et juge mort, à tirer les fers du four, au faux vilan, aux cailleteaux, au bossu aulican, à saint Trouvé, à *pince morille*, au poirier, à pimpompet, au triori, au cercle, à la truie, à ventre contre ventre, aux combes, à la verguettes, au palet, à *j'en suis*, à Fouquet, aux quilles, au rapeau, à la boule plate, au vireton, au pique-à-Rome, à rouchemerde, à Angenard, à la courte boule, à la grièche, à la recoquillette, au cassepot, à mon talent, à la pirouette, aux jonchées, au court bâton, au pirevolet, à cligne musette, au piquet, à la blanque, au furon, à la séguette, au châtelet, à la rangée, à la foussette, au ronflard, à la trompe, au moine, au ténébris, à l'ébahi, à la soule, à la navette, au fessard, au balai, à *Saint Côme je viens t'adorer*, à escarbot le brun, à *je vous prends sans vert*, à *bel et beau s'en va Carême*, au chêne fourchu, à cheval fondu, à la queue du loup, à pet-en-gueule, à *Guillemin baille-moi ma lance,* à la brandelle, au tréseau, au bouleau, à la mouche, à la *migne-migne-boeuf*, aux propos, à neuf mains, au chapiteau, aux monts chus, à Colin bridé, à la grolle, au coquantin, à colin-maillard, à mirelimofle, au mouchard, au crapaud, à la crosse, au piston, au bilboquet, aux reines, aux métiers, à tête tête bêche, au pinot, à male mort, aux croquignoles, à laver la coiffe Madame, au beluteau, à semer l'avoine, à moine briffaut, au moulinet, à je défends, à la virevolte, à la bascule, au laboureur, à la chevêche, aux écoublettes enragées, à la bête morte, à *monte, monte, l'échelette*, au pourceau mori, au cul salé, au pigeonnet, au tiers, à la bourrée, au saut du buisson, à croiser, à la cute-cache, à la maille bourse en cul, au nid de la bondrée, au passe avant, à la figue, aux pétarades, à pile moutarde, à cambos, à la rechute, au picandeau, à croque-tête, à la grolle, à la grue, à taille coup, aux nasardes, aux alouettes, aux chiquenaudes.

Après avoir bien joué, passé, tamisé et bluté le temps, on était d'accord pour boire quelque peu, c'est-à-dire onze setiers par tête, et, aussitôt, après avoir banqueté, de s'étendre sur un beau banc ou en plein mitan d'un bon lit pour y dormir deux ou trois heures, sans penser à mal ni dire du mal."

François Rabelais, *Gargantua*.

*

Chapitre 1 – Le divers et l'épars :

APPROCHES LUDIQUES

> « Ce que sont pour le libertin les cuisses ouvertes, ce qu'est un vol d'oiseaux migrateurs pour l'ornithologue, ce qu'est la tenaille pour l'ajusteur, voilà ce qu'était pour le jeune Stencil la lettre V. Il rêvait, une fois par semaine, peut-être bien, que tout cela n'avait été qu'un rêve, et qu'à présent il se réveillait pour découvrir que la poursuite de V. n'était après tout qu'une recherche purement intellectuelle, une aventure de l'esprit, selon la tradition du *Rameau d'or* ou de la *Déesse blanche*. »
>
> Thomas Pynchon, *V*.

Dénicher le ludique là où il s'est terré jusqu'à aujourd'hui. Tel le chien d'arrêt tout d'abord, écouter, renifler essayer de trouver la piste qui mènera le chasseur à sa proie. Puis, une fois la perdrix ou la bécasse repérée, fixer son regard et ne plus bouger jusqu'à l'arrivée du chasseur. Voilà une métaphore qui décrit bien le travail de celui qui cherche à observer les comportements ludiques dans l'ensemble de la vie sociale. Les plus petits signes peuvent nous mettre sur la piste des lieux où les comportements ludiques se dévoilent et s'épanouissent aujourd'hui. Le « renifleur social, écrit Maffesoli, qu'est le sociologue, ne peut pas ne pas considérer tous ces multiples éléments qui privilégient le sort, le destin, les astres, la magie, le tarot, les horoscopes, les cultes de la nature, etc. Il est même certain que le développement des jeux de hasard tel qu'on le connaît en France, des jeux populaires à la mode des casinos, participe de ce même processus ».[108] Dans le chapitre qui va suivre, nous serons plutôt comme le chien courant, c'est-à-dire celui qui a trouvé la piste, truffe collée au sol, et qui, à mesure qu'il se rapproche du gibier, aboie de plus en plus fort pour que les chasseurs puissent le suivre. Autrement dit, il ne s'agit pas ici de revenir

---

[108] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, *op. cit.*, p. 76.

sur les signaux les plus étranges qui nous ont menés sur la piste du ludique contemporain, mais plutôt de donner les éléments de compréhension qui permettront de nous suivre dans notre recherche.

Comme le suggère l'exergue gargantuesque de ce chapitre, il existe une infinité de jeux et de façons de jouer. De la marelle aux rites chamaniques, de la wii aux danses rituelles, les langues évoquent le ludique de bien des façons et dans des sphères d'activité très différentes. *Ludus*, *Paidia*, *Play*, *Game*, sont des exemples de la polysémie et des multiples pratiques qui, dans l'histoire, ont été apparentées aux jeux. L'école, les ébats amoureux, les arts, le jouer, le jeu, renvoient de différentes manières à des comportements ludiques. Chez les Aztèques, aussi, le jeu renvoie à différentes sphères de l'activité culturelle. Les signes nahuatl *Xochitl*, *Ollin*, *Tochtli*, renvoient à différentes tonalités comme l'a montré Christian Duverger : « *Xochitl*, la fleur, s'applique au jeu-récréation, au plaisir, à la jouissance esthétique, aux beaux-arts. *Ollin*, le mouvement, évoque le jeu cosmique. Quant à *tochtli*, le lapin, il symbolise essentiellement les jeux d'ivresse. »[109] La langue française est elle-même généreuse en expressions diverses et variées qui invoquent le ludique : jouer de la musique, jouer un rôle, jouer son va-tout, jouer au con, jouer à se faire peur, jouer au Monopoly, jouer avec ses enfants, jouer avec la vie des autres, jouer au plus malin, jouer sa place, jouer au plus fin, jouer avec le feu, jouer le jeu, etc.

Définir le jeu apparaît donc comme un problème immense. La multiplicité des jeux et de leurs formes dans l'histoire de l'humanité et dans les différentes sociétés humaines apparaît comme une difficulté insurmontable. A moins, comme le propose la démarche scientifique classique, d'exclure tout un champ de réflexion en définissant de façon restrictive son objet d'étude comme nous le rappelions dans notre chapitre épistémologique. Mais telle n'est pas notre démarche. Peut-être

[109] Christian Duverger, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, *op. cit.*, p. 69.

semblera-t-elle alors plus floue. C'est un risque que nous choisissons de prendre pour tenter de coller aux expressions de notre terrain d'étude.

Ainsi, notre ambition est, de par la diversité et l'hétérogénéité des objets étudiés, de rendre compte de l'ambivalence et de la multiplicité des comportements ludiques. Il ne s'agit pas de faire une théorie des jeux ou de démontrer quelque chose. Mais plutôt de s'attacher à montrer ce qui se donne à voir de multiples façons. Être attentif aux signaux faibles, à la marge, accepter que le ludique s'exprime de bien des manières et dans des sphères qui peuvent, à première vue, apparaître comme ses contradictoires. Comme nous y invite Jean Duvignaud : "Il faut probablement une démarche différente, une autre épistémologie pour affronter ces manifestations irrépétables et inopinées que sont la fête, la création artistique, les rêves, la pratique de l'imaginaire qu'est le jeu. Que notre conscience tente de s'ouvrir à *cela* qui ne dure pas, qui ne se fonde ni sur le concept, ni sur l'histoire, ni sur le sujet pensant, qu'elle admette ce "rien intentionnel", et l'on verra l'activité ludique émerger et prendre toutes les formes, revêtir toutes les ruses, que lui impose l'épaisse stabilité du "consensus" établi."[110]

Il ne s'agit pas ici de revenir sur notre épistémologie qui a été énoncée précédemment, mais de montrer les enjeux, les influences et les expériences que nous avons rencontrés durant notre recherche. Dans un premier temps, nous nous attacherons à décrire nos terrains d'étude privilégiés et leur pertinence pour notre propos. Nous nous attacherons ensuite à revenir sur les auteurs à partir desquels nous avons élaboré notre compréhension des phénomènes ludiques contemporains. Enfin, nous proposerons une définition, non limitative, de ce que nous avons choisi d'étudier.

---

[110] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, éditions Balland, coll. Le commerce des idées, Paris, 1980, p. 18.

1.1 Terrains et approches.

> « Le monde dans lequel je vis est un monde où il est de plus en plus question de jeu : non seulement parce qu'il semble que l'on joue chaque jour davantage, mais surtout parce que l'idée même de jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduites et de pensées auxquelles il eût paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer. »
>
> Jacques Henriot, Sous couleur de jouer.

a. La pop culture.

Le premier terrain de notre recherche est celui que constitue la Pop Culture. Les comics, films, ou séries, les gadgets et objets techniques, ou encore les icônes contemporaines manifestent et cristallisent bon nombre des mutations des imaginaires actuels. La bande dessinée américaine est un terrain d'étude emblématique de notre investigation. En effet, née dans les années trente, elle a accompagné l'essor de la culture moderne, symbolisée, pour une part, par l'*American way of life* que l'on retrouve chez Superman. Héros solitaire, surhomme qui affronte le mal et qui possède une exigence morale digne de l'impératif catégorique kantien, il est le symbole de l'individu qui dépasse les difficultés qui se présentent à lui dans une dramaturgie sans fin. Superman est maître de son destin et de celui des hommes.

Puis, dans les années 80-90, une nouvelle génération d'auteurs (Alan Moore avec *Watchmen* revisitant le genre super-héroïque au travers d'un roman graphique qui se déroule autour d'une enquête sur les meurtres d'anciens membres d'une ligue de justiciers ; Frank Miller, avec *Dark knight returns*, interrogeant la personnalité de Batman, naviguant entre justice et vengeance) ont profondément transformé les codes de la bande dessinée américaine, manifestant ainsi la mutation des imaginaires sociaux où elle puise son inspiration. Détournant les réglementations du Comics Code, qui interdit les publications violentes ou immorales, ces deux auteurs

introduisent noirceur, psychologie et énigmes sociétales dans leurs romans graphiques. *Watchmen* est une œuvre à plusieurs niveaux de lecture où s'entrecroisent une métaphore de l'histoire des comics et une réflexion sur la bombe atomique. Alan Moore renouvelle les codes de la narration en entremêlant les flashbacks et les flashforwards. Codes narratifs que l'on retrouvera plus tard chez un cinéaste, icône de la pop culture contemporaine, Quentin Tarantino. Le fil du temps se déconstruit, se fragmente et renvoie aux analyses de Maffesoli sur l'instant éternel et sur les sincérités successives. Les histoires de vie ne sont plus simplement linéaires et renvoient à des mosaïques dont chaque fragment constitue une réalité à part entière.

Plus récemment encore, Grant Morrison (*Les invisibles,* qui inspirera la trilogie *Matrix*), Warren Ellis (*Transmetropolitan* où il est question d'un journaliste toxicomane et pervers qui pourchasse sans relâche les mensonges des hommes politiques), Mark Millar (*Kick Ass* où un adolescent « normal » décide de se déguiser en super-héros et rencontre quelques difficultés) ou Todd MacFarlane (*Spawn* où un ancien militaire devient le général de l'armée des enfers), questionnent à nouveau les mythes contemporains et les imaginaires qui apparaissent comme le terreau où se jouent les socialités à venir.

Kick Ass interroge la porosité entre fantasme et réalité au travers du personnage d'un adolescent qui devient un super-héros dans un univers ultra-réaliste. Par-delà la question de l'influence des comics sur les comportements violents de nos sociétés, on peut plus globalement s'interroger sur cette propension contemporaine à confondre la réalité et la virtualité. Mais peut-être est-ce là une des marques de l'époque et cette vieille distinction cartésienne entre *res cogitans* et *res extensa* n'est-elle peut-être plus pertinente pour comprendre ce qui se joue ?

Encore une fois, notre démarche résonne avec celle de Jean Duvignaud. Comme il l'a écrit : « La littérature n'est jamais seulement un exemple ; elle est

l'expérimentation écrite d'une investigation infinie. »[111] Et peut-être peut-on généraliser cette remarque à l'ensemble des activités artistiques contemporaines qui s'expriment dans la culture de masse ?

Une telle démarche n'est d'ailleurs pas étrangère à plusieurs penseurs de notre époque. Marshall McLuhan, dans *La Mariée mécanique. Folklore de l'homme industriel*, interroge la culture de masse naissante. Le New York Times, la publicité, la littérature policière, les gadgets, Superman, les produits alimentaires, le sport ou encore les stars de cinéma sont autant de terrains d'étude qui lui permettent de dessiner le portrait de la société américaine des années 50. Carl Gustav Jung, dans une célèbre étude, fait l'analyse du phénomène OVNI comme mythologie contemporaine. Umberto Eco, interroge les figures d'Arsène Lupin, de Tarzan ou encore de Superman dans son ouvrage *De Superman au Surhomme*. Mais le plus simple est peut-être de donner ici un exemple de ce que peuvent révéler d'une époque et d'une société les éléments de la culture populaire.

Shigeru Mizuki est un mangaka, c'est-à-dire un dessinateur de bandes dessinées japonaises. Son œuvre est multiple et questionne les racines du Japon contemporain. Il a dessiné la biographie d'Hitler arrivant au pouvoir en 1936. Une histoire de guerre et de militaires débarquant en 1943 sur une île du Pacifique avec *Opération mort*. Un dictionnaire illustré des Yôkaï, ces êtres surnaturels qui hantent le folklore japonais. Ou encore, et c'est l'œuvre qui va nous intéresser dans cet exemple, *Kitaro le repoussant*.

Après la Seconde Guerre Mondiale, le Japon est dans une époque de transition culturelle et plonge dans une occidentalisation industrielle. Dans ces années d'après-guerre, la culture populaire japonaise s'empare des thèmes futuristes et technologiques au travers d'*Astro le petit robot*. Bande dessinée et dessin animé qui

---

[111] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, *op. cit.*, p. 67.

racontent les aventures d'une sorte de Pinocchio industriel incarné par un enfant robot et qui exaltent la science et le courage individuel.

De son côté, Mizuki commence à publier dans les années 50 les histoires de Kitaro, dernier né d'une famille de morts-vivants, puissant yôkaï qui aide les gens en délicatesse avec ses congénères surnaturels. Dès lors, la jeunesse japonaise se plonge dans les aventures de Kitaro et redécouvre une mémoire collective qui tendait à disparaître. Cette œuvre apparaît aujourd'hui comme la mémoire d'une tradition et d'un imaginaire culturel qui auraient pu s'éteindre au contact du désenchantement du monde qui frappe le Japon d'après-guerre. Mais plus qu'une mémoire, ou un patrimoine passé, l'œuvre de Mizuki marque une des spécificités du Japon contemporain. Postmoderne, au sens où le définira Maffesoli, la culture japonaise va se construire au XXe siècle comme synergie de l'archaïque (les yôkaï) et du technologique (Astro le petit robot). *Kitaro le repoussant* nous indiquant très tôt la volonté de la société japonaise de garder un contact presque charnel avec ses traditions ancestrales. Détournement et auto-questionnement nourrissent la démarche ludique du dessinateur de bandes dessinées et renvoient certainement à cette analyse de Huizinga qui fait de la culture une pratique ludique. Mizuki étant ici l'exemple japonais de ce jeu qui fait culture ou de cette culture, naissante à la fin des années 50 et affirmée aujourd'hui, qui se joue au quotidien. Des oreilles de chat aux tamagotchi, en passant par les désormais célèbres Otaku, *Kitaro le repoussant* annonce de bien des façons les mutations de l'être-ensemble de la société japonaise. *Le monstre des mers*[112], dont l'une des planches est reproduite ci-après, est l'illustration parfaite de cette mutation des imaginaires et des enjeux de la société japonaise de cette époque. L'affrontement entre science et tradition finira par se résoudre au rythme de la chanson de Kitaro le Repoussant.

---

[112] Shigeru Mizuki, "Le monstre des mers", in *Kitaro le repoussant*, tome 2, éditions Cornellius, Paris (Tokyo), 2007 (1966), p. 38.

b. Les jeux vidéo.

Le deuxième espace de notre enquête est celui des jeux vidéo. Et plus particulièrement les jeux suivants : *Diablo III*, *Formula One*, *Ogame*, et la console de Nintendo, la Wii. Précisons tout d'abord que nous n'avons pas abordé les jeux vidéo comme une réalité *sui* generis, mais plutôt comme un espace de cristallisation de signaux faibles et de tendances sociétales propres au monde contemporain qui peuvent se rencontrer dans d'autres espaces.

Diablo III est un jeu dans lequel chaque joueur se crée un héros à partir de cinq classes de personnage : le barbare, le moine, le féticheur, le chasseur de démon et le sorcier.

Chaque classe correspond à un style de jeu et aux capacités spécifiques de son héros. C'est un jeu auquel il est possible de jouer en réseau, en mode coopératif avec d'autres joueurs. On peut alors constituer des équipes de personnages complémentaires pour dépasser ensemble les difficultés rencontrées lors des quêtes et les défauts de chacune des classes.

Plusieurs choses sont intéressantes dans *Diablo III*. La première d'entre elles est l'introduction d'un mode extrême dans lequel la mort du personnage créé est définitive. Alors que la mort est mise de côté par la fin du *game over* dans la plupart des jeux vidéo, ce mode révèle quelque chose de l'imaginaire contemporain lié au risque et au danger. A cela s'ajoute l'introduction d'un hôtel des ventes qui se décline selon deux modalités : un hôtel des ventes où les objets magiques et les éléments du jeu s'échangent selon les richesses accumulées par le joueur au cours de ses quêtes et un hôtel des ventes où ces mêmes éléments s'achètent en monnaie sonnante et trébuchante. L'argent, réel ou virtuel, acquiert dans cet espace une valeur symbolique et nous renseigne sur les mutations de notre rapport à l'échange et à la

dette. On peut lire sur le site de l'éditeur du jeu : « Avant de pouvoir acheter et vendre le butin amassé au cours de vos aventures dans Sanctuaire, vous devez déterminer l'hôtel des ventes que vous allez utiliser. Deux types d'hôtel des ventes sont disponibles dans Diablo III, et les joueurs peuvent passer de l'un à l'autre à tout moment : l'hôtel des ventes en pièces d'or (monnaie en jeu), dans lequel les articles sont achetés et vendus contre les pièces d'or servant de monnaie dans Diablo III. L'hôtel des ventes en argent réel, dans lequel les articles sont achetés et vendus contre de l'argent utilisable dans le monde réel (accessible aux majeurs de plus de 18 ans en Europe et Russie). »[113]

Autre jeu vidéo que nous avons étudié : *Formula One*. Il s'agit d'un jeu de simulation de courses de Formule 1. Plusieurs modes de jeu sont disponibles : un mode défi où il s'agit de réussir des missions spécifiques de pilotage, un mode en ligne où il est possible d'affronter d'autres joueurs et un mode carrière où le joueur se crée un profil et tente de devenir champion du monde de Formule 1. Dans chacun de ces modes, il faut faire les réglages de sa voiture, choisir ses stratégies de course, gérer l'usure de ses pneus ou encore battre son coéquipier. Un des enjeux de ce type de jeu est l'immersion du joueur dans une réalité virtuelle la plus proche possible des sensations des véritables courses. Il existe d'ailleurs, pour un autre jeu, une école de pilotage qui recrute d'éventuels futurs pilotes de course. Dans une interview récente, Sébastien Grosjean, pilote de Formule 1, faisait référence à cette académie : « J'ai suivi la GT Academy de Sony (programme de détection de pilote à partir du jeu Gran Turismo 5) et je dois dire que j'ai été assez surpris de voir que le gagnant était plutôt bon pilote au final. Il faut croire que c'est possible ! »[114] Ce type de jeu est intéressant

[113] http://eu.battle.net/d3/fr/game/guide/items/auction-house

[114] http://www.metrofrance.com/high-tech/f1-2012-romain-grosjean-a-300-kmh-dans-son-salon/mljc!n8mQAT33liJlw/

à plus d'un titre, notamment en ce qui concerne les notions de porosité et de bovarysme.

Ogame a également fait partie de notre terrain d'étude. C'est un jeu de stratégie en temps réel qui se déroule dans l'espace. Chaque joueur se crée un profil et affronte les autres joueurs présents dans la même galaxie. Les alliances entre joueurs sont possibles et il existe une véritable communauté où les uns initient les autres au maniement des statistiques de Ogame. Ce jeu a pour particularité de ne présenter aucune cinématique et l'essentiel de l'action se déroule au travers de tableaux statistiques qui indiquent l'évolution des différents éléments du jeu au joueur. Ogame nous a intéressés pour plusieurs raisons. La raison essentielle en est son ésotérisme pour les non-initiés et la forte communauté présente sur le forum. Chaque communauté, ou alliance de joueurs, y raconte ses hauts faits et échange des stratégies de conquête ou tout simplement discute avec les autres membres. Les groupes se constituent une mémoire collective par la narration de leurs exploits.

Le dernier jeu auquel nous nous sommes intéressés est un dispositif, plutôt qu'un jeu vidéo en tant que tel. Il s'agit de la Wii. Cette console de jeu a la particularité de faire appel au corps des joueurs dans les différents jeux qu'elle propose. De plus, la convivialité a été privilégiée par rapport aux performances techniques. Les jeux renvoient à des imaginaires enfantins et favorisent les jeux de groupe. C'est cette dimension sociale et l'implication des corps dans le jeu que nous avons pu observer au cours de notre enquête. Nous y reviendrons dans les chapitres suivants. Ces caractéristiques se retrouvent également aujourd'hui dans le dispositif de Microsoft, Kinect, ou dans le e-move de Sony.

c. La vie quotidienne.

Notre dernier terrain d'étude n'est pas un terrain aussi bien délimité que les précédents. Il s'agit de la vie quotidienne dans la multiplicité de ses expressions, au

travail, à la maison, avec ses amis, ses collègues, sa famille, des inconnus, l'espace public, l'internet, l'espace privé, etc. Ce troisième terrain d'étude offre la plus grande hétérogénéité de matériaux et de témoignages. Mais comme nous l'avons précisé à de nombreuses reprises, il nous semble nécessaire de nous soumettre à cette difficulté théorique et expérimentale pour coller au sujet de cette recherche. A la manière de Michel de Certeau, il s'agira d'extraire des données de l'observation et des entretiens, ce qui constitue les usages et les manières de faire qui manifestent l'esprit ludique de notre époque. Il s'agit ici d'être attentif aux signaux faibles, aux détournements qui font la vie quotidienne. Ou, pour le dire avec Michel de Certeau : « Le quotidien s'invente avec mille manières de *braconner*. »[115] C'est donc une sociologie de braconnage que nous essaierons de mettre en œuvre. A la manière de Chad Mulligan, peut-être n'apparaîtrons-nous pas toujours comme sociologue.

La vie quotidienne s'exprime donc, selon Michel de Certeau, dans la consommation, ou plutôt au travers des usages et des pratiques courantes. S'il existe un cadre à la vie quotidienne que constituent les objets, l'architecture de l'habitat, les aliments, les institutions, les coutumes ou encore les habitudes, ceux-ci sont détournés. « A une production rationalisée, écrit de Certeau, expansionniste autant que centralisée, bruyante et spectaculaire, correspond une *autre* production, qualifiée de « consommation » : celle-ci est rusée, elle est dispersée, mais elle s'insinue partout, silencieuse et quasi invisible, puisqu'elle ne se signale pas avec des produits propres mais en *manières d'employer* les produits imposés par un ordre économique dominant. »[116]

Au travers des observations que nous évoquerons dans le corps de notre recherche, il s'agira de dénicher cette *raison sensible* (Maffesoli) qui se cache dans

---

[115] Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2010 (1980), p. XXXVI.
[116] Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, *op. cit.*, p. XXXVII.

les interstices de la vie quotidienne et qui participent de ce que nous cherchons à comprendre, à savoir l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines. Comme nous le verrons dans la partie suivante, il est courant d'opposer le jeu à la vie quotidienne et à la réalité. En choisissant de nous intéresser à la vie quotidienne, nous essaierons de montrer que les manifestations ludiques contaminent l'ensemble des sphères de la vie sociale et qu'il n'y a peut-être pas d'opposition à faire entre le jeu et le quotidien. Mais qu'au contraire, le jeu est peut-être le creuset dans lequel le quotidien se forge et s'élabore.

1.2 Généalogies des approches ludiques.

> « Les systèmes philosophiques ne sont tout à fait vrais que pour ceux qui les ont fondés (…). Néanmoins, ils renferment quelque point absolument irréfutable, une tonalité, une teinte personnelle qui nous permettent de reconstituer la figure du philosophe comme on peut conclure de telle plante en tel endroit au sol qui l'a produite. En tous cas, *cette* manière *particulière* de vivre et d'envisager les problèmes de l'humanité a déjà existé ; elle est donc possible. »
>
> Nietzsche, *La philosophie à l'époque tragique des grecs*.

Pour continuer notre réflexion sur les approches ludiques contemporaines, nous ne pouvons faire l'économie d'une rétrospective, ou plutôt d'une généalogie des approches qui nous ont précédés : Maffesoli, Huizinga, Caillois, Winnicott, Wittgenstein, Fink, ou encore Duvignaud. Autant de points de vue sur le ludique, qui influenceront notre démarche. La rétrospective qui suit n'est pas exhaustive et n'en a pas la vocation. Elle s'attache à poser les bases de ce qui a guidé, comme grille de lecture, notre travail de recherche et notre sensibilité ludique.

a. Maffesoli : « l'anomique d'aujourd'hui est le canonique de demain ».

Le point de départ de notre travail de recherche est l'hypothèse selon laquelle le retour au premier plan du jeu est un marqueur des anomies contemporaines. Nous

entendons ici la notion d'anomie au sens que lui donna, initialement, Jean-Marie Guyau, c'est-à-dire l'absence de loi et de normes. Autrement dit, l'anomie contemporaine est le symptôme de la saturation des valeurs modernes qui laissent place à une multiplication d'expérimentations de ce que pourrait être un nouvel être-ensemble. C'est pourquoi notre recherche est profondément marquée par la pensée de Michel Maffesoli. Nous allons développer ici les principaux points de ses travaux de recherche qui nous ont servi de grille de lecture pour comprendre les manifestations ludiques actuelles.

De l'*Essai sur la violence banale et fondatrice* au *Temps des tribus*, en passant par *l'Ombre de Dionysos* ou *La connaissance ordinaire*, la sociologie de Michel Maffesoli s'intéresse à ce qui vibre dans le corps social, à ce qui agite les socialités en gestation. L'anomique, le contradictoriel, le marginal, sont autant de signes que le sociologue étudie pour percevoir ce qui se donne à voir dans les sociétés postmodernes. L'actuel et le quotidien apparaissent chez Maffesoli comme les signaux faibles de la société en mouvement, de ce qui aujourd'hui se cache dans les plis du quotidien et qui, par le jeu ambivalent de l'anomique et du canonique, deviendra discret, puis affiché.

Dans ce jeu sociétal, le dissident peut être amené à devenir la racine d'une nouvelle forme de socialité. Les punks, les hippies, les surréalistes, les romantiques français, les sectes chrétiennes de l'ère romaine, sont autant d'exemples de ce mouvement par lequel la société se fait et se défait, par lequel le sociétal vit. « La dissidence sociale, écrit Maffesoli, s'inscrit dans un double mouvement de destruction et de fondation, ou encore elle est la révélatrice d'une déstructuration sociale plus ou moins prononcée, et elle en appelle à une fondation nouvelle. »[117] Comme chez Guyau et chez Duvignaud, Maffesoli porte le regard du sociologue vers

[117] Michel Maffesoli, *Essai sur la violence banale et fondatrice*, éditions du CNRS, Paris, 2008 (1978), p. 14.

cette anomie qui est à la fois expression d'une mise à mort et d'un vitalisme profond. Auto-organisation par le bruit diraient les biologistes, c'est-à-dire que l'anomie est le phénomène social par lequel l'équilibre de vie et de mort se joue dans l'être-ensemble par les variations d'un équilibre métastable.

La remise en question de l'ordre établi ébranle l'institué et revitalise ce qui se délite, se sature, pour laisser place à une société renouvelée. « Il y a un « double jeu de l'anomie », une duplicité de la dissidence qui renvoie à ce que J. Duvignaud appelle la « dialectique vivante de l'imaginaire et de l'institué ». »[118] Ou encore, « par opposition à l'institué, l'instituant est source de régénération. D'un point de vue sociologique, j'ai proposé d'appeler cela la dialectique du pouvoir et de la puissance ».[119] Pouvoir qui se tourne vers l'intérieur du corps social et qui s'exprime, notamment, dans cet organe décrit par Weber, détenteur de la violence légitime. Le pouvoir est, en d'autres termes, une force conservatrice. Puissance qui se tourne vers l'extérieur et qui met en œuvre les potentialités à venir. Force en mouvement, dynamique sociétale, qui s'exprime dans les métamorphoses et les transformations du lien social.

Les sociétés postmodernes, les nôtres, sont de tels espaces sociétaux dans lesquels l'anomie est à l'œuvre. Le pouvoir de la modernité, qui était orienté vers un avenir meilleur et vers la mise en œuvre des forces de production pour construire une société d'abondance et de croissance, est remis en question par la puissance du superflu, de l'inutile, de l'immédiat. Point de report de jouissance, point d'effort pour un avenir meilleur, mais une appétence pour la dépense et le présentéisme qui sont les marques de notre temps. Le monde change et « c'est dans le creux laissé par l'absence du projet, sous ses diverses formes, que va se nicher une autre manière de

---

[118] *Ibid.*, p. 19.
[119] *Ibid*, p. 195.

comprendre et de vivre la société ».[120] Dans cette perspective, la figure contemporaine du Zombie n'est plus à comprendre comme manifestation d'une critique de la société de consommation. Elle représente plutôt cette absence de projection et cette recherche d'intensité charnelle du présent. Si le Zombie est un être décérébré, il est entièrement corps, appétit, chair.

Mais ce mouvement anomique n'est pas une nouveauté. La chute de l'Empire romain, la Renaissance, le Moyen-âge, sont des mouvements analogues qui procèdent, par bien des aspects, des mêmes déstabilisations. L'aller-retour des sociétés humaines entre institué et instituant fut à l'œuvre dans bien des périodes de l'histoire humaine. Le bassin sémantique, décrit par Gilbert Durand, est un de ces mouvements par lesquels les imaginaires se sédimentent, se saturent, se détournent de leur cours pour se métamorphoser et se renouveler. « On peut en effet s'accorder sur le fait qu'il existe un balancement constant entre la sévère et calme unité des périodes classiques et l'efflorescence désordonnée de certaines époques que l'on peut appeler, analogiquement, baroques. Alors que celles-là sont mesurées et systématiques, éclairées par la lumière de l'entendement, ce que Pater appelle « l'idéal de l'abstraction parménidienne », celles-ci, au contraire, s'abandonnent « au jeu sans fin de l'imagination débridée ». »[121] C'est dans une telle période que nous nous trouvons. Les imaginaires foisonnent et laissent libre cours à de multiples expérimentations. Les tribus se multiplient, ainsi que les imaginaires et les modalités de l'être-ensemble. Baroquisation du monde qui s'exprime au travers de multiples hybridations des imaginaires traditionnels et technologiques. Mais, ne nous y trompons pas, le renouvellement que connaissent nos sociétés ne s'inscrit pas dans un processus historique. Il ne s'agit pas, comme l'a fait Marx par exemple, de voir

---

[120] Michel Maffesoli, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, éditions Plon, coll. Le livre de poche biblio essais, Paris, 1990, p. 43.
[121] Michel Maffesoli, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, éditions Plon, coll. Le livre de poche biblio essais, Paris, 1990, p. 43

dans les bouleversements actuels la marque d'un matérialisme historique dans lequel les révolutions successives nous rapprocheraient du « but final » des sociétés humaines. La postmodernité ne s'inscrit pas dans une finalité transcendante. Elle est la manifestation actualisée d'une des modalités du sociétal. L'anomique, tout comme le canonique, sont des mouvements qui se succèdent dans une ambivalence tragique qui n'a pas pour but un progrès ou une destruction. Ils sont des moments, des ambiances qui teintent les sociétés dans lesquelles ils sont à l'œuvre. « La post-modernité, écrit Maffesoli, ne serait pas uniquement une nouvelle phase dans le processus dialectique de l'Histoire, ou un nouveau moment dans la grande marche royale du progrès, mais plutôt une sensibilité spécifique qui, toujours et à nouveau, renaîtrait en des lieux et des époques différentes. »[122]

Ce jeu ambivalent, qui rappelle de bien des manières le jeu nietzschéen d'Apollon et Dionysos, est avant tout l'expression d'un vitalisme, du fait que la société est une dynamique et non pas une statique. C'est pourquoi la sociologie que nous cherchons à mettre en œuvre est une sociologie du mouvement, de la marge, de l'anomie. Il ne s'agit pas de mesurer des constantes, de mettre au jour des invariants, mais plutôt de s'attarder sur ce qui est mouvant, flou, déviant. « On sait qu'avec obstination, par un curieux mécanisme, ce qui est anomique a tendance à devenir canonique. (…) Il s'agit en tout cas d'une force vive qui, sans relâche, taraude une société donnée afin qu'elle n'oublie pas qu'une valeur accomplie, qu'une valeur parfaite, qui ne lutte pas contre son contraire, est une valeur morte. »[123] A la différence, peut-être, de l'histoire ou d'une certaine ethnologie, il n'est pas question de décrire une société mourante, mais plutôt une socialité vivante et grosse de potentialités nouvelles.

---

[122] *Ibid.,* p. 50.
[123] Michel Maffesoli, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, *op. cit.*, p. 52.

Dans cette perspective, et à partir de ce constat d'un transfert du pouvoir vers la puissance, nous pouvons considérer que la société contemporaine se manifeste dans et par le ludique. Le conservatisme canonique du pouvoir laisse place à l'expérimentation anomique du jeu. Le monde n'apparaît plus comme un espace de domination et de maîtrise. Il est tel qu'il est et l'acceptation tragique de cela passe, comme nous le verrons plus précisément dans ce qui suit, par sa mise en jeu. « Il est certain que dès le moment où l'esprit du temps en général, et les individus en particulier, n'ont plus l'ambition de maîtriser ou de dominer l'environnement social ou naturel, dès lors c'est une conception plus ludique qui se met en place : le jeu du monde, ou le monde comme jeu. La vie comme jeu est comme une sorte d'acceptation d'un monde tel qu'il est. »[124] Une sociologie du jeu ne doit donc pas s'arrêter sur les manifestations les plus évidentes du jeu. Elle doit également rechercher en quoi la société est elle-même mise en jeu. Il ne s'agit donc pas ici de faire un travail de sociologie spécifique à un type de jeu en particulier, mais bien de chercher à voir ce qui dans les sociétés contemporaines serait l'expression de cet esprit anomique, de cet esprit du jeu contemporain.

Les sociologies du jeu s'attardent le plus souvent sur des problématiques liées à l'addiction, autrement dit à la déviance. Sont-elles l'expression d'un canonique qui chercherait à normer les comportements anomiques qui sont à l'œuvre aujourd'hui ? Une chose semble certaine, lorsque le déviant prend une telle place dans le discours de l'institution et dans les comportements quotidiens, c'est que le jeu anomique est à l'œuvre. Si les jeux, vidéo, sociaux, de hasard, etc., ont une telle importance dans nos sociétés et s'ils amènent des comportements d'addiction, c'est qu'ils ont à offrir quelque chose que la société instituée n'offre pas, ou plus. Ce qui semble alors déviant vis-à-vis de l'ordre établi n'est peut-être que le mouvement dynamique par

---

[124] Michel Maffesoli, *L'instant éternel. Le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*, *op. cit.*, p. 94.

lequel une société se renouvelle et se réinvente. « L'immoralisme et la différence conjugués conduisent au ludique ou à la débauche qui, quoi qu'on en pense ou qu'il y paraisse, sont largement répandus. Dès le moment où le « devoir-être » ou les « arrières-mondes » n'ont pas l'impact qu'ils s'attribuent, dès le moment où c'est le présent et sa précarité qui constituent le substrat de la vie courante, l'excès ou le jeu ne sont pas des exceptions, mais bien plutôt une manière naturelle de vivre la poésie de l'existence, qui se capillarise dans l'ensemble des pratiques et des situations de tous les jours. »[125] Comme le rappelle Maffesoli, ce jeu anomique se fait pour le meilleur et pour le pire. Mais il marque la vitalité de notre époque contemporaine.

Si le ludique a été jusqu'ici peu considéré par la sociologie (ou seulement comme une frivolité opposée à la vie « sérieuse »), il semble pourtant qu'il soit au cœur de ce qui fait société. Il n'est pas un comportement sans conséquence sur l'être-ensemble. Il apparaît plutôt comme le creuset dans lequel la société se forge en tant que telle. Maffesoli l'avait d'ailleurs bien remarqué : « Le ludique n'est donc pas un divertissement à usage privé, c'est fondamentalement l'effet et la conséquence de toute socialité en acte. »[126]

b. Huizinga : le jeu précède la culture.

Huizinga n'est pas sociologue et s'il est surtout connu pour son *Homo Ludens*, il est peut-être avant tout un spécialiste de l'Europe du Moyen-Âge. Mais peut-être n'est-ce pas une coïncidence que le premier penseur de l'époque contemporaine à s'intéresser à la question ludique soit un fin connaisseur de cette époque. Comme nous le verrons dans notre chapitre consacré à la mémoire et à la constitution des lieux communs dans le monde contemporain, il existe de nombreuses similitudes

---

[125] Michel Maffesoli, *La conquête du présent. Pour une sociologie de la vie quotidienne*, éditions Desclée de Brouwer, Paris, 1998 (1979), p. 62-63.
[126] Michel Maffesoli, *La conquête du présent. Pour une sociologie de la vie quotidienne*, éditions Desclée de Brouwer, Paris, 1998 (1979), p. 64.

entre notre époque et le Moyen-Âge. Traditionnellement présenté comme un moment sombre de l'histoire humaine, nous savons aujourd'hui qu'il n'en est rien et nombre d'ouvrages insistent aujourd'hui sur les fêtes et les jeux qui ont façonné une partie de la vie quotidienne à cette époque.

Mais ne nous arrêtons pas de nouveau sur le Moyen-Âge et venons-en au fait. C'est-à-dire à l'exposé de la pensée de Huizinga concernant le ludique. C'est en 1938 qu'*Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* est publié. Comme le titre l'indique, il s'agit pour l'auteur de s'intéresser à une dimension particulière de l'humain : le jeu. En deçà, ou au-delà d'*homo sapiens*, l'homme qui pense, Huizinga attire notre attention sur *homo ludens*, l'homme qui joue, et sur l'importance sociale de cette activité. Là où certains replacent le jeu dans le giron de l'inutilité et de la frivolité, Huizinga rend attentif au pouvoir signifiant du jeu. Il ne s'agit pas, selon lui, d'une activité instinctive, en son sens biologique, elle ne répond à aucun besoin de conservation ou de reproduction. Et pourtant, elle possède un pouvoir sur notre vie. « Dans le jeu "joue" un élément indépendant de l'instinct immédiat de la conservation, et qui prête à l'action un sens. »[127] Il ira même plus loin. Si l'on s'interroge aujourd'hui sur le jeu comme source d'addiction, d'excitation, de déviance, voire de folie, le penseur néerlandais insiste sur cette intensité spécifique à l'activité ludique et en fera son origine et sa substance. Autrement dit, c'est parce que le jeu est une activité intense qui dépasse le cadre de la nature biologique, qu'il peut être le jeu. "L'intensité du jeu ne se trouve expliquée par aucune analyse biologique. Et c'est justement dans cette intensité, dans ce pouvoir de surexciter que réside son essence, ce qui lui est proprement originel."[128] On ne peut s'empêcher ici de rapprocher la pensée de Huizinga de celle de Jean-Marie Guyau qui, dans son

---

[127] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, éditions Gallimard, coll. tel, Paris, 2008 (1951), p. 16.
[128] *Ibid.*, p. 17.

Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction, fera de l'intensité de la vie l'origine et la finalité de la vie morale.

Le jeu est une activité qui produit de la signification et dont l'origine est une intensité, une surexcitation. Cela a notamment pour conséquence de faire des espèces joueuses des espèces particulières. Si l'on quitte Huizinga un instant pour comprendre ce qu'il nous dit, on s'aperçoit, avec Bateson, que pour jouer il faut avoir une certaine appréhension de ce que jouer peut être. Lorsque des chatons jouent à se bagarrer, le coup de patte a quelque chose du coup de patte de la bagarre, mais il est aussi quelque chose d'autre. La morsure, toujours dans le cadre du jeu, est un simili de morsure. Autrement dit, les chatons ont l'intuition, conscience ou connaissance, peu importe, qu'ils se prêtent à une activité particulière, qui a une signification spécifique et qui ne relève pas, dans ce cas précis, d'une bataille entre chats de gouttière pour une querelle de territoire. On ne se bat pas pour se faire mal. Mais pour s'amuser, pour apprendre à se battre, pour décharger un trop plein d'énergie, pour se toucher, peut-être est-ce pour tout cela à la fois ou pour tout autre chose. Une chose apparaît pourtant au travers du jeu, les êtres qui jouent sont capables de sortir des impératifs mécaniques de la biologie et de la nécessité. Autrement dit, « l'existence du jeu affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supra logique de notre situation dans le cosmos. Les animaux peuvent jouer : ils sont donc déjà plus que des mécanismes. Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel ».[129]

Huizinga voit ici une démonstration de la liberté de jouer. Mais n'est-on pas aussi possédé par le jeu ? Si le jeu est certainement une activité qui se détourne des simples mécanismes biologiques ou de la pure rationalité, il n'en est pas pour autant

[129] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op. cit* p. 19.

un espace de totale liberté. Les nombreux cas d'addiction aux jeux recensés bien avant l'invention de la psychiatrie en sont un exemple. Ou bien encore, comme nous le rappelions en introduction de ce chapitre, l'expérience du chamane en transe, activité désignée dans le vocabulaire des peuples de Sibérie comme un jeu, est aussi un moment de possession vécue en tant que telle. Et n'oublions pas les règles du jeu qui en font un espace possédant ses propres normes, ses limites et ses interdictions. Peut-être s'agit-il d'une servitude volontaire ? Peut-être s'agit-il aussi d'une extase, c'est-à-dire d'une dépossession de soi par une vacance, un espace en creux ? L'illusion, rappelons-le est, étymologiquement, le fait d'être dans le jeu.

Huizinga relevait déjà cela lorsqu'il écrivait : « Le jeu n'est pas la vie "courante" ou "proprement dite". Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre. »[130] Utopie interstitielle, zone d'autonomie temporaire, espace fantasmatique, monde imaginal, fonction symbolique, il est clair que le jeu nous ouvre un domaine qui n'est pas celui du « principe de réalité ». Mais la dichotomie que fait l'auteur néerlandais n'est peut-être pas tout à fait exacte. Nous n'excluons pas le jeu de la vie courante, bien au contraire. Il est un espace particulier, mais il est avant tout un espace poreux, un espace transitionnel, pour reprendre ici les termes de Winnicott. Comme dans l'exemple de nos chatons jouant à se battre, l'espace ludique renvoie simultanément à la véritable bagarre et à son simulacre. Il n'est ni tout à fait l'un, ni tout à fait l'autre. Mais il est aussi tout l'un et tout l'autre. Souvenons-nous ici de l'exemple des joueurs de jeux vidéo recrutés pour devenir pilotes de course. Et il ne s'agit pas simplement ici de la puissance de simulation des consoles de jeux. Il existe d'ailleurs de nombreux exemples littéraires dans lesquels, se faisant passer pour un autre, le héros de l'histoire finit par devenir ce dont il jouait le rôle. Dans le film de Walt

---

[130] *Ibid.*, p. 24.

Disney, Aladin, par la magie du génie de la lampe, devient le prince qu'il n'est pas, pour finalement devenir un vrai prince. Le jeu navigue alors entre supercherie et révélation. Peut-être peut-on y voir une sorte d'apocalypse, en son sens étymologique. Notre époque n'est d'ailleurs pas avare de cet imaginaire apocalyptique. Le jeu ne serait-il pas alors ce moment où une société disparaît dans sa propre imitation comme le suggère Baudrillard dans *Simulacre et simulation* ? Imitation détournée dans laquelle s'élaborerait alors l'être-ensemble en gestation ?

Huizinga formule la définition suivante du jeu : « Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »[131] On voit ici apparaître la dimension sociale du jeu qu'évoquait l'auteur dans le sous-titre de son livre, mais aussi la dimension particulière qui qualifie cette relation ludique. Mystère et étrangeté sont de la partie et teintent l'activité ludique d'une dimension quasi surnaturelle. Pour l'historien, c'est « *dans* la forme et *dans* la fonction du jeu, qualité spécifique, (que) la conscience qu'a l'homme d'être intégré dans le cosmos trouve sa première expression, la plus haute et la plus sainte. *Dans* le jeu pénètre peu à peu la signification d'un drame sacré. Le culte se greffe sur le jeu. Le jeu en soi fut toutefois le fait initial ».[132] On assiste ici à un nœud très important de l'analyse de Huizinga. Ludique, rite et sacré semblent apparentés. Le jeu se trouvant à l'origine des deux autres dimensions. Encore une fois, on peut se rappeler ici ce que nous disions sur les transes chamaniques. Mais l'on peut également

---

[131] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op. cit.*, p. 31.
[132] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op. cit.,* p. 37.

évoquer les différents jeux de plateau, échec, go, mah-jong, qui sont des représentations du monde et qui renvoient à des cosmogonies spécifiques. Remarquons simplement ici que cette parenté entre espace sacré et espace ludique renvoie à ce que Corbin a défini comme monde imaginal[133] ou encore à cette fonction symbolique décrite par Gibert Durand[134]. On comprend dès lors mieux comment Huizinga peut écrire : « Cette sphère du jeu sacré est celle où l'enfant, le poète et le primitif se retrouvent dans leur élément. »[135]

Ce que l'auteur d'*Homo Ludens* cherche avant tout à mettre en exergue ici, en rapprochant le sacré et le ludique, c'est la dimension culturelle de l'activité ludique. C'est-à-dire le jeu comme producteur de culture, ou plutôt la culture comme activité ludique en tant que telle : « La culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée. »[136] Et c'est bien de cela dont il sera question dans les chapitres qui vont suivre, à savoir, comment l'esprit du jeu dans les sociétés contemporaines est-il avant tout la manifestation d'une culture en train de se jouer ? De ce point de vue nous sommes en accord avec Huizinga lorsqu'il écrit : « On peut affirmer du XIXe siècle, que dans presque toutes ses manifestations culturelles, le facteur ludique passa notablement à l'arrière plan. (...) Les idéaux de travail, d'éducation et de démocratie ne laissaient guère de place au séculaire principe du jeu. »[137] Or, les différents

---

[133] « Le *mundus imaginalis* de la théologie mystique visionnaire est un monde qui n'est plus le monde empirique de la perception sensible, tout en étant pas encore le monde de l'intuition intellective des purs intelligibles. Monde entre-deux, monde médian et médiateur, sans lesquels tous les évènements de l'histoire sacrale deviennent de l'irréel, parce que c'est en ce monde-là que ces évènements ont lieu, « leur lieu »., in Henry Corbin, *L'imagination créatrice dans le soufisme d'Ibn'Arabi*, éditions Entrelacs, Paris, 2006 (1958), p. 18.

[134] « La fonction symbolique est donc dans l'homme le lieu de « passage », de réunion des contraires : le symbole dans son essence et presque dans son étymologie (*Sinnbild* en allemand) est « unificateur de paires d'opposés ». Il serait en terme aristotélicien la faculté de « tenir ensemble » le sens (*Sinn* = le sens) conscient qui perçoit et découpe précisément des objets, et la matière première (*Bild* = l'image) qui, elle, émane du fond de l'inconscient. », in Gilbert Durand, *L'imagination symbolique*, *op. cit.*, p. 68.

[135] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op. cit.*, p. 48.

[136] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op. cit.,* p. 74.

[137] *Ibid.*, p. 267.

éléments de notre enquête montrent le retour de ce « séculaire principe » et la mise au second plan du travail et de l'éducation en leur sens moderne.

c. Caillois : jeu et modernité.

Roger Caillois, fondateur du Collège de sociologie avec Bataille et Klossowski, a consacré un ouvrage aux jeux. Il reprend dans celui-ci bien des analyses de Huizinga, mais se propose d'établir les bases d'une sociologie du jeu.

Au commencement de son analyse, il pose une définition du jeu comme activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.[138] Cette définition est critiquable sous bien des aspects sur lesquels nous allons maintenant nous attarder.

« Surtout, il entraîne immanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci, et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni bien ni œuvres. Il est essentiellement stérile. A chaque nouvelle partie, et joueraient-ils toute leur vie, les joueurs se retrouvent à zéro et dans les mêmes conditions qu'au premier début. Les

---

[138] "Le jeu comme activité :
1° - *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
2° - *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
3° - *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
4° - *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de partie ;
5° - *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
6° - *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.", in Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, éditions Gallimard, coll. folio essais, Paris, 2006 (1958), p. 43.

jeux d'argent, paris, ou loteries, ne font pas exception : ils ne créent pas de richesses, ils les déplacent seulement. »[139] C'est ainsi que commence *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois. Mais cette première esquisse de définition du jeu n'est pas sans soulever de nombreuses interrogations et de nombreux problèmes face aux réalités contemporaines dans lesquelles se manifeste l'esprit du jeu.

En effet, que dire des joueurs qui gagnent leur vie sur Second Life[140], ou encore de ceux qui font commerce de personnages qu'ils ont développés à cet effet dans le monde numérique de World of Warcraft[141], ou bien encore des joueurs professionnels qui font démonstration de leurs talents lors des gigantesques salons vidéo-ludiques qui ont lieu aux quatre coins du monde[142], ou encore des commentateurs de parties[143] ? Que dire encore des imbrications étroites qui existent entre l'Etat Vénitien de la Renaissance et l'institution de lotos, sans parler des lotos nationaux contemporains et des entreprises publiques, telle que La Française des jeux ? Ou bien encore des jeux du cirque romain et de leurs héros et des jeux pré-sacrificiels aztèques et de la quasi-divinité des sacrifiés ? Que dire des jeux de télé-réalité contemporains, où le jeu se mêle au spectacle et au psychodrame ? D'antique mémoire, tout aussi bien que dans ces manifestations contemporaines, l'esprit du jeu n'apparaît donc pas si frivole ni si gratuit que cela.

---

[139] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 9-10.

[140] Cf. http://www.dossiersdunet.com/spip.php?article947, article de Florian Marlin : « Comment gagner de l'argent sur Second Life. », cf. aussi http://www.lemonde.fr/technologies/article/2007/07/21/second-life-une-seconde-economie_937980_651865.html, article de Nathalie Brafman : « Seconde Life, une seconde économie. »

[141] Cf. la page http://acheter-vendre.yakaz.fr/acheter-un-personnage-wow ou des joueurs de World of Warcraft vendent leurs comptes. Cf. aussi le forum de Jeuxvidéos.com qui relate la vente d'un compte World of Warcraft pour 7000 euros, http://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-9962079-1-0-1-0-0.htm.

[142] Cf. l'article de Antoine Auzoux : « Quand les as du jeu vidéo deviennent professionnels. », http://www.lefigaro.fr/hightech/2011/04/22/01007-20110422ARTFIG00374-quand-les-as-du-jeu-video-deviennent-professionnels.php.

[143] Cf. l'Interview de Pomf et Thud sur ecrans.fr : http://www.ecrans.fr/Grand-messe-Starcraft-II-au-Grand,14614.html

S'oppose-t-il au travail ? Nous ne le croyons pas. Les modalités ludiques de travail de *la classe créative* semblent, en effet, contredire ce point. L'artiste ne serait-il pas un artisan jouant avec ses techniques et les symboles de son temps ? Que penser alors de cette tendance contemporaine à *faire de sa vie une œuvre d'art* ? Le jeu est-il si improductif que cela ? Sur un plan financier, nous avons donné deux exemples qui contredisent ce point. De plus, le jeu est producteur de valeurs, c'est-à-dire de sens, comme l'a montré Huizinga. Et si sa gratuité, telle qu'elle est décrite par Caillois, est certainement une des caractéristiques des jeux, celle-ci n'est pas sans rappeler les conséquences d'une économie de la dépense et de la consumation telle qu'elle est décrite par Georges Bataille, c'est-à-dire dénuée de finalité et de fonction. De plus, la circulation de la richesse dans les jeux d'argent fait, à bien des égards, écho à la structure de l'échange de rites comme le potlatch ou la kula. Dépenser sans compter, se ruiner aux jeux, tenter la chance, faire quitte ou double, sont autant d'expressions de cette volonté de dépense de sa richesse, et, donc, de sa puissance.

Cependant, il ne s'agit pas de rejeter définitivement la définition de Roger Caillois, mais plutôt de la replacer dans un contexte socio-historique. Car il s'agit bien de cela. De la même façon que le baroque décrit par Eugenio d'Ors s'exprime dans de multiples temps et lieux, sous de multiples formes, l'esprit du jeu – s'agit-il d'un *éon* comme pour le baroque ? – s'exprime lui aussi de différentes manières selon les époques, les sociétés et les lieux dans lesquels il est amené à s'épanouir. Ainsi, les différentes caractéristiques du jeu données par Caillois nous semblent correspondre à une conception et à des manifestations modernes du jeu. Les *distinctions* entre les loisirs et le travail, ou celle entre la fiction ludique et la réalité, nous apparaissent comme des conséquences de cette tendance moderne à séparer les choses, à les découper en petits morceaux choisis. Caillois lui-même donne de l'eau à ce moulin en rappelant que la modernité a cherché à évacuer les comportements ludiques des jeux de rôles et des jeux de vertige : « Si la *mimicry* et l'*ilinx* sont

vraiment pour l'homme des tentations permanentes, il ne doit pas être facile de les éliminer de la vie collective au point qu'elles ne subsistent plus qu'à l'état de divertissements enfantins ou de comportements aberrants. (…) Cependant, leur force principale vient de leur alliance : pour les dompter aisément, rien de mieux que de diviser leur pouvoir et d'interdire leur complicité. Le simulacre et le vertige, le masque et l'extase étaient constamment associés dans l'univers viscéral et halluciné que leur collusion a si longtemps maintenu. Désormais ils n'apparaissent plus que disjoints, appauvris et isolés, dans un monde qui les refuse et qui d'ailleurs ne prospère qu'autant qu'il réussit à contenir ou à duper leur violence disponible. »[144] Que dire alors des expressions paroxystiques des vertiges érotiques permis par les avatars des mondes virtuels ? Ou des psychodrames juvéniles retransmis en direct des *Secret Story*, *Koh Lanta* ou autres *Masterchef* et *Top chef* ? Il semble, en définitive, qu'il soit difficile d'enfermer pour longtemps le diable dans sa boîte, ou de négliger trop durablement *l'ombre de Dionysos* qui se terre sous les expressions civilisées de la société moderne. De même que pour ce qui précède, *mutatis mutandis*, l'inutilité du jeu opposée à l'utilité des activités productrices correspond à l'économie de pénurie qui caractérise bien le mouvement progressiste et productiviste de l'économie moderne, comme l'ont bien montré Ulrick Beck et Marshall Sahlins.

Roger Caillois décrit donc l'esprit du jeu d'une société particulière, c'est-à-dire la société moderne. En reprenant sa typologie, il met en avant le fait que, dans la modernité, les jeux de compétition correspondent bien aux différentes idéologies du progrès, du travail et du mérite. Il insiste également sur l'existence de restes de jeux de hasard compris comme le pendant de cette tendance moderne qui s'exprime dans les jeux de compétition. « Même dans une civilisation de type industriel, fondée sur

[144] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 253-254.

la valeur du travail, le goût des jeux de hasard demeure extrêmement puissant, car ceux-ci proposent le moyen exactement inverse de gagner de l'argent »[145]. Expression de l'antique jeu des contraires, de cette tension contradictoire qui est au cœur de tout être-ensemble. Par contre, il relève la disparition des jeux de masque et de vertige. Ici, nombre de réalités contemporaines viennent le contredire et nous montrent – cela est-il encore nécessaire ? – que la réalité contemporaine de l'esprit du jeu ne correspond plus à celle d'une société moderne. L'utilisation d'avatars quasi quotidienne sur les chats, réseaux sociaux ou jeux vidéo contredit totalement la disparition des jeux de masque. Les apéros Facebook, le *binge drinking*, les cascadeurs adolescents de Jackass, contredisent la disparition des jeux de vertige. Cela est d'autant plus intéressant que l'analyse de Caillois nous permet de voir que le paradigme structurant de la modernité semble laisser sa place à autre chose.

Les différents travaux de Michel Maffesoli, et des chercheurs du Centre d'Etudes sur l'Actuel et le Quotidien, nous montrent que la société moderne et les valeurs qui la caractérisent sont aujourd'hui arrivées à une certaine forme de saturation. Une nouvelle économie, de nouvelles valeurs et de nouvelles formes de socialité sont ainsi observées dans différentes réalités contemporaines. Le modèle économique de l'internet, qui multiplie les biens, ne correspond plus au modèle économique de la rareté qui était celui de l'économie moderne. Les réseaux sociaux, les free-partys, les communautés de cosplayers, les apéros Facebook, sont autant de manifestations de nouvelles modalités de l'être-ensemble contemporain – peut-être sont-elles aussi des réminiscences d'antiques formes sociales qui ressurgissent après avoir été mises de côté par l'idéal contractualiste des Lumières ? « On ne découvre pas de « nouveaux mondes » en science de l'homme, on se contente de dévoiler tel

[145] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 279.

ou tel aspect de l'être-ensemble, pour un temps oublié. »[146], nous rappelle Michel Maffesoli. Les retours du tragique, d'un certain hédonisme contemporain, la désaffection pour le politique, sont autant de manifestations de nouvelles valeurs qui s'élaborent dans le creuset d'une socialité contemporaine en mutation, et qui vibrent de soubresauts carnavalesques, dionysiaques, voire même orgiaques[147].

Si la société change, la sociologie du jeu doit, elle aussi, changer et rechercher les expressions contemporaines de l'esprit ludique. Ainsi, s'il y a bien un *éon* ludique, celui-ci a périodiquement emprunté les caractéristiques de la Préhistoire (les figures dansantes des animaux de Lascaux, ou la main « négative » d'un adolescent dans la grotte de Pech Merle), de l'Antiquité (les jeux du cirque et autres spectacles dionysiaques), de la philosophie orientale (jeu de go ou mah-jong), de la modernité (jeu d'échecs, jeux de guerre et autres manifestations d'une volonté de domination par l'abstraction), de la civilisation mexicaine (jeux sacrificiels et jeux de balle), et de nos sociétés contemporaines. Il nous faudra donc essayer de décrire comment s'exprime aujourd'hui cet esprit du jeu. Comment les caractéristiques essentielles du jeu se manifestent-elles aujourd'hui ? Comment nos sociétés s'approprient-elles le jeu ? Quelles sont la place et la valeur de l'esprit du jeu dans l'élaboration de l'être-ensemble contemporain ?

Il ne faut pas, cependant, rejeter l'ensemble des propositions de Caillois. Si elles sont, pour partie, remises en question par certains phénomènes contemporains, on ne peut que reconnaître une certaine efficacité à la typologie qu'il a élaborée. Les oppositions qu'il souligne ne sont pas toujours pertinentes, mais l'*agôn*[148], l'*ilinx*[149],

---

[146] Michel Maffesoli, *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*, CNRS éditions, Paris, 2010 (1982), p. 9.

[147] Cf. Michel Maffesoli, *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*, *op. cit.*

[148] « *Agôn*. - Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et

l'*alea*[150] et la *mimicry*[151] sont des formes ludiques qui peuvent nous offrir une première grille de lecture des manifestations de l'esprit du jeu.

d. Winnicott : Le jeu comme espace transitionnel

Winnicott n'est pas sociologue, mais son approche est intéressante dans le cadre d'une démarche phénoménologique des pratiques ludiques. En effet, en replaçant le jeu dans une sphère psychologique, il nous donne des éléments de compréhension de ce qui se joue dans la psyché des joueurs. Il ne s'agit pas ici de discuter de la théorie psychologique de Winnicott, mais plutôt d'énoncer les éléments qui nous paraissent pertinents pour comprendre le jeu aujourd'hui.

La problématique qui retient notre attention concerne sa théorie d'un espace transitionnel dans lequel se déploie le jeu. Son point de départ est celui de la distinction, que tout humain est amené à faire, entre le monde et lui, et plus globalement entre ses fantasmes et le monde qui l'environne. La psychologie a montré, de nombreuses manières, comment l'enfant se différencie du monde par le

---

incontestable au triomphe du vainqueur. », in Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 50.

[149] « *Ilinx*. - Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consiste en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie. », in Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 67-68.

[150] « *Alea*. - C'est en latin le nom du jeu de dés. Je l'emprunte ici pour désigner touts les jeux fondés, à l'exact opposé de l'*agôn*, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin. », in Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 56.

[151] « *Mimicry*. - Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée dans le jeu : *in-lusio*), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. le jeu peu consister non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. », in Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 61.

jeu des frustrations que lui impose le « principe de réalité ». Mais il ne s'agit pas de cela ici. Winnicott aborde cette question par un autre point de vue, celui de l'objet transitionnel, c'est-à-dire le doudou, ou tout simplement l'objet medium entre le moi et l'autre. Selon le psychanalyste, il existe une tension perpétuelle entre l'intériorité et l'extériorité, entre le moi et l'autre, qui ne se résout jamais qu'en partie. Pour accepter cette position irréconciliable entre un moi qui veut être le monde et un monde qui lui résiste, il existe, selon Winnicott, un espace intermédiaire où cette contradiction est mise entre parenthèses. « Nous supposons ici que l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors ; nous supposons aussi que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience, qui n'est pas contestée (arts, religion, etc.). Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant "perdu" dans son jeu. »[152] Voilà peut-être l'espace dans lequel s'exprime l'*épochè* que nous évoquions dans notre épistémologie ?

Ainsi, pour Winnicott, cet espace intermédiaire, cet entre-deux-mondes, est l'espace du jeu. Mais cet espace n'est pas, comme chez Caillois ou Huizinga, un espace totalement à part qui ne serait ni productif, ni efficace. Bien au contraire, en tant qu'espace intermédiaire, il est le lieu où les choses et les actions peuvent avoir lieu. On retrouve ici une distinction faite par Mircea Eliade, ou encore par Henri Corbin, entre espace sacré et espace profane. L'espace sacré est saturé d'être et les choses n'ont d'être qu'à travers lui. Les actions n'ont de sens qu'en lui. L'espace du jeu est chez Winnicott, un espace à part par son statut et par sa temporalité, mais il n'est pas un espace en dehors du moi et du monde. « *Le jeu a une place* et un temps propres. Il n'est pas *au-dedans*, quelque soit le sens du mot (...). Il ne se situe pas non

---

[152] Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, éditions Gallimard, coll. folio essais, Paris (New york), 2008 (1971), p. 47.

plus *au-dehors*, c'est-à-dire qu'il n'est pas une partie répudiée du monde, le non-moi, de ce monde que l'individu a décidé de reconnaître (...) comme étant véritablement au-dehors et échappant au contrôle magique. Pour contrôler ce qui est au-dehors, on doit *faire* des choses, et non simplement penser ou désirer, et *faire des choses*, cela prend du temps. Jouer, c'est faire. »[153]

Pourquoi nous intéressons-nous à cela ? Il y a bon nombre d'exemples, sur lesquels nous reviendrons plus abondamment, qui interrogent les découpages traditionnels entre vie privée et vie publique, espace virtuel et espace « réel », fantasme et vérité. L'académie de pilotage que nous évoquions plus haut en est un exemple. Les émissions de télé-réalité, MasterChef ou Top Chef, en sont d'autres exemples, comme nous le montrions plus haut, et attirent notre attention sur cet espace intermédiaire du jeu dans lequel nous pouvons à la fois être soi et un autre, sans qu'il y ait pour autant de contradiction. Peut-être est-on ici face à une forme analogique du principe de complémentarité qui pose comme possible la description d'un atome selon deux états contradictoires ? Autre exemple de cet espace intermédiaire, la récente campagne de publicité de Benetton, The Unemployee of the Year, dans laquelle des chômeurs se mettent en scène en tant que non-politicien, non-réalisateur, non-chercheur ou non-manager. On joue à n'être pas ce pour quoi la société nous a formés. La dichotomie loisir/travail, le découpage des trois-huit, ou encore le travail comme centre de la construction identitaire semblent remis en question. On voit alors apparaître un espace intermédiaire, comme celui de Winnicott, où différentes réalités sociétales, jusqu'alors contradictoires, peuvent communiquer et interagir. Le détournement se prolonge et passe de la fonction sociale à l'identité que l'on met en scène.

---

[153] *Ibid.*, p. 90.

Cette campagne est l'exemple frappant de ce qu'écrit le psychanalyste : « La précarité du jeu lui vient de ce qu'il se situe toujours sur une ligne théorique entre le subjectif et l'objectivement perçu. »[154]

Mais en définitive, par le jeu, les joueurs s'approprient le monde et donnent sens et valeurs à leur action. Teinter l'objectif par le subjectif, fantasmer le réel, permet d'incorporer le monde. Ne serions-nous pas devant un phénomène proche de l'expérience de la chair, décrite par Merleau-Ponty ? Ne faudrait-il pas trouver un nouveau statut à l'expérience lorsqu'elle se situe dans le jeu : une *res in lusio* ?

Comme nous l'indiquait déjà Winnicott : « En jouant, l'enfant manipule les phénomènes extérieurs, il les met au service du rêve et il investit les phénomènes extérieurs choisis en leur conférant la signification et le sentiment du rêve. »[155] Mais sommes-nous toujours dans le domaine de l'illusion ou de la fantasmatique ?

e. Fink : le magicien.

Pour poursuivre notre réflexion sur une tentative d'approche du ludique contemporain et pour prolonger l'interrogation que nous avons soulevée avec Winnicott, il faut maintenant suivre la pensée d'Eugen Fink. Dans *Le jeu comme symbole du monde*, le philosophe nous invite à une généalogie des comportements ludiques. Il soulève la question de la racine, de l'origine du jeu dans le monde humain. Ce que Fink pose à l'origine du jeu est le rapport à l'invisible, aux dieux, à la nature, aux mystères et plus généralement à la vie. « Le dieu de l'érotique exubérance de la vie est en même temps le dieu de la mort ; mais il est aussi le dieu du masque et du jeu. »[156]

---

[154] Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, *op. cit.*, p. 103.
[155] *Ibid.*, p. 105.
[156] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, éditions de Minuit, coll. Arguments, Paris, 1993 (1960), p. 63.

Si, comme nous l'avons vu précédemment avec Winnicott, jouer c'est faire, pour Fink, les conséquences de l'action ludique n'ont pas les mêmes implications que les actions « normales ». Jouer, c'est faire « comme si ». Le jeu est alors « une activité qui n'est en quelque sorte que simple expérimentation de possibilités ne laissant pas de conséquences irrémédiables derrière elles ».[157] Mais si les conséquences ne sont pas irrémédiables, elles se déploient dans l'espace du possible, ou plutôt du potentiel. C'est-à-dire qu'elles participent d'un mouvement de créativité et de potentialité à venir. Comme le remarque Fink : « L'enfant est potentiellement : cela ne veut pas dire qu'il n'est pas encore ceci ou cela, mais qu'il est « Tout ». Mille possibilités restent ouvertes devant lui, toute la vie avant toute détermination vibre encore en lui. »[158] L'analogie avec les notions de la physique quantique peut ici aussi être éclairante. Le joueur, l'enfant, sont dans le même état que le chat de Schrödinger, ils sont l'ensemble des états possibles et potentiels à l'intérieur du cadre d'expérimentation que dessine le jeu. L'enfant, le joueur, sont tout et rien. L'enfant est potentiellement un cowboy, un médecin, un prix Nobel ou un délinquant. Tout comme le joueur de *La bonne paye* est potentiellement riche, pauvre, vainqueur ou perdant. Ou encore comme les candidats de *Masterchef* qui sont potentiellement chef d'un restaurant, mais aussi musicien, chef de produit, chef de chantier, etc. Ce qui se passe dans le jeu est la possibilité d'incarner ces potentialités, de leur donner vie et consistance. Alors, l'espace ludique est peut-être un espace de conséquences sans conséquence, mais il est, encore une fois, l'espace où les potentialités sont. « Le domaine de l'irréel monde ludique, écrit Fink, pourrait être la sphère mystérieuse et ambiguë où apparaît, au milieu des choses, ce qui est plus puissant et plus étant que toutes les choses. »[159]Mais qu'est-ce qui donne chair à ces potentialités fantasmées ?

---

[157] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 78.
[158] *Ibid.*, p. 79.
[159] *Ibid.*, p. 112.

Tout comme Descartes s'est interrogé sur les fondements du réel à partir d'un rêve, le joueur se trouve dans la position d'un rêveur. Mais il ne rêve pas seul, il fait partie d'une communauté de joueurs. Et c'est très justement cette dimension sociétale qui donne au jeu sa puissance d'incarnation. C'est le groupe, la communauté qui font du joueur ce qu'il est dans le jeu. L'espace du jeu est un lieu commun. Et c'est parce qu'il est commun qu'il s'incarne pour le groupe. « Du point de vue de la psychologie des profondeurs, le jeu a manifestement dans l'économie de la vie humaine une signification semblable à celle du rêve. Le jeu est une forme de rêve éveillé, différent du rêve ordinaire par le fait qu'il s'accomplit en commun. »[160] Les forums du jeu Ogame sont ici très révélateurs. On y trouve notamment la mise en histoire de telle ou telle alliance. Chaque membre occupe alors une place en fonction de cette histoire. Voici ce que l'on peut trouver comme descriptif d'alliance sur les forums d'Ogame[161] :

[NASA] Nouvelle Association des Sans Alliance

PRESENTATION & RECRUTEMENT !

Bonjour à tous, ci-dessous une petite présentation de notre alliance, notre belle NASA, détachée depuis 1 an de l'ex-N.A.S.A. Comme vous le savez déjà peut-être notre alliance se veut démocratique et ouverte d'esprit. Le peuple a aussi droit à la parole. L'oligarchie ne peut décider seule de la vie de la majorité ! [A méditer]

Répartition de l'alliance :

Le Président : Ghost01985
Le Premier Ministre: Anôny-Môus
Le Gouvernement
Les Assemblées
Les Citoyens

Recrutement & Conditions d'admission :

---

[160] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 137.
[161] Cf. http://board.ogame.fr/board95-la-vie-des-univers/board852-univers-50-gemini/board1487-andromeda/board1324-diplomatie/1059729-nasa-nouvelle-association-des-sans-alliance-pesentation-recrutement/

- Rang compris entre 1 et 1100 en date du 23/05/2012 (sauf dérogation).
- Joueur ambitieux, mature et ouvert d'esprit.
- Un minimum de connaissances et d'expérience du jeu.
- Un minimum d'activité journalière.
- Savoir vivre et être à l'écoute de toute une communauté.
- Être en accord avec nos fondamentaux et notre Constitution.
RECRUTEMENT VIA NOTRE FORUM RUBRIQUE « RECRUTEMENT »
- Les nouveaux membres arrivant dans l'alliance sont mis sous période d'essai de 24 jours

Nos Pactes

Pacte de Non-Agression et Économique avec : MEXI
Pacte Total avec : LCO
Pacte de Non-Agression et Économique avec : La République d'AGORA
Toute demande de pacte sera toujours la bienvenue mais sera aussi toujours étudiée.

Quelques articles de la constitution à respecter !

- La NASA est une république dont le gouvernement est élu par tous ses membres.
- Les élections pour les postes au gouvernement se déroulent tous les 6 mois.
- Le taux d'échange de ressources entre membres est fixé par défaut à :
2 Métal = 1,5 Cristal = 1 Deutérium, mais est modifiable si accord bilatéral.
- Sera expulsé de l'alliance tout membre inactif depuis plus de 30 jours ingame et sur le forum, sauf exceptions (mode vacances, excuse valable…)
- La langue française est la langue Officielle de notre République. Faites attention à l'orthographe ainsi qu'à bannir l'écriture « texto ».

Dans cette courte présentation d'alliance, on voit les premiers éléments constitutifs de l'univers Ogame et de ce qui donne chair et vie aux statuts des joueurs. Et comme le remarque Fink, « dans le jeu il y va de préserver le groupe social des êtres invisibles ».[162] Et c'est bien de cela qu'il s'agit dans l'exemple d'Ogame : se préserver des autres joueurs, des autres alliances.

Selon Fink, il y a donc, à l'origine du jeu, notre rapport aux mystères et à l'invisible. Cela fait corps dans l'espace ludique et fait de celui-ci un espace où s'actualisent les potentialités. Ces potentialités sont alors sauvegardées en fonction de la puissance de cohésion et de protection qu'elles confèrent à la communauté qui

[162] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 172.

les a mises en place. Dès lors, on peut établir une première hypothèse en ce qui concerne l'importance croissante du ludique dans les sociétés contemporaines. Face au désenchantement de la modernité, nos sociétés se retrouvent face à l'incertitude et expérimentent de nouvelles façons d'être ensemble dans des pratiques ludiques.

Il y a une figure centrale dans la pensée de Fink, c'est celle du magicien. En tant qu'intermédiaire entre la communauté et les puissances invisibles, il est celui dans lequel s'incarne le jeu de la communauté. On pourrait le rapprocher de cette figure plus contemporaine, présente dans les jeux de rôles, le maître du jeu. C'est celui qui raconte la communauté et ce qui lui arrive, qui fait prendre vie aux rôles que joue chacun des joueurs. *Story telling* avant l'heure, la narration du jeu de rôle est un cadre que l'on retrouve aujourd'hui dans bien des situations qui sont, à première vue, éloignées de lui. Nombre de magiciens arpentent les espaces de la vie quotidienne, au travail, dans la famille, dans les magasins, ou sur internet. Pour ce dernier exemple, la fonction de *community manager* montre bien comment il est aujourd'hui primordial d'animer les communautés en ligne pour qu'elles se construisent en tant que telles. De la même façon, le maître du jeu anime la partie, ou encore le chaman marque les étapes, par ses rites, ses chants et ses danses, qui scandent la vie du groupe.

f. Duvignaud

Nous arrivons au terme de notre voyage généalogique des approches des pratiques ludiques. Sociologue du théâtre et de la fête, Duvignaud est aussi, et peut-être avant tout, sociologue des jeux. Son approche est particulière et ne prend peut-être pas le problème du jeu sur le même front que les auteurs que nous avons évoqués précédemment. Mais son approche par la marge et l'anomie des phénomènes ludiques en est d'autant plus intéressante en cette période de saturation.

Il voit dans le jeu l'espace de créativité essentiel à la vie des sociétés. Anomie créatrice qui interroge l'anomie telle que l'a définie Durkheim. Bien entendu, les manifestations ludiques décrites par Duvignaud sont des remises en question des institutions, mais elles ne prennent force et vigueur qu'aux époques où elles ont la possibilité de trouver une place, un champ d'expression. A côté des institutions en place, Duvignaud nous invite à voir dans les phénomènes ludiques contemporains les sursauts d'un corps social en mutation, qui interroge et affronte un espace social saturé. Alors, « faut-il admettre qu'à coté des décisions ou des déterminations positives qui assurent la reproduction des sociétés, existe une sorte d'expérience errante – "hystérique", pour ceux qui respectent les codes établis – mais capable de bouleverser la condition des hommes? Ne peut-on appeler imaginaire ce jeu qui dispose librement de l'espace, du temps et des formes, de la matière et des dieux? Cette insurrection permanente contre l'endormissement des hommes et du monde, et qui trouve dans l'individuelle flânerie son correspondant analogique? ».[163]

L'analyse de Jean Duvignaud est celle d'une période de transition, d'un monde qui change et où ce qui était institué semble laisser place à une société instituante. Pour reprendre à nouveau les termes de Maffesoli, le canonique laisse sa place à l'anomique. La modernité qui a rationalisé l'espace social se trouve face à sa part d'ombre, ou plutôt face à son complémentaire : le ludique. Comme l'avait écrit Duvignaud à propos du XXe siècle : « La pensée de ce siècle esquive le ludique : elle s'attache à établir une construction cohérente où s'intègrent toutes les formes de l'expérience reconstituée et réduites à travers ses propres catégories. Un immense effort a été entrepris pour escamoter le hasard, l'inopiné, l'inattendu, le discontinu et le jeu. La fonction, la structure, l'institution, le discours critique de la sémiologie ne cherchent qu'à éliminer ce qui les effraie. »[164]

---

[163] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, *op. cit.*, p. 14.
[164] *Ibid.*, p. 15.

Nos sociétés voient réapparaître le ludique, le hasard et l'incertitude au premier plan de leur vivre-ensemble. Bien sûr, cela n'est pas chose nouvelle et le jeu, dans toutes ses manifestations, n'a jamais disparu des conduites humaines. Mais il faut constater que les deux derniers siècles ont cherché à mettre cela en sourdine. De quoi parle donc Duvignaud lorsqu'il évoque le ludique ?

Dans la pensée et dans l'œuvre du sociologue français, le ludique est avant tout un mouvement de fond qui traverse toutes les sociétés. « Du moins, écrit-il, l'important est-il de reconnaître, dans toute vie collective humaine, cette région ludique qui envahit l'existence, depuis la flânerie, le rêve ou la rêverie, la convivialité, la fête et les innombrables spéculations de l'imaginaire... »[165] Mouvement de fond, mouvement de vie, le ludique est aussi un espace intermédiaire pour Jean Duvignaud. Intermédiaire, en tant qu'il est le moment de transition entre deux types de sociétés. Mais aussi, intermédiaire entre l'imaginaire et les faits, c'est-à-dire entre la façon dont une société se rêve et la façon dont elle s'incarne. On comprend dès lors mieux comment le moment d'anomie ludique peut être ce moment de mutation où une société existante se rêve avant de s'incarner. Les pratiques ludiques constituent pour Duvignaud une « région intermédiaire entre les croyances et les pratiques. »[166] Mais cette particularité est rendue possible par l'inutilité du jeu. En effet, l'inutilité permet le détournement et la réappropriation. Tout comme chez Fink, l'inconséquence des pratiques ludiques fait de l'espace de jeu un lieu où toutes les potentialités peuvent se déployer. Les pratiques ludiques sont comme la transe qui « détourne momentanément le corps de son "utilité" et de sa fonction ».[167]

Il ne s'agit plus de matérialisme historique ou de lutte des classes. Si le monde change, ce n'est pas par et dans l'histoire, mais bien dans et par le jeu. Ses

---

[165] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, *op. cit.*, p. 26.
[166] *Ibid.*, p. 27.
[167] *Ibid.*, p. 28.

manifestations peuvent être violentes, festives ou diffuses. Peu importe, le jeu détourne la société saturée de son chemin de mort et revitalise le corps social par ses convulsions. Les Anonymous, les Indignés, les apéros Facebook, le mouvement Occupy, les communautés World of Warcraft, les free partys, sont autant d'exemples de ce qu'écrit Jean Duvignaud : « Ce n'est point avec une révolution conçue avec des concepts rationnels de l'Occident que le monde change ou changera, mais avec l'émergence de l'inutile, du gratuit et de l'immense flux du jeu... »[168]

Ne nous y trompons donc pas, les pratiques ludiques ne détruisent rien qui ne se détruise lui-même. Les fêtes, les carnavals, les manifestations ne sont pas l'expression d'une transformation, mais cette transformation même. « La fête ne détruit pas tellement les institutions anciennes qu'elle ne se place en avant d'elles et dans une situation où d'autres relations humaines peuvent être inventées, ou d'autres états de conscience expérimentés. »[169]

L'anomie, en son sens durkheimien, n'est donc pas du côté des turbulences, mais plutôt de celui de l'institution moribonde, de la société vieillissante. Saturation des valeurs, étiolement du lien social (la foule solitaire que décrit Baudelaire), sont sources d'anomie. L'espace ludique, comme Fink le suggérait, offre de son côté une recomposition des liens sociaux, un resserrement de ce qui constitue l'étoffe de toute société. « Plus que d'un "moi", il s'agirait d'un "nous". Et comme la masturbation réelle ou symbolique est la recherche magique d'une entente sensuelle avec un autre absent, la volonté qui traverse l'activité ludique suggère l'éclatement des obstacles qui séparent les consciences entre elles. »[170] Le jeu et les pratiques ludiques sont alors considérés comme mouvement d'appétence communautaire. *Temps des tribus* écrivait Maffesoli en 1988. Tribus qui se concrétisent aujourd'hui dans les espaces

---

[168] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, *op. cit.*, p. 32.
[169] *Ibid.*, p. 55.
[170] *Ibid.*, p. 72.

du jeu qu'offre le monde contemporain. Mondes virtuels des jeux sociaux ou massivement multi-joueurs, mais aussi communautés « concrètes » du monde associatif et du bénévolat. Le jeu fait corps. L'épisode *Make love not Warcraft* de la série *South Park*, montre bien comment une communauté se crée autour du célèbre jeu de Blizzard : quatre amis se créent un compte WOW[171] et partent à l'aventure au milieu des elfes, des nains et des sangliers. Mais un problème surgit. Un joueur, qui a atteint un niveau d'expérience sans précédent, s'amuse à tuer les autres joueurs et les empêche ainsi de jouer. Les quatre héros de *South Park* et leurs parents et amis, se mobilisent, avec l'aide des créateurs du jeu, pour mettre fin au règne de terreur de ce joueur. Là où les gens ne communiquaient pas entre eux, c'est notamment le cas d'un des personnages et de son père, World of Warcraft fait communauté et tout le monde s'y retrouve.

Une chose est importante pour notre démarche. C'est la dimension négative de l'approche de Duvignaud. En effet, le jeu n'est pas quelque chose de défini ou de figé. L'approche du sociologue de l'anomie suggère, à la manière de la théologie négative, que les pratiques ludiques ne sont pas réductibles à une définition. Il est peut-être impossible de dire précisément ce qu'est le jeu, mais il est possible d'évoquer ses manifestations. Comme l'écrit Duvignaud, « le jeu ne se réduit pas à une activité particulière. Pas plus qu'il ne se représente par une idée, une essence. Il ouvre une béance dans la continuité factuelle d'un monde établi, et cette béance débouche sur le champ vaste de combinaisons possibles, différentes en tout cas de la configuration suggérée par l'ordre commun... ».[172]

C'est donc de son actualisation dont il sera question dans les pages qui vont suivre. Comprendre comment l'esprit du jeu se matérialise dans les sociétés contemporaines. Comprendre ce qui s'ouvre comme espace après la saturation des

---

[171] World of Warcraft.
[172] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, *op. cit.*, p. 85.

valeurs de la modernité. Duvignaud nous propose une première réponse lorsqu'il écrit : « Il est possible qu'au-delà de trois siècles de production et de rentabilité, le rêve ludique d'une dépense inutile et d'un embrasement de l'être par le jeu des formes reparaisse. Ce que nous avons condamné sans doute sottement sous le nom de "société de consommation"... »[173] La société de consommation, la culture de masse, la pop culture que nous évoquions seront donc les espaces dans lesquels nous chercherons à renifler les odeurs des manifestations ludiques contemporaines.

Epoque intermédiaire, espace transitionnel, nous étudierons, à la suite de Jean Duvignaud, les zones d'autonomie temporaire dans lesquelles émergent les socialités à venir. « L'oasis, ce lieu clos, est la métaphore du jeu : là s'arrête la caravane qui se débride et se repose. L'envahit alors la fantaisie de la musique et du chant. Comme si l'art était le territoire où le nomadisme humain, pour un moment, stationne et rêve... »[174]

1.3 Le Daïmon du jeu.

Le ludique n'admet pas de définition définitive. C'est du moins ce que nous avons cherché à montrer dans ce qui précède. Des comics books aux campagnes de publicité, en passant par les jeux vidéo et les révolutions festives, le jeu revêt de multiples atours. Il n'y a peut-être même pas de constantes. Parfois le jeu est rituel, comme dans le cas des Aztèques, parfois il est frivole, superflu, voire immoral, comme dans le cas de l'interdiction des jeux et chants dans les cimetières au XVe siècle. Parfois il est compétitif, comme dans le cas des courses de chevaux des jeux antiques, parfois, il est imitatif, comme dans le cas des enfants qui jouent à être tel ou tel personnage célèbre. Parfois, il est sérieux, comme le sont les conduites à risque

---

[173] *Ibid*., p. 122.
[174] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, *op. cit*., p. 156.

des jeunes, parfois il est sans conséquence, comme peut l'être une partie de Monopoly ou de Mario Kart. D'autres fois encore il est addictif, comme dans le cas du tiercé ou du casino. Mais il peut aussi être une aventure, comme c'est le cas des courses d'orientation ou des chasses au trésor. Bref, le jeu est polymorphe et dynamique. C'est une limite non négligeable à notre travail, mais elle nous oblige à nous focaliser sur les formes d'actualisation que le jeu déploie dans le monde contemporain. Deux points nous semblent importants pour amorcer notre travail d'analyse des comportements ludiques : leur rapport aux superstitions et leur pouvoir de possession.

a. La superstition et le grigri.

« Comme il n'est pas possible d'exprimer ouvertement cette méfiance et ce vouloir-vivre, on utilise la procédure perverse (*per via* = chemin détourné) de l'acquiescement apparent. Il s'agit là d'une vieille structure anthropologique qui est celle de la magie et que l'on retrouve encore dans les rituels et pratiques de superstitions qui ont la vie dure. »[175]

Eugen Fink nous suggérait que le jeu est un espace intermédiaire entre nous et les forces invisibles. Autrement dit, il serait un ensemble de rites et de superstitions. Mais si cela correspond, chez Fink, a un état primitif du jeu et des sociétés, n'en est-il pas toujours de même aujourd'hui ?

Lors de notre recherche, nous avons interviewé une quarantaine de joueurs de casinos dans le cadre d'une étude menée en collaboration avec l'Université d'Helsinki. Cette étude avait pour objectif de cerner les modalités de l'addiction aux jeux de hasard. Mais elle nous a également permis de relever un certain nombre de comportements et d'appréciations qui font des jeux de casinos, loto et autres jeux de

---

[175] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, *op. cit.*, p. 95.

grattage, des pratiques rituelles et superstitieuses. Voici quelques-uns des verbatim extraits de ces entretiens :

« Quand on est joueur, on est tellement addict au truc qu'à un moment on est plus dans le calcul, on le sent ou pas. »

« Dans tous les endroits où il y a des jeux d'argent, il peut se passer tout et n'importe quoi. »

« Une femme enceinte à une table ça porte bonheur. »

« En fait ce sont des machines à sous, donc y a pas de techniques, alors il faut bien se créer une petite logique. »

« Ca nous dit beaucoup sur la chance qu'on a ou pas, ça donne des indications pour le reste de la journée. »

« Il est comme touché par la grâce : il joue avec la vie, avec le feu… le hasard. Il est tellement en veine que si on lui touche l'épaule on va peut-être gagner aussi. »

Toutes ces remarques montrent l'importance dans les jeux de hasard de se créer des repères, de donner une signification au déroulement du jeu. Charles Béart l'avait d'ailleurs bien compris : « C'est une idée de mathématiciens modernes que le hasard n'a ni cœur ni mémoire ; tous les hommes ont cru y voir le doigt de Dieu ou des dieux, et la plupart des hommes d'aujourd'hui, même quand ils ne croient plus aux dieux, croient encore à leur chance ou à leur malchance. Le sort par le tirage de la fève a désigné à Athènes les bouleutes et les archontes, comme il a désigné les lutteurs qui devaient s'affronter ; il désigne encore, quand le président tire leur nom d'un sac, les jurés de nos assises. »[176] Si Fink identifiait la superstition aux sociétés « primitives », il semble bien que nos sociétés n'en soient pas totalement dépourvues.

---

[176] Charles Béart, « Histoire des jeux. », in *Jeux et sports*, sous la direction de Roger Caillois, éditions Gallimard, coll. Encyclopédie de la Pléiade, Paris, 1967, p. 211.

Et si le hasard offre un terrain propice à ces comportements rituels, il ne faut pas pour autant mésestimer leur présence dans d'autres manifestations du ludique. Le short fétiche du joueur de foot, le casque porte-bonheur du pilote de Formule 1, l'horoscope du matin qui teinte l'ambiance de la journée qui s'annonce, le porte-clés en forme de trèfle à quatre feuilles, sont autant de petites superstitions qui indiquent comment le jeu s'insinue dans l'ensemble des sphères de la vie quotidienne contemporaine. Superstition aventureuse comme nous le disait une interviewée lors de nos entretiens : « Je joue à l'Euro Millions deux fois par semaine. Au début je ne jouais qu'une grille, maintenant j'en joue deux. Pas d'espoir du côté du boulot, alors il faudra bien que ça arrive et que je prenne de vacances (rires) ».

Le sentiment tragique de l'existence trouve ici une expression. La logique monothéiste du contrat social qui pose l'individu comme maître de son destin laisse petit à petit sa place à une multiplicité de petits dieux qui donnent sens et chair aux joies et aux déceptions de tout un chacun. La rationalisation technique du monde se trouve détournée par les comportements ludiques qui produisent des situations de réenchantement. Ces petits dieux s'incarnent dans les objets qui nous entourent. Les téléphones portables ou les thermos pour boissons chaudes sont peut-être l'équivalent contemporain des pénates romaines, ces petits dieux qui habitaient l'intérieur des foyers. L'iphone est en ceci emblématique de ce rapport magique aux objets quotidiens. Il ressemble étrangement au monolithe de *2001 l'odyssée de l'espace* et ne présente aucune des caractéristiques habituelles du téléphone (clavier, haut parleur, etc.). Au lieu de cela, il est une surface noire.

Nous sommes alors face à une forme de fétichisme, d'érotisation de notre rapport au monde par l'intermédiaire des objets. Il y a quelque chose de l'objet transitionnel, c'est-à-dire de cet objet, décrit par Winnicott, qui est le medium entre le moi et le monde et qui est tout à la fois le moi et le monde, sans être ni l'un ni l'autre tout à fait. Cet objet transitionnel nous permet d'appréhender le monde

comme n'étant pas totalement étranger. Il est une prolongation de notre corps propre, mais aussi une prolongation du monde. Son pouvoir est d'être l'intermédiaire entre nos fantasmes et le monde. Il nous permet donc de manipuler, de détourner le monde et notre position vis-à-vis de lui. Kinect ou la Wii sont des exemples assez frappants de ce que peut représenter l'objet transitionnel. Face à la caméra de Kinect, vous pouvez manipuler le monde du jeu qui s'affiche sur votre téléviseur par les seuls mouvements de votre corps. Vous pouvez alors voler, manier le sabre, boxer, être un Jedi, etc. Bref, Kinect, en tant qu'objet transitionnel, vous propose d'entrer dans le monde du jeu auquel vous jouez. Mais il en est de même des téléphones portables. Les nombreuses applications de réalité augmentée agissent comme objets transitionnels en permettant une forme de trajectivité entre l'utilisateur du téléphone et son environnement.

De la même façon, la Nintendo 3DS propose, pour certains jeux, des interactions avec l'environnement ainsi qu'avec d'autres joueurs. Ainsi, en vous promenant dans la rue avec votre console de jeu dans votre sac, vous engrangez de l'expérience en marchant, vous repérez un joueur qui vous lance un défi, etc. La rue n'est plus alors simplement une voie de circulation, elle devient un espace chargé de significations. Elle devient un lieu commun. La « gamification », ou plutôt le retour du ludique, participe alors du réenchantement du monde qui succède à une période de démystification, de démagification de l'environnement cosmique. Par le jeu, par son étendue toujours plus grande, on retrouve, actualisé, cet ancien état où le rituel, la magie, l'enchantement étaient partout présents. Comme l'a décrit Duverger à propos des aztèques, mais comme c'est aussi le cas pour la société occidentale du Moyen-Âge, le jeu n'a, aujourd'hui, peu ou plus d'extérieur. A l'inverse, le monde moderne est celui de la frontière, des limites, de la domestication, de la différenciation, dont les trois-huit sont peut-être le symbole le plus partagé. Au régime diurne de la modernité, qui sépare et fait polémique, succède alors le régime

nocturne de l'esprit ludique, qui confond tout en d'infinies variations thématiques. Par le jeu, par l'appréhension fétiche des objets techniques, nous prêtons à ces derniers le pouvoir de produire du sens. De la même manière que celui qui tape trois fois sur la machine à sous avec sa main droite avant de lancer les rouleaux pour provoquer sa chance. Nous sommes ici dans un domaine ludique où s'expriment les grigris et les superstitions. Mais comme le rappelait Caillois, « nombre de jeux reposent pareillement sur des croyances perdues ou reproduisent à vide des rites désaffectés de leur signification. Les rondes et comptines apparaissent de même comme d'anciennes incantations hors d'usage ».[177] On retrouve cet imaginaire du détournement de la technique et de la magie dans plusieurs comics books. Dans *The Authority*, par exemple, l'un des héros est le docteur, héritier de tous les chamans du passé, qui est en fait connecté à l'ensemble des flux et réseaux qui parcourent le monde et dont le plus important est l'internet. En lui s'entremêlent magie et technologie par l'intermédiaire de son rapport au cosmos.

Nous parlions dans un chapitre précédent du désenchantement et du réenchantement du monde, en voici plusieurs exemples. Mais il ne s'agit pas ici de magie, tout du moins pas en son sens classique. Le ludique apparaît comme un rituel permettant d'apprivoiser le tout technologique. Ne serait-ce pas Dionysos faisant la cour à Prométhée ? En tout cas, nous constatons une appétence pour la communauté, aux tribus, et cela s'exprime au travers de ces superstitions et de ces rites qui marquent l'appartenance à tel ou tel groupe. Il en est, en quelque sorte, des utilisateurs de smartphone ou de consoles de jeux comme des membres d'anciennes sociétés secrètes qui, au travers d'objets symboliques et de rituels, se souvenaient ensemble de leur appartenance à un groupe, une tradition, une mémoire collective. Comme l'a écrit G. Durand, « les jeux ne sont qu'une première mise à l'essai des

[177] Roger Caillois, « Nature des jeux. », in *Jeux et sports*, *op. cit.*, p. 5.

mythes, des légendes et des contes. »[178] Si le ludique ressurgit aujourd'hui dans le détournement de la technique et les superstitions quotidiennes, c'est peut-être bien parce que de nouveaux mythes se forgent. L'anomie du monde moderne a ouvert une béance que les communautés ludiques comblent de bien des façons.

Mais si la superstition est de mode, autrement dit si le tragique réapparaît, ne devrait-on pas également voir de nouveau des phénomènes de possession ? L'objet transitionnel et le rituel marquent notre appartenance à un groupe et comme le mot l'indique, c'est un groupe auquel nous appartenons, qui nous possède. Si les chamanes sont possédés par les esprits des anciens, les héros Grecs par les dieux qui les manipulent, par qui, ou par quoi sommes-nous donc possédés aujourd'hui ? C'est ce que nous allons aborder maintenant.

b. De la possession

> « Qu'il y ait ou non des dieux, nous sommes leurs esclaves. »
>
> « Je n'ai même pas joué un rôle : on l'a joué pour moi. Je n'ai pas non plus été acteur : je n'ai été que ses gestes. »
>
> Fernando Pessoa, *Le livre de l'intranquilité*.
>
> « Et Gull le médecin dit : « Mais converser avec les dieux, c'est de la folie. » Et Gull l'homme répond : « Alors qui souhaiterait être sain d'esprit ? »
>
> Alan Moore, *From Hell*.
>
> « Les dieux seuls sont coupables de tout. »
>
> Homère, *l'Iliade*.

Qu'est-ce qu'être possédé ? Aujourd'hui nous parlerions plutôt d'addiction. Mais n'y a-t-il pas une nuance à faire, des degrés à distinguer dans les phénomènes

[178] Gilbert Durand, *les structures anthropologiques de* l'imaginaire, *op. cit.*, P. 461

de possession, qui iraient de l'addiction jusqu'à l'aventure ? Le désenchantement du monde corrélatif à la modernité a amené avec lui le développement de l'ennui. Face à cela, la société semble mettre en place des formes de socialisation qui réenchantent le monde. L'aventure est alors recherchée et le jeu en serait une des formes quotidiennes, l'addiction une forme paroxystique.

Si nos sociétés sont des sociétés de l'addiction, c'est peut-être justement en raison de ce besoin d'appartenir, d'être dépossédé de soi pour n'être qu'une partie d'un tout. Le jeu est propice à ce sentiment de possession et d'extase, voire d'addiction. Pour bien comprendre de quoi il s'agit, et quelles sont les différentes modalités de la possession, appuyons-nous sur quelques éléments qu'a bien mis en lumière Dostoïevski dans *Le joueur*.

La première chose que décrit Dostoïevski, c'est le sentiment d'être provoqué par quelque chose, de perdre la raison face au jeu. Nous ne devrions pas agir de cette façon, et pourtant, quelque chose nous pousse à aller contre le bon sens et à provoquer la chance. « Là, j'aurais dû me retirer mais j'ai éprouvé une sensation bizarre qui naissait en moi, quelque chose comme un défi au destin, une espèce de désir de lui faire la nique, de lui tirer la langue. »[179] Dans le jeu, nous sommes alors en lutte avec quelque chose qui nous dépasse, quelque chose que nous souhaitons amadouer, apprivoiser. Le jeu apparaît ici tel que Fink le décrit, c'est-à-dire comme une médiation avec des forces invisibles. Les scènes fréquentes de footballeurs qui se signent avant d'entrer sur le terrain ou la désormais célèbre main de dieu de Maradona lors d'une finale de coupe du monde sont des exemples de cette expérience d'extase que l'on recherche dans le jeu.

Dostoïevski attire notre attention sur l'expérience des limites, sur le fait de dépasser une situation normale pour provoquer quelque chose d'inhabituel. Et c'est

---

[179] Fedor Dostoïevski, *Le joueur,* éditions Babel, Paris, 2007, p. 35.

justement ce sentiment d'exception qui est au centre du sentiment de possession. On est possédé par le jeu, si et seulement si celui-ci nous donne le sentiment de l'extraordinaire, du singulier, de la transgression. Le jeu est alors vécu comme un état d'exception qui renvoie à ces utopies interstitielles décrites par Michel Maffesoli.

La possession peut alors devenir communauté, c'est-à-dire communauté de destins, communauté de joueurs. Autour de la table de casino, tout le monde participe du joueur qui fait exploser la banque. La table de jeu est l'espace où l'exception fait communauté. C'est ce que l'on retrouve aussi dans la foule d'un stade de foot qui chante un hymne national et où chaque spectateur joue une partie de son destin dans les chants qu'il adresse à son équipe. Le stade fait communauté dans la situation d'exception que la victoire ou la défaite peuvent créer. La victoire de l'équipe de France de football en 1998 est un bon exemple de ce que nous venons de décrire. En dépassant les pronostics, en sortant de situations dangereuses, l'équipe a fait corps avec ses supporters et a produit un sentiment d'appartenance à une communauté. Les apéros Facebook, les manifestations, les free partys, en sont d'autres exemples. Dès lors, « le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu ».[180]Le jeu, par l'immersion et l'exception qu'il propose est alors le territoire sur lequel va se constituer une mémoire collective, à partir duquel nous allons construire un lieu commun. Il s'agit ici de la première forme d'actualisation contemporaine des comportements ludiques, sur laquelle nous reviendrons dans un chapitre spécifique : la fabrique de lieux communs.

---

[180] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op. cit.*, p. 30.

Mais les modalités de la possession que provoque le jeu ne s'arrêtent pas là. Dostoïevski ne s'est d'ailleurs pas contenté de la situation d'exception décrite précédemment. Dans le jeu, l'identité est aussi mise en balance. « C'est étonnant, je n'ai pas encore gagné, mais j'agis, je sens et je pense comme un homme riche, et je ne peux pas m'imaginer d'une autre façon. »[181] Dans le jeu, le rôle prend possession de l'identité du joueur. On joue pour être un autre, un pilote de Formule 1, dans un exemple évoqué plus haut, un cowboy, une marchande, ou tout simplement pour jouer un rôle social comme l'a bien montré Goffman. Pascal, à sa manière, avait bien remarqué cela en faisant du jeu un divertissement, c'est-à-dire une situation par laquelle l'homme ne pense pas à sa condition de mortel. Le jeu nous détourne alors d'un destin tragique. Autrement dit : « Le divertissement est une façon de "se piper soi-même", de s'oublier sans s'en apercevoir, ce qui est d'ailleurs très facile et à portée de tous, puisqu'il suffit de courir après une balle, ou de chasser un lièvre, pour en avoir l'esprit complètement occupé, malgré la futilité et l'inconsistance manifeste, et connue par chacun, du but poursuivi. »[182] Mais si le rôle prend possession du joueur, c'est aussi la communauté des joueurs qui actualise le rôle que l'on joue. L'identité n'est plus simplement œuvre d'une intériorité qui se déverserait au dehors. Elle est une potentialité identitaire qui s'actualise et se révèle dans le jeu. La communauté des joueurs initie chacun de ses membres à quelque chose qu'il recèle en lui. Les campagnes récentes de recrutement de l'armée de terre et de la marine nationale sont de bonnes illustrations de cette transformation de l'identité. L'armée de terre, utilisant les codes du jeu vidéo, nous invite à devenir nous-mêmes, tandis que la marine nationale nous dit : « Et si vous étiez déjà marin sans le savoir ? » Il est d'ailleurs intéressant de noter l'exacte contemporanéité de la campagne de

---

[181] Fedor Dostoïevski, *Le joueur, op. cit.*, p. 65.
[182] Colas Duflo, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, éditions Puf, coll. Philosophies, Paris, 1997, p. 39.

recrutement de l'armée de terre et celle d'un jeu vidéo de tir, Battlefield. L'armée de terre reprenant les codes graphiques du jeu vidéo. Et le jeu vidéo surenchérissant en reprenant le slogan de la campagne de l'armée. Encore une fois, le jeu se glisse partout et témoigne des mutations en cours.

Autre exemple de cette appétence pour le jeu de rôle, le phénomène des *fake*. Les *fake* sont des comptes ou des profils d'utilisateurs de réseaux sociaux (Facebook, Meetic, Linkdin, etc.) qui ne correspondent pas à la « véritable » identité de celui qui les crée. Giulio Minghini, dans son roman *Fake*, a bien montré les enjeux de ces profils dans les relations qui se tissent sur les sites de rencontre. L'enjeu n'est pas tant d'être soi, mais plutôt d'être ce que l'autre souhaiterait que l'on soit. On se laisse alors, en quelque sorte, posséder par la relation que l'on veut construire ou provoquer. Tantôt nous serons fan de jazz et de nouvelle cuisine, tantôt nous serons fan de Johnny Halliday et de sport mécanique. Peu importe la véracité de ces passions, ce qui compte est d'incarner le rôle qui se prête à la situation.

Dans les comics books, on retrouve cette envie d'être un autre et d'échapper à l'ennui de sa situation. Peter Parker, alias Spiderman, revêt les habits de l'homme-araignée pour incarner le héros qu'il n'est pas au quotidien et faire ainsi la conquête de Mary-Jane. Le héros de *Kick-Ass* devient super-héros pour sortir de sa vie

ennuyeuse d'adolescent angoissé. Rejoindre les X-Men du professeur Xavier permet à de jeunes mutants de ne pas sombrer dans les pièges d'une adolescence difficile. Superman, alias Clark Kent, prend les traits d'un journaliste humain pour pouvoir échapper aux implications que pourrait entraîner la découverte de sa véritable identité. Chacun de ses exemples montre l'importance de cet imaginaire bovaryque dans le monde contemporain.

Ici, rien de nouveau, mais plutôt le retour de quelque chose qui est né avec la modernité au XIXe siècle : le bovarysme. C'est-à-dire l'appétence de tout un chacun à se penser, s'imaginer et se vivre comme un autre. Pourquoi ? Pour lutter contre l'ennui, comme c'est le cas pour Emma Bovary, ou comme nous l'indique Pascal, pour utiliser le jeu comme divertissement vis-à-vis de l'angoisse (autre modalité de l'ennui). Ce bovarysme contemporain fera l'objet d'un chapitre spécifique.

La dernière modalité de la possession contemporaine sur laquelle Dostoïevski attire notre attention est celle de l'amour du risque et de l'aventure. « Je suis sûr que c'était, pour moitié, de la gloriole ; j'avais envie d'étonner les spectateurs par un risque dément, et - une impression étrange - je me souviens que je fus soudain, et sans aucun appel à la gloriole, réellement envahi par une soif de risque démentielle. Peut-être, après être passé par tant de sensations, l'âme ne parvient-elle plus à se rassasier – elle ne fait que s'exciter toujours plus fort, elle a besoin de sensations nouvelles, plus fortes, toujours plus fortes, jusqu'à l'épuisement final."[183]

Produire une situation d'exception, faire l'expérience d'une certaine forme d'extase dans le rôle que le jeu nous donne, a pour conséquence le développement d'une forme d'amour du risque et de recherche de l'aventure. Cependant, il ne s'agit pas nécessairement de mettre son corps ou sa vie en jeu. Les phénomènes de *story telling* sont des formes d'expression de cette envie de faire de sa vie une aventure.

---

[183]Fedor Dostoïevski, *Le joueur, op. cit.*, p. 167.

Les blogs, les réseaux sociaux sur lesquels on se met en scène, sont d'autres exemples de la mise en récit de sa vie. Se raconter à soi-même une histoire et prendre un risque pour le plaisir de la transgression sont donc les deux modalités d'une même forme de possession. Il y a une sorte de métaphorisation de l'existence quotidienne qui est en jeu ici, c'est-à-dire, en son sens étymologique (du latin *metaphora*), porter sa vie quotidienne au-delà du quotidien. Ou plutôt faire de son quotidien cette utopie interstitielle que nous évoquions plus haut. Cette troisième forme de possession, que représente l'amour du risque et de l'aventure, constituera un chapitre spécifique de notre recherche.

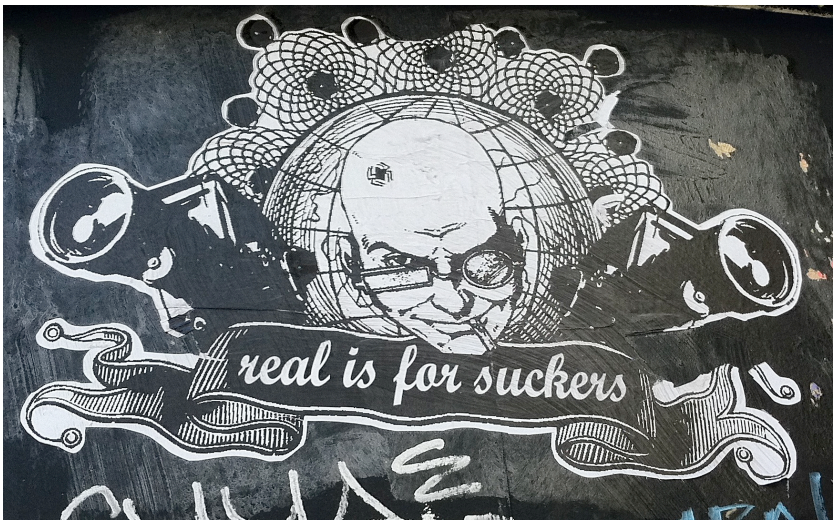
Si nous reformulons brièvement ce que nous venons de proposer comme formes actualisées des comportements ludiques, nous pourrions dire que le jeu se manifeste dans la vie sociale selon les modalités suivantes :

1. Il est une expression d'une société en mutation, en tant qu'il est l'espace dans lequel se forment les socialités à venir. Il est l'espace d'expérimentation des potentialités sociétales.
2. Les superstitions et les fétiches contemporains sont les symptômes d'un réenchantement du monde qui s'exprime au travers de l'espace ludique.
3. On observe trois types de comportement ludique contemporain, qui ne s'excluent pas les uns des autres : la mémoire communautaire, le bovarysme et l'amour du risque.

Maintenant que nous avons cerné notre sujet d'étude, les chapitres suivants auront pour objet de montrer et d'exposer les éléments que nous venons de mettre au jour. Dans un premier temps, nous nous intéresserons à l'origine et aux manifestations contemporaines du bovarysme. Puis nous nous attacherons à comprendre les transformations de la mémoire et de la fabrication des images

collectives. Enfin, nous développerons ce à quoi correspond l'amour du risque et de l'aventure dans les sociétés actuelles.

*



Spider Jerusalem, Héros du comics Transmetropolitan, Tag dans les rues de Paris.

« L'essai qui suit vise à illustrer ce lien entre l'illusion et le double, à montrer que la structure fondamentale de l'illusion n'est autre que la structure paradoxale du double. Paradoxale, car la notion de double, on le verra, implique en elle-même un paradoxe : d'être à la fois elle-même et l'autre. »

Clément Rosset, *Le réel et son double*.

*

Chapitre 2 – *Real is for suckers* ou du bovarysme :

LE GOÛT DE L'AUTRE

Dans les histoires humaines, il arrive que le monde prenne ses racines dans différents imaginaires et différents processus. Le sacré et le profane sont deux des modalités possibles du fondement du monde, la réalité et la fiction deux autres, la production et la dépense deux autres encore. La modernité, comme l'a bien montré Gilbert Durand, puise sa puissance d'être dans un imaginaire prométhéen qui fait de l'homme le maître et le possesseur du monde. C'est alors l'Histoire qui fait le monde des hommes, par le travail, par la production, par le principe de Réalité. De nombreux signes nous indiquent que cet imaginaire prométhéen s'essouffle et que l'Histoire et sa Réalité laissent place à un imaginaire bovaryque. La postmodernité puise alors sa puissance ontologique dans la fiction, l'imaginal et la dépense. C'est maintenant le romanesque et la narration qui font société.

Le bovarysme, le fait de se vivre et de se penser comme un autre, n'est pas nouveau sous le soleil et prend ses racines assez loin dans l'imaginaire collectif. En guise d'introduction à ce chapitre, nous aimerions revenir sur ce qui constitue, selon nous, un bassin sémantique pour les sociétés contemporaines : l'imaginaire bovaryque. A la manière de ce qu'a proposé Gilbert Durand dans son *introduction à la mythodologie*, nous allons décrire le cours du fleuve sur lequel une partie des comportements ludiques naviguent. Nous pouvons déjà identifier les phases suivantes : 1/ Ruissellement : Chevalerie et fiction chevaleresque, le tournoi et la légende arthurienne.

2/ Partage des eaux : Chevalier d'industrie et aventurier, production et fiction.

3/ Confluences : le roman-feuilleton.

4/ Au nom du fleuve : Mme Bovary.

5/ Aménagement des rives : Cinéma, télévision et comics books.

1/ Ruissellement : Chevalerie et fiction chevaleresque. Le tournoi et la légende arthurienne.

La fiction n'est pas chose nouvelle, et peut-être que l'imaginaire chevaleresque n'en est pas la première occurrence dans l'histoire humaine. Les chimères de Lascaux ou de Pech Merle en sont, peut-être, des exemples préhistoriques. Les tragédies et les comédies antiques en sont, peut-être, d'autres exemples plus proches de nous. Cependant, ces exemples ne nous semblent pas les plus appropriés pour remonter le cours du fleuve sur lequel navigue le bovarysme contemporain. La chevalerie médiévale et la société du Moyen-Âge résonnent d'un écho particulier en ce qui concerne le monde actuel. Pour bien comprendre comment la fiction bovaryque prend racine dans les sédiments déposés par la chevalerie médiévale, attardons-nous quelques instants sur son histoire et ses transformations.

Le jeu d'échecs, qui a une importance toute particulière dans l'occident médiéval, est un jeu à l'imaginaire martial qui marque les valeurs stratégiques et chevaleresques de celui qui y joue. Mais l'échiquier n'est pas un simple espace d'apprentissage de la chevalerie et de la guerre. Il est, avant tout, un espace symbolique dans lequel la société médiévale se projette. Les couleurs du jeu, les transformations du rôle des pions par rapport au jeu oriental originel, sont les marqueurs d'une appropriation du jeu par la société médiévale. Comme le montre Michel Pastoureau, « le jeu d'échecs n'est pas vraiment fait pour jouer. Il est fait pour rêver. Rêver à la marche des pièces et à la structure de l'échiquier. Rêver à l'ordre du monde et au destin des hommes. Rêver, comme au Moyen-Âge, à tout ce qui se cache derrière la réalité apparente des êtres et des choses ».[184] Le symbole est

[184] Michel Pastoureau, *Une histoire symbolique du Moyen Âge*, éditions du Seuil, coll. Points histoire, Paris, 2012 (2004), p. 329.

fortement présent dans l'occident médiéval et c'est à partir de lui que la société se projette et se constitue. La chevalerie, qui prend son origine dans une tradition militaire, va petit à petit, comme le jeu d'échecs, se transformer et revêtir les atours de la symbolique. La légende, ou plutôt les légendes arthuriennes sont les éléments à partir desquels vont sédimenter les premières formes du bovarysme. « Les rois, les princes, les seigneurs et les chevaliers se mettent à « jouer » au roi Arthur et à ses compagnons, dont ils cherchent à reconstituer les aventures et les exploits. Ce faisant, ils en adoptent les noms et les armoiries littéraires. »[185] Cette identification aux chevaliers de la table ronde va se matérialiser au travers des tournois qui vont connaître un véritable essor au XIIIe siècle et se substituer, en quelque sorte, aux jeux du cirque romain. Ainsi, Edouard Ier (1272-1307) « organisa de multiples tournois, joutes, fêtes et « tables rondes », notamment au cours de ses guerres contre l'Ecosse, imitant ceux que décrivaient les romans en vers et en prose. La plupart de ces chevaliers participaient à ces rituels, confirmant ainsi l'importance grandissante du comportement romanesque pour la société aristocratique du XIIIe siècle. Pour une partie de la noblesse, le monde semble devenu un *enromancement* (c'est le terme médiéval même) ; le roman n'est plus seulement le reflet de l'idéologie nobiliaire, il en est aussi le modèle ».[186]

Première figure bovaryque qui va ensuite se déployer, comme nous allons le voir, l'enromancement chevaleresque façonne l'imaginaire et la société médiévale. Les exploits des tournois romancent la vie des chevaliers et leur assurent prestige et reconnaissance. La société médiévale se teinte de fiction et s'élabore au travers d'un monde imaginal, medium entre les légendes fondatrices et le monde tel qu'il est. « L'imaginaire médiéval construit un monde mixte, mêlé, qui constitue l'étoffe de la réalité naissant de l'irréalité des êtres qui séduisent l'imagination des hommes et des

---

[185] Michel Pastoureau, *Une histoire symbolique du Moyen Âge*, *op. cit.*, p. 337.
[186] *Ibid.*, p. 338.

femmes du Moyen-Âge. »[187] Cet enromancement ne touchera pas simplement l'imaginaire chevaleresque, sur lequel il prend toutefois racine, et *les héros et merveilles du Moyen Âge*, comme l'indique le titre du livre de Jacques Le Goff, vont envahir la société et marquer profondément les racines de l'occident médiéval. Les animaux merveilleux « illustrent ici encore, étant mis sur le même pied par les hommes et les femmes du Moyen-Âge, l'absence de frontière entre le monde purement imaginaire et le monde transformé en fantaisie qui caractérise l'univers médiéval, ignorant toute démarcation entre le naturel et le surnaturel, l'ici-bas et l'au-delà, la réalité et la fantaisie ».[188] La porosité bovaryque, que nous décrirons dans le chapitre qui suit au travers de la notion de résillusion, trouve ici sa première manifestation, ses premières sédimentations, elle est une forme de chimérisation. Mais ce premier mouvement va être confronté à l'apparition de deux types de « chevalerie » aux XVIIIe et XIXe siècles : les chevaliers d'industrie et les aventuriers. C'est le moment du partage des eaux.

2/ Partage des eaux : Chevalier d'industrie et aventuriers. Production et fiction.

Faisons un bond de plusieurs siècles pour arriver au moment où les eaux qui constitueront le fleuve de l'imaginaire bovaryque se séparent. Au XVIIIe siècle, la noblesse d'épée, la chevalerie, a laissé sa place à une noblesse de cour après le règne de Louis XIV. L'imaginaire chevaleresque des exploits et de l'aventure se déplace alors vers deux types de chevaliers : les commerçants, premiers industriels, et les aventuriers, découvreurs du monde. L'enjeu des XVIIIe et XIXe siècles n'est plus celui de la noblesse et de l'aristocratie, mais celui de la bourgeoisie en plein essor. Comme l'ont bien montré de nombreux auteurs, Marx notamment, Ulrich Beck dans

---

[187] Jacques Le Goff, *Héros et merveilles du Moyen Âge*, éditions du Seuil, coll. Points histoire, Paris, 2008 (2005), p. 17.
[188] *Ibid.*, p. 20.

un autre registre, la société occidentale de cette époque entre dans un processus d'industrialisation où l'aventure est celle de la production et de l'émancipation sociale. Les *capitaines* d'industrie remplacent les capitaines militaires dans l'imaginaire collectif et on voit fleurir au XIXe siècle toute une littérature qui tire le parti de cet imaginaire naissant. Gustave Le Rouge et Jules Verne étant les promoteurs les plus importants de cet imaginaire industrieux et scientifique. Le capitaine Nemo et son célèbre Nautilus, ou l'ingénieur Hattison, figure reprenant les avatars de Thomas Edison, en sont deux exemples romanesques. Hattison est présenté comme suit dans *La conspiration des milliardaires* : « Inventeur électricien connu de toute l'Amérique et de tout l'univers. Véritable cerveau du Club des milliardaires, il constitue dans les villes secrètes de Mercury's Park et de Skytown un gigantesque arsenal d'engins de mort ainsi qu'une armée d'automates. »[189]

Face à ces chevaliers d'industrie, on voit apparaître des aventuriers, dont la figure emblématique est certainement Rocambole. Héros de Ponson du Terrail, Rocambole marque la chevalerie du XIXe siècle par ses aventures à rebondissements. Les tours de passe-passe, les changements d'identité, les voyages, les meurtres et les rédemptions perpétuent, à leur manière, les exploits et aventures des légendes arthuriennes. Comme le remarque Umberto Eco à propos de Rocambole : « Le roman populaire a cessé d'être l'accusateur de la société pour vendre de la sensation en jouant sur une société fictive, pure fiction narrative. »[190] Il sera, plus tard, enrichi par les figures emblématiques d'Arsène Lupin et de Fantômas. L'un, gentleman cambrioleur, représente un certain esprit français de l'élégance et de la subversion. L'autre introduit, dans une époque de contrôle et d'industrie, un souffle dévastateur de crimes plus fous les uns que les autres. Umberto Eco a bien

---

[189] Gustave Le Rouge, *La conspiration des milliardaires*, in *L'Amérique des dollars et du crime*, éditions Robert Laffont, coll. Bouquins, Paris, 1993 (1899), p. 18.
[190] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, éditions Grasset, coll. Le livre de poche, Paris, 2012 (1978), p. 96.

relevé l'importance de ce personnage dans la constitution de l'imaginaire contemporain : « Sans doute n'est-ce pas un hasard s'il est devenu le favori des surréalistes. En dehors de conditions sociales précises, il représente l'irruption de l'irrationnel, faisant du Grand-Guignol l'antichambre du Théâtre de la cruauté. Fascinant comme le parapluie de Lautréamont sur une table de dissection, Fantômas régale d'une joie esthétique les inconditionnels de l'acte gratuit, de l'écriture automatique, de la paranoïa critique. Quant au grand public, il se met à apprécier dans l'Insaisissable ce qu'offriront, une fois révolue l'époque rationaliste et légaliste du roman policier académique, les polars d'action de l'après-guerre et les « westerns spaghetti » : la satisfaction – pas totalement pacifique et, par conséquent, d'autant plus excitante – de prendre le parti du méchant. »[191]

Le goût de l'enromancement médiéval, de la fiction comme ciment d'un imaginaire social, trouve ici ces deux expressions. D'un côté un imaginaire de la production et de l'industrie, de l'autre un imaginaire rocambolesque de l'illusion et de la fiction où les frontières se dissipent. C'est alors le moment de la confluence où les eaux se rejoignent dans un élément central de la société du XIXe siècle : le roman-feuilleton.

3/ Confluences : Le roman-feuilleton.

Umberto Eco voit trois moments propres au roman-feuilleton. Le premier moment est constitué par les œuvres de Sue et Dumas. Cette première phase offre une description de « la vie des classes inférieures, les conflits de pouvoirs au sein de la société et les contradictions économiques. »[192] On voit ici émerger les premières descriptions de la société industrielle, les disparités de classe, l'essor de la dimension économique dans l'existence. Mais il ne s'agit pas encore de romans subversifs qui

---

[191] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, *op. cit.*, p. 105.
[192] *Ibid.*, p. 104.

remettraient en question l'ordre social. Les héros sont plutôt des justiciers qui réparent ponctuellement des injustices. « En ce sens, le roman populaire démocratique n'est pas révolutionnaire, il est caritatif, consolant ses lecteurs par l'image d'une justice fabuleuse. »[193] Le deuxième moment arrive à la seconde moitié du XIXe siècle. Les ressorts de l'intrigue sont les mêmes que ceux du premier moment, mais il s'agit de décrire le « bon ordre » de la société. L'imaginaire nationaliste et la hiérarchie sociale sont mis en avant. « Il ne menace en rien l'équilibre social existant, se contentant de résoudre les petits problèmes des grandes familles. »[194] Le troisième moment du roman-feuilleton sera celui d'Arsène Lupin et de Fantômas. Le sensationnel et le crime interrogent alors les codes de la société du XIXe siècle.

Ces trois moments du roman-feuilleton marquent la confluence de l'enromancement. La narration se fait sous forme de séries que les gens suivent au travers de publications régulières dans les journaux. La fiction romanesque, quels que soient son style et ses ambitions, façonne l'imaginaire social de la société de cette époque. La fiction est quotidienne, hebdomadaire, mensuelle. On attend la suite des aventures de tel ou tel héros avec impatience. On s'identifie, on se passionne pour les faits divers qui sont les pendants « réalistes » de ce qui arrive à nos héros favoris. Pour la première fois la réalité rejoint la fiction. L'illusionnisme va petit à petit s'installer dans l'imaginaire culturel de nos sociétés pour trouver son apogée dans le cinéma, la bande dessinée et la télévision. Il est maintenant temps de nous attarder sur ce qui va donner son nom à ce fleuve : Madame Bovary.

---

[193] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, *op. cit.*, p. 104.
[194] *Ibid.*, p. 105.

4/ Au nom du fleuve : Madame Bovary.

Spleen et idéal sera le titre d'une des parties des *Fleurs du mal* de Baudelaire. Et c'est bien de cela dont il s'agira chez Madame Bovary. La torpeur et l'ennui que provoque la rationalisation sociale du XIXe siècle entraînent l'apparition d'un désir de fiction, d'une envie d'aventure. Baudelaire et Gauthier déclineront cette appétence pour l'étrange et le fantastique dans de célèbres textes qui racontent leurs expériences psychotropes : *Les paradis artificiels* pour Baudelaire, *Le club des hachichins,* notamment, pour Gauthier. L'opium, la confiture de hachich, l'absinthe (la fée verte évoquant toute une mythologie), sont les déclencheurs d'une rêverie recherchée. Si Gauthier et Baudelaire sont des « déviants », le personnage de Madame Bovary va offrir au XIXe siècle et au bassin sémantique que nous décrivons, une figure emblématique qui reprend les appétences de l'imaginaire social en création.

Dès les premiers chapitres du roman de Flaubert, l'ennui de la vie suggère l'aventure de la fiction : « Dans l'isolement de sa vie, elle reporta sur cette tête d'enfant toutes ses vanités éparses, brisées. Elle rêvait de hautes positions, elle le voyait déjà grand, beau, spirituel, établi, dans les ponts et chaussées ou dans la magistrature. »[195] « Tantôt joyeuse, ouvrant des yeux naïfs, puis les paupières à demi closes, le regard noyé d'ennui, la pensée vagabondant. »[196] Projections et vagabondages sont au cœur de la fiction bovaryque. Il n'est pas nécessaire de revenir sur l'ensemble du roman de Flaubert pour comprendre comment cela s'exprime aujourd'hui au travers des multiples fictions que produisent les médias et la vie quotidienne. La différence, entre le personnage de Flaubert et ce que nous décrirons plus loin, tient à la dimension de vérité de l'un et de l'autre. Si Emma Bovary se

---

[195] Gustave Flaubert, *Madame Bovary*, éditions Feedsbooks, 1857, p. 10-11.
[196] *Ibid*., p. 28-29..

projette dans une fiction qu'elle n'est pas, nous ne pouvons pas en dire autant des joueurs de World of Warcraft ou des Unemployees of the Year de la pub Benetton. Les discours de vérité et de mensonge semblent s'être déplacés vers un registre de sincérités successives. Cela se comprend très bien dès lors que l'on accepte une porosité incessante entre les choses de la vie et les choses de la fiction. L'une et l'autre se rejoignant au travers de l'espace ludique, espace transitionnel comme nous le disions dans le chapitre précédent. Autrement dit, ce qui nous intéresse chez Emma Bovary n'est pas le fait de vivre ce qu'elle n'est pas, mais bien la projection du soi dans une fiction vagabonde. C'est en cela qu'elle donne son nom au bassin sémantique en question. Attardons-nous maintenant sur l'aménagement des rives de ce bassin qui a maintenant un nom.

5/ Aménagement des rives : Cinéma, télévision et comics books.

Jacques Le Goff a bien vu la continuité que nous sommes en train d'esquisser : « Après la renaissance du romantisme, une troisième renaissance de l'imaginaire médiéval avec deux inventions majeures du XXe siècle : le cinéma et la bande dessinée. »[197] Nous y ajouterions la télévision. En effet, la fiction bovaryque, qui prend ses racines dans l'imaginaire médiéval et qui se déploie ensuite au travers des figures du chevalier d'industrie et de l'aventurier se réunissant dans le phénomène du roman-feuilleton, s'organise aujourd'hui au travers du cinéma, de la télévision et de la bande dessinée. Ces trois médias offrent des possibilités de fiction sans précédent. Nous n'allons nous concentrer dans cette introduction que sur le médium bande dessinée.

[197] Jacques Le Goff, *Héros et merveilles du Moyen Âge*, *op. cit.*, p. 27.

Comment s'organise et s'articule l'imaginaire bovaryque dans la bande dessinée et plus particulièrement dans les comics books ? Nous allons prendre ici deux exemples, celui de Spiderman et celui de Batman.

Spiderman n'est autre que Peter Parker, adolescent américain qui souffre de l'impopularité chronique des bons élèves auprès de ses camarades de classe. Orphelin, il est élevé par son oncle Ben et sa tante May, qui lui inculqueront les valeurs de l'Amérique triomphante. Mais là n'est pas notre propos. Ce qui nous intéresse chez Peter Parker est la façon dont il se construit un personnage, la façon dont il élabore Spiderman.

La planche qui suit met bien en évidence la vie difficile et insatisfaisante que vit Peter Parker au quotidien. Le regard bas, les moqueries de ses camarades provoquent une forme d'ennui qui rappelle la situation d'Emma Bovary en son temps. Cette planche est la première des aventures de l'incroyable Spiderman, publiées en 1962. Il est intéressant de noter que le point de départ de l'aventure super-héroïque est le désarroi et l'ennui qui apparaissent sur le visage du héros. Peter Parker apparaît comme l'avatar contemporain d'Emma Bovary.

A la suite d'une sortie au musée, il va être piqué par une araignée radioactive qui va alors lui transmettre ses pouvoirs. Une force surhumaine, un sixième sens, qui le prévient du danger et lui donne la possibilité de grimper au mur. Dans la planche suivante, on peut voir comment la vie de Peter Parker va être transformée par cette nouvelle condition. D'un seul coup, et après un combat de catch mémorable, il se voit proposer un contrat avec la télévision (cela est peut-être déjà annonciateur du pouvoir de célébration que développera la télévision au travers des émissions de télé-réalité). Il saisit alors tout le potentiel de ses nouveaux pouvoirs et va décider de se mettre en scène. Il se fabrique un costume, le célèbre costume rouge et bleu (les couleurs du drapeau américain), et met au point, en bon élève qu'il est, une toile reproduisant les propriétés de la toile d'araignée. Spiderman vient de naître et comme

Peter Parker le dit lui-même : « A nous deux le monde ! Tiens-toi bien, Spiderman a débarqué. »

Ce que l'on peut déjà noter dans ce premier exemple est l'importance donnée à la mise en scène de sa nouvelle identité. Tous les super-héros, tout au moins la grande majorité, possèdent une double identité. Cela n'est d'ailleurs pas sans leur poser problème. Mais cela marque bien la puissance du bovarysme dans le monde contemporain. L'être exceptionnel tout comme le chevalier du Moyen-Âge s'affublent d'un costume et de symboles qui marquent leur différence et leur appartenance. Cependant, Peter Parker est bien Spiderman et les traits de caractère de l'un se retrouveront chez l'autre. Le costume est le révélateur d'une partie jusqu'alors cachée par la timidité du héros. Spiderman est un blagueur, il est téméraire et courageux. Autant de qualités qui ne font pas défaut à Peter Parker, mais qui se révèlent dans sa condition super-héroïque. L'un des épisodes des aventures de Spiderman développera d'ailleurs cette idée du costume comme révélateur d'une nature plus profonde. Dans cet épisode, Peter Parker sera en contact avec un symbiote extra-terrestre qui accentuera son côté sombre et violent. La mise en scène apparaît ici comme élément de révélation d'un potentiel identitaire, ce qui est une des marques du bovarysme contemporain.

Attardons-nous maintenant sur la figure de Batman. Plus ancien que Spiderman, il est apparu en 1939 et pose déjà les codes du genre super-héroïque, bien qu'il ne possède aucun super-pouvoir. Dans la planche ci-dessous, on peut voir Bruce Wayne, Alfred, son majordome et Dick Grayson, le célère Robin. Ici une différence apparaît par rapport à Spiderman. En effet, on peut lire : « Voici Bruce Wayne qui joue au séducteur mondain. » Et un peu plus loin : « Mais cette molle apparence n'est qu'un maquillage pour ce Némésis du crime. » L'identité inventée par Bruce Wayne, celle qui est mise en scène, n'est pas celle de Batman, mais bien celle du milliardaire séducteur. Ici la mise en scène est une forme de dissimulation et

non plus de révélation. Mais cette image d'un Batman authentique dans les années 30-40 va laisser sa place à un Batman plus contemporain dans lequel on peut voir la mise en œuvre du bovarysme tel que nous l'avons décrit pour Spiderman.

Dans la seconde planche ici reproduite, extraite du *Batman Année un* de Frank Miller et publié en 1986, on peut voir Bruce Wayne s'entraînant contre un arbre et se demandant s'il est prêt pour affronter le crime. On le sent plein de doutes et d'interrogations. Autant de désillusions qui renvoient à l'importance de sa vocation. Autant d'incertitudes quant à son avenir et à ce qu'il pourrait mettre en œuvre qui renvoient au désœuvrement, encore une fois, que l'on a pu voir chez Emma Bovary. Dans la planche suivante, on voit l'événement fondateur de la mythologie de l'homme chauve-souris. C'est en effet après une représentation du masque de Zorro que ses parents ont été assassinés. Comme le jeune Bruce le dit alors dans la dernière case : « Depuis que ma vie a perdu son sens. » Autrement dit, le désœuvrement que connaît le Bruce qui s'entraîne à briser des arbres est la conséquence d'une perte de repères et de significations suite à la mort de ses parents. On peut voir ici une métaphore de l'état d'anomie que nous avons décrit à propos de nos sociétés contemporaines. La saturation des valeurs de la modernité, comme la mort des parents de Bruce Wayne, ont pour conséquence une déstructuration de l'être-ensemble. Gotham City, ville où vit Batman, n'est d'ailleurs pas sans rappeler bon nombre des villes industrielles modernes et les différents problèmes qu'elles rencontrent (criminalité, individualisme, chômage, crise identitaire, etc.). Batman, dans l'esprit de Bruce Wayne et dans ce qu'il représente pour l'imaginaire contemporain, doit être une fiction à partir de laquelle l'être-ensemble de Gotham City doit se reconstituer. Batman est avant tout le prétexte d'une nouvelle socialité en gestation dans une Gotham City anomique.

La dernière planche ci-dessus montre l'événement qui va donner à Bruce Wayne l'idée de devenir l'homme chauve-souris. Tout comme il a été terrorisé dans son enfance par cet animal, il terrorisera les criminels qui détruisent la cohésion de Gotham City. Héros profondément symbolique, Batman incarne la peur ambivalente d'un enfant dont les parents ont été tués sous ses yeux et des criminels terrorisés par un justicier masqué aux capacités hors normes. Ici la fiction que se construit Bruce Wayne, au travers du personnage de Batman, renvoie à la dimension symbolique et collective du bovarysme. Tout comme chez Spiderman le costume et le personnage sont le révélateur d'une identité sincère de Peter Parker, le costume de l'homme chauve-souris est le révélateur des aspirations et des capacités de Bruce Wayne. Héros sombre et vengeur, Batman incarne cette anomie créatrice dont nous avons parlé dans le chapitre précédent. La fiction bovaryque du Batman représente, en quelque sorte, cette « violence banale et fondatrice » décrite par Michel Maffesoli. A l'anomie destructrice succède l'anomie créatrice d'un nouvel être-ensemble. Les Joker, Double-face, Pingouin et autres super- méchants sont le pendant criminel de Batman et renvoient, peut-être, à des formes d'être-ensemble violentes et destructrices. Le dernier film de Christopher Nolan utilise d'ailleurs ce ressort en faisant de Bane le défenseur d'une sorte de révolution communiste violente.

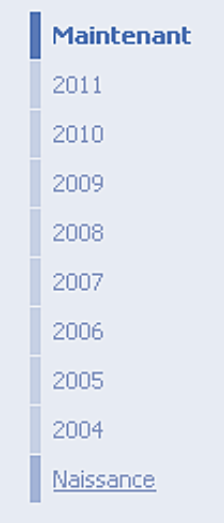
Dans les deux exemples que nous avons choisis de développer ici, on peut voir comment le bovarysme contemporain s'est structuré. Il est une fiction révélatrice de sincérités successives et le porteur de cette anomie créatrice dans laquelle se constituent les potentialités nouvelles de l'être-ensemble contemporain. Fiction de soi, recherche d'aventure, ennui, et goût de l'autre seront les thèmes que nous allons aborder dans le chapitre qui suit.

2.1 De l'ennui à la fiction.

> « Plus aisé et plus heureux ceux qui, voyant que tout est fiction, fabriquent le roman avant qu'on ne le leur fabrique. »
>
> Fernando Pessoa, *Le livre de l'intranquillité*.
>
> « Le rêve et la pensée sont étroitement liés, surtout en des moments où les sociétés se rêvent elles-mêmes. »
>
> Michel Maffesoli, *La contemplation du monde*.

Dans notre deuxième chapitre sur les anomies contemporaine, nous avons insisté sur la production de l'ennui par la société moderne. Forme particulière du désenchantement du monde, elle aura pour conséquence une recherche d'aventure. Cette aventure s'exprime de bien des façons, nous allons nous attarder dans un premier temps sur le passage de l'ennui à une appétence pour la fiction, pour la mise en récit de sa vie.

Les grands récits, les grandes idéologies ont structuré le discours et la vision que la société moderne avait d'elle-même. Elle s'est voulue une société historique s'inscrivant dans un processus de transformation du monde. Les mouvements sociaux de la fin du XIXe siècle et du début du XXe siècle en sont une des marques. On observe aujourd'hui que les sociétés occidentales ne s'inscrivent plus tout à fait dans ce même processus. L'Histoire se fragmente, se décompose peut-être en une multiplicité de micro-discours que l'on peut retrouver sur les réseaux sociaux, Twitter et Facebook en tête. Chacun se raconte, fait de sa vie un récit, une narration. La présentation de Facebook, sous forme de journal, en est un exemple frappant. Telle une frise temporelle, les événements qui ponctuent la vie des internautes s'affichent dans un déroulé chronologique qui trouve sa finalité dans l'instant présent. Sur la page Facebook c'est le « maintenant » qui est au centre des



post et des like. Présentéisme et retour du tragique sont ici mis en exergue. Comme l'a écrit Michel Maffesoli, il semble que « l'Histoire a progressivement été remplacée par les histoires quotidiennes ».[198] Mais l'on retrouve cela également dans le jeu Ogame dont nous avons déjà parlé. Jeu relativement austère dans son principe statistique, la vie des communautés se fait au travers de la narration que les joueurs élaborent au fil des conquêtes, des batailles, des fondations et des guerres d'alliance. En voici un exemple :

Opération Decapsulor 1

Il était maintenant 07h00 la bataille sur Floresty allait bientôt commencer. Les deux plus forts groupes de la mission étaient en route, les Boules Noires de Leon et les Pyrameders de Kan allaient arriver. Ils avaient atteint et contourné correctement le point d'entrée final au nord-ouest et ils descendaient la voie ferrée de Floresty.

Les deux groupes qui se présentèrent en formation parallèle, exactement comme l'exigeait le plan prévu, étaient divisés en trois sections ayant chacune son objectif propre. Sur la gauche c'était kane qui fonçait sur Blanc4, puis Leon avec 16 appareils sur Blanc5, et sur sa droite James, son adjoint avec 21 appareils sur l'objectif Bleu.

Assis à leur tête pendant la course sur l'objectif, Leon essayait de percer du regard la brume mauve, pour repérer Blanc5, le complexe de raffinage de la Colombia, les six cibles s'échelonnaient sur cent mètres de large, le long d'une ligne droite de trois cent mètres. Mais Leon ne voyait rien d'autre qu'un suaire noir suspendu à six cents mètres au dessus du cap de son objectif. Ce suaire l'intrigua, mais en attendant de l'examiner de plus près, il supposa que c'était une sorte de

[198] Michel Maffesoli, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, *op. cit.*, p. 50.

"smog", c'est-à-dire un mélange de fumée et de brouillard. Bientôt ce rideau sombre devint plus net, et Leon s'aperçu qu'il n'avait rien d'atmosphérique.

Le train de flack (D.C.A) fut l'une des surprises les mieux réussies. Commandé par un capitaine, ce train était un convoi de wagons de marchandises à quatre roues; il avait l'air très prosaïque; il contenait des voitures couchettes, une cuisine, une salle de jeux, des magasins de munitions, et plusieurs canons antiaériens dissimulés dans des carcasses de wagon amovibles. Ce discret destroyer mobile n'aurait pas pu être placé dans une meilleure position. Une heure plus tôt, quand le cap prédit des vaisseaux plaça Forety au premier plan de l'actualité immédiate, les défenseurs avaient emmené le train sur cette voie; et maintenant il roulait en crachant des flammes entre les deux colonnes parallèles de bombardiers; il tirait sur Leon à sa droite et sur Kane à gauche. Et les vaisseaux ne pouvaient esquiver cette Flak qu'en déviant de la ligne droite pour la course à l'objectif : il n'en était évidemment pas question. Les mitrailleurs de l'air durent se contenter de faire sauter la locomotive; mais déjà la Flak du convoi avait si cruellement atteint quelques appareils que ceux-ci ne devaient pas aller bien loin au-delà de leurs cibles.

La porte noire du four crématoire retomba sur la troisième vague des Boules noires conduite par Worden qui pilotait "Lil Abner". Il ressortit avec trois moteurs éventrés et ses commandes démolies. 65kms après l'objectif, incapable de se tenir en l'air, Worden atterrit sur le ventre près de Visconia ; une aile accrocha le sol pendant la glissade. "Lil Abner" s'arrêta avec le nez roulé sous le corps, la soute à bombe télescopée dans le poste de pilotage. Un incendie se déclara au milieu de l'épave. Six hommes sortirent par l'arrière mais les pilotes et le navigateur restèrent emprisonnés et périrent dans l'incendie.

"K for King", piloté par Miller dirigea la quatrième vague dans l'objectif noir et fumant. "C'est fou ce qu'il y avait d'appels dans l'interphone pour les batteries de la Flak !" raconta Muller. Mais dans ce chahut j'entendais aussi la voix de notre pilote

Miller, toujours aussi posée et calme, bien que nous fussions enveloppés de fumée et de flammes. "K for King" émergea avec un trou de soixante-dix centimètres dans le fuselage, le toit déchiré et béant, un plan fixe vertical en moins, de l'essence qui jaillissait par le moyeu fendu du moteur numéro 4, un compresseur fracassé et les conduites d'admission anéanties. Voilà comment affrontèrent Miller et Hodge leur voyage retour de 1800 km à la base. Les deux appareils qui les flanquaient lorsqu'ils avaient pénétré dans Blanc5 avaient disparu. Celui de Scriven était ressorti en flammes, et les pilotes cherchaient à effectuer un atterrissage de fortune. Ils descendirent sur un champ de blé, mais avant que l'appareil eût terminé sa glissade, il explosa dans une sphère de flammes qui avait trente mètres de diamètre. Aucun des hommes que Scriven avait tenté de sauver n'en réchappa.

Le plan de retrait de Tidal Wave prévoyait que tous les appareils engagés dans le bombardement simultané des objectifs Blancs continueraient au-delà de Floresty pendant huit kilomètres et tourneraient ensuite pour se remettre en formation en direction du sud-ouest. Leon n'eut pas la moindre possibilité d'exécuter cet ordre. Ces appareils qui avaient émergé de l'enfer se trouvaient un peu partout dans les airs, esquivant les chasseurs et la Flak ou recevant de nouvelles blessures ou agonisant. A présent il y avait environ 125 chasseurs ennemis dans la zone du point de virage pour le retrait. Parmi ces chasseurs, le jeune Gerhartz aperçut une compagnie de bombardiers qui volaient "très vite, très bas". Pendant qu'il s'alignait derrière eux, il remarqua que son voyant rouge signalant la baisse de pression d'essence au carburateur était allumé; il consulta son chronomètre, il avait pris l'air une heure plus tôt, et on lui avait donné de l'essence pour soixante minutes de vol. Il fit demi-tour et rentra à sa base en rase-mottes. Il n'osait pas remonter, car il avait peur d'une perte de vitesse et de se coucher sur le ventre à tout moment. Il abaissa ses roues aux abords de son terrain. Quand elles touchèrent le sol, le moteur cala. Gerharzt roula avec la vitesse acquise presque jusqu'à son hangar.

Hans repéra un bombardier qui volait à quarante mètres du sol; il l'attaqua par derrière et un peu en haut sur la droite simultanément, il pressa le bouton de son canon d'axe et il appuya sur la détente de la mitrailleuse. "Je l'ai touché en plein dans l'aile droite, j'ai bien arrosé tout l'appareil, et je suis remonté au-dessus de lui. Ses mitrailleuses me pourchassaient, mais je n'ai pas été touché. J'ai poussé à fond la manette des gaz, je me suis engagé dans une montée inclinée sur ma droite, et j'ai regardé par dessus mon épaule pour voir si je devais procéder à une nouvelle attaque. Ses deux réservoirs d'aile étaient en feu. Il a essayé de gagner de la hauteur. Il a continué à voler pendant cinq cent mères, s'est abattu et a brûlé dans un champ. Personne n'a eu le temps de sauter. Apparemment il avait largué ses bombes. Il n'y a pas eu d'explosion".

Le pilote d'un bombardier, Hunt, déclara : "Nous avons cherché un appareil pour faire route avec lui. Nous en avons vu un; il a été abattu. Nous en avons choisi un autre; il a été abattu. Un chasseur est arrivé au-dessus de notre queue. Les balles traçantes filaient par dessus le cockpit et tout autour. Hugues et moi, nous avons donné tout ce que nous avons pu sur le gouvernail de gauche pour échapper à ce tir. Notre mitrailleur arrière nous a crié que notre assaillant venait de s'abattre soudainement au sol comme une tonne de brique. Le mitrailleur ne l'a pas revendiqué. "Hughes entra dans le refuge d'un nuage et dressa le bilan de la situation: pas assez de carburant pour atteindre à la base, un grand trou dans le plan vertical gauche, un câble de commande ne tenant qu'à un fil, les mitrailleurs latéraux Stanley et Robert blessés... ils mirent le cap sur une base plus proche.

Leon perdit dans la bataille neuf de ses seize appareils. Il laissait derrière lui des dégâts considérables. Le poids additionné de ses bombes et de celles précédemment lancées par Baker sur l'objectif blanc5 réalisa la "destruction la plus complète" de tous les objectifs de Tidal-Wave, comme le prouvèrent des

reconnaissances ultérieures. Bien qu'elle n'eût pas été totalement rasée, la raffinerie de la Colombia cessa toute production pendant onze mois.[199]

Ogame est ici représentatif de ce que nous décrivons. Le désenchantement que produit la rationalisation de l'existence s'exprime dans ce jeu au travers des tableaux de chiffres et de statistiques sur lesquels se basent les éléments du jeu. Mais ce désenchantement provoque son double narratif et produit une forme de réenchantement de l'aspect austère des manipulations par la mise en récit des chiffres et des combats.

Mais cette mise en récit ludique ne s'arrête pas aux jeux vidéo. Facebook et Twitter que nous évoquions plus haut en sont d'autres exemples. On peut également citer ici Instagram, application qui permet de prendre des photos avec une multiplicité de filtres et de les poster ensuite sur les réseaux sociaux pour montrer à sa communauté dans quels restaurants on a déjeuné, à quel événement étonnant on a assisté en allant travailler, dans quel lieu on se trouve, ou pour montrer à quel point la fête dans laquelle nous nous trouvions était fantastique. La vie quotidienne se trouve alors ponctuée par tous ces éléments qui deviennent, par le partage, des éléments narratifs, des éléments par lesquels on se construit un personnage. La vie quotidienne n'est plus alors à envisager comme un espace de routine et de redondances ennuyeuses du type « métro-boulot-dodo », elle est une succession de micro-événements qui sont autant d'événements intenses que l'on partage avec les siens.

Dans cette perspective, le temps de « loisir » n'est plus un moment à la marge de la vie sociale. Le temps de travail, lui non plus, n'est plus déconnecté du reste de la vie quotidienne. Toutes ces durées se condensent en instants éphémères et

---

[199] Source : Forum Ogame, Univers Gemini, Hall of Fame, http://board.ogame.fr/board95-la-vie-des-univers/board852-univers-50-gemini/board892-uni-50/board1223-hall-of-fame/1060501-serhengo-croisade-vs-decapsulor-l-j-p/

déconstruisent l'ennui qu'a produit le découpage séquentiel de la vie de tout un chacun. Les lip dub[200] que réalisent des collègues de bureau, et les multiples vidéos que l'on retrouve sur Youtube et les réseaux sociaux montrent la porosité temporelle qui existe aujourd'hui entre ces espaces qui étaient autrefois segmentés par les trois-huit. Comme le note Michel Maffesoli à ce propos, « le temps libre n'est plus forcément le simple moment de récupération dans le rythme de travail imposé, ainsi que l'on avait coutume de l'analyser dans la théorie critique. Il n'est pas certain qu'il soit seulement un objet « marchandisable » comme un autre, tel que pouvait l'envisager le promoteur de loisirs. Il est un mixte des deux, ce qui produit une totalité qui, comme toujours en pareil cas, ne se réduit pas à la somme des parties. Il y a quelque chose en plus. Quelque chose qui se retrouve dans ces déplacements déments que sont les départs en vacances, qui se retrouvent dans ces promiscuités obscènes que sont les plages estivales, les lieux touristiques, les divers rassemblements festifs. Chacun de ces rassemblements peut être conçu comme le moment d'un sacrifice : « on va tuer le temps ». C'est-à-dire que l'on va vaincre l'ennui ».[201] Ce que Maffesoli décrit ici à propos du temps de loisir s'étend aujourd'hui à l'ensemble de la vie quotidienne. Les rassemblements festifs s'immiscent dans l'espace de travail, tout comme dans le temps de loisir. Peut-être ne faut-il plus alors segmenter la vie quotidienne de la sorte mais plutôt constater la succession d'événements intenses et éphémères ? L'architecture et l'organisation de l'espace de travail de l'entreprise Google est ici un indice intéressant de ce que nous essayons de saisir. Ainsi, 20% du temps de travail des salariés de Google est considéré comme du temps libre, ou plutôt comme un temps durant lequel les

---

[200] La définition Wikipédia du lip dub est la suivante : « Un ***lip dub*** est une vidéo réalisée en *playback*, souvent mais non obligatoirement en plan-séquence, par des collaborateurs au sein du milieu professionnel et généralement destinée à une diffusion sur Internet ou autres réseaux. », source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Lip_dub.

[201] Michel Maffesoli, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, *op. cit.*, p. 53.

employés peuvent faire ce qu'ils désirent. Google met alors à leur disposition des toboggans, des télévisions, des jeux de toutes sortes.

Cette fragmentation de la temporalité et cette succession d'aventures narratives marquent le passage de l'ennui à la fiction. La fiction n'est pas à comprendre ici comme une irréalité, mais bien comme un vagabondage narratif dans lequel les différentes histoires que l'on raconte, par des post, des photos, des mises en récit de batailles intergalactiques, etc., élaborent un personnage social qui est une multiplicité. Mais c'est justement cette multiplicité des êtres qui permet l'appartenance et l'être-ensemble. « La duplicité est ce qui permet d'exister »[202] nous rappelle Michel Maffesoli. C'est-à-dire que ce n'est plus à partir d'une intériorité close que l'individu se constitue comme être social, mais bien à partir de l'image collective qu'il élabore au cours de ces partages d'histoires qui sont autant d'aventures pour vaincre l'ennui. Comme nous le racontait Bes lors d'un entretien à propos de Ogame : « Ogame est très addictif. Mais c'est pas addictif pour soi-même, on le fait pour les autres. C'est l'envie de faire quelque chose avec d'autres joueurs. » Ou encore « On est un peu privé de liberté. Les horaires c'est en fonction du jeu. »

Tous ces éléments de fiction qui répondent à une forme d'ennui nous poussent à nous intéresser à cette transformation de l'identité qui passe par la mise en histoire, la mise en fiction. La substance, l'intériorité, semblent laisser leur place à une extériorité ou plutôt à une forme de possession. Les situations relationnelles, les évènements quotidiens que l'on raconte, sont les ferments à partir desquels chacun révèle une partie de ses identités. Comme l'écrit Maffesoli, « la fiction est une nécessité quotidienne. Chacun, pour exister, se raconte une histoire. C'est ce que nous apprend l'observation empirique, c'est ce qui ressort aussi des approches savantes telles celles des histoires de vie ou de l'ethnométhodologie. Dans chacun de

---

[202] Michel Maffesoli, *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, *op. cit.*, p. 94.

ces cas on voit bien que le moi n'est qu'une fragile construction, il n'a pas de substance propre, mais se produit au travers des situations et des expériences qui le façonnent en un perpétuel jeu de cache-cache. »[203]

L'ennui produit donc une forme d'anomie identitaire qui elle-même se résout ou se déploie en anomie créatrice d'une identité par la fiction sociale, la mise en histoire communautaire de soi. Sincérités successives plutôt qu'identité individuelle, voilà une des premières expressions des anomies contemporaines et du passage de l'ennui à la fiction. La campagne de Mac Donald, « Venez comme vous êtes » est une bonne illustration de ces sincérités successives. Selon les moments de la journée, ou de la vie, et les personnes avec qui l'on se trouve, on incarne un personnage différent qui actualise une certaine situation relationnelle. Les campagnes qui reprennent des personnages célèbres de l'imaginaire contemporain prolongent cette idée. Venir comme on est, c'est venir quel que soit son rôle, quelle que soit la mise en scène sociale dans laquelle on se trouve.

Le bovarysme, comme modalité contemporaine des comportements ludiques, apparaît ici comme une mise en scène de ses identités multiples. Déclin de l'individualisme décrit par Maffesoli dans *le Temps des tribus*, *Mise en scène de la vie quotidienne* selon Goffman, l'ennui provoque l'aventure et la fiction communautaire qui l'accompagne. Comme l'a écrit Jean Duvignaud à propos du théâtre : « Ces individualités de la période de rupture, nous les avons appelées « anomiques » et elles sont autant de matrices d'expériences possibles données en représentation à des groupes humains en attente ou simplement inquiétés. Le théâtre devient alors le seul lieu d'expérimentation du « nouveau » dans une société codifiée, dont tous les éléments se défendent avec force contre les structures novatrices. Alors que, d'une manière générale, le « nouveau » constitue le grand danger pour les

[203] Michel Maffesoli, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, *op. cit.*, p. 248.

cultures constituées, le théâtre propose le « nouveau » qui se masque sous le visage d'un passé lointain ou de mythologies plus ou moins intellectualisées. »[204]

Commedia dell'arte généralisée, il ne s'agit pourtant pas d'une comédie où chacun se jouerait de tout le monde. Bien au contraire, le bovarysme et la fiction sont, comme dans le cas de Spiderman, révélateurs de sincérités identitaires qui se modulent en fonction des situations relationnelles dans lesquelles elles s'expriment. Et comme le suggère Duvignaud dans la citation précédente, ces multiples identités sont l'expression de ces nouvelles potentialités d'un être-ensemble en devenir, d'une société à venir. De l'ennui à la fiction, il nous faut maintenant faire un pas de plus et passer de la fiction au bovarysme contemporain.

2.2 « Être autre » ou "se la raconter".

> « Mélodrame dont nous sommes tout à la fois les acteurs, les spectateurs actifs et les dieux mêmes, par une autorisation spéciale du conseil municipal. »
>
> Fernando Pessoa, *Le livre de l'intranquillité*.
>
> « De corps chaque homme est un ; d'âme jamais. »
>
> Herman Hesse, *Le loup des steppes*.

a. Le bovarysme selon Georges Palante.

Pour bien comprendre le bovarysme contemporain, il nous faut faire un petit excursus dans la pensée de Georges Palante et plus particulièrement du côté de l'ouvrage qu'il a consacré à ce sujet. Voici comment il définit cette notion au début de son livre : « Le bovarysme est le pouvoir qu'a l'homme de se concevoir autre qu'il n'est. »[205] C'est, en d'autres termes, ce que nous avons décrit précédemment

---

[204] Jean Duvignaud, *Spectacle et société*, *op. cit.*, p. 93-94.
[205] Georges Palante, *Le Bovarysme, une moderne philosophie de l'illusion*, éditions Rivage poche, Paris, 2008, p. 9.

concernant le passage de l'ennui à la fiction. L'individu, par la narration, se projette dans une identité fictive, ou tout au moins, dans une identité qui ne lui appartient pas totalement. Peut-être peut-on voir ici une expression de ce que nous évoquions concernant la possession ? La limite entre le fait de se concevoir tel qu'on n'est pas et le fait d'être possédé par quelque chose qui n'est pas en nous est ténue. Le masque, que l'on revêt dans les différentes mises en scène de la vie quotidienne, peut tout autant être le moyen par lequel l'individu s'exprime, que le moyen par lequel il se trouve possédé par le groupe. Mais nous y reviendrons un peu plus loin.

Palante poursuit son propos de la façon suivante : « L'homme en qui agit le pouvoir bovaryque se dupe lui-même en évoquant un simulacre irréel auquel il confie toutefois, par le fait même qu'il l'évoque, une sorte de réalité. »[206] On pourrait ici être en désaccord avec le sociologue français, lorsqu'il nous dit qu'il s'agit ici d'une duperie. Cependant, il s'empresse d'ajouter que la fiction bovaryque possède un certain degré de réalité que lui confère le sujet même qui la produit. Entendons-nous bien, et Palante développe cela également comme nous allons le voir, l'irréalité de la fiction bovaryque n'a de pertinence que dans un cadre de référence qui sépare réalité et fiction. Mais comme nous nous efforçons de le faire depuis le début de ce travail, il ne nous apparaît pas pertinent de conserver cette séparation pour décrire les comportements ludiques contemporains. Palante pose d'ailleurs la question : « Est-on en droit de dire que l'individu possède une personnalité *une* et réelle à laquelle on puisse opposer sa personnalité bovaryque ou imaginaire ? »[207] Que se passe-t-il lorsque le joueur de *Formula one*, Boris, nous raconte qu'il a jeté sa manette de rage parce qu'il a perdu le grand prix d'Italie contre Fernando Alonso dans le dernier tour ? La fiction bovaryque prend corps et chair et remplace, en quelque sorte, ce que l'on appellerait communément le moi.

---

[206] *Ibid.*, p.11.
[207] Georges Palante, *Le Bovarysme, une moderne philosophie de l'illusion*, *op. cit.*, p. 20.

Palante répond à cette interrogation par la fragmentation des identités comme nous le faisions ci-dessus. « Les petites consciences secondaires qui élaborent les matériaux du Bovarysme ne sont-elles pas aussi réelles que la conscience soi-disant supérieure où un préjugé psychologique nous fait situer le *moi* véritable ? »[208] La conscience, au sens traditionnel et philosophique de ce terme, n'apparaît donc plus comme l'origine du moi. Elle est un fragment de ce qui constitue l'identité. Le *cogito* cartésien qui faisait de la conscience la seule chose certaine pour l'individu trouve ici sa limite au travers de la fiction bovaryque. Ou peut-être faudrait-il prolonger la pensée de Descartes, à la manière de la phénoménologie husserlienne, et se focaliser plutôt sur le flux des *cogitationes* ? A la manière de Nietzsche, on pourrait alors concevoir le *cogito* comme l'expression, le symptôme d'un complexe de *cogitationes* en interactions et affrontements permanents. Nous retrouvons alors la dimension sociale de la fiction que nous décrivions plus haut. Rien ne nous empêche de voir dans les fictions et narrations contemporaines une multiplicité de *cogitationes* supra-individuelles qui façonnent les identités collectives et les sincérités successives de chacun d'entre nous. Palante indiquait déjà cela lorsqu'il écrivait : « Le bovarysme n'est plus le pouvoir qu'a un être de se concevoir *autre*. Il devient le mode suivant lequel nos différents petits *moi* conversent entre eux, s'envoient des messages, frappent à la porte les uns des autres, se disputent le premier rang, se passent des ordres, se font des niches, se jouent l'un pour l'autre une perpétuelle comédie d'illusionnisme. »[209] On ne peut s'empêcher de voir ici un parallèle entre le bovarysme, tel que Palante le définit, et les phénomènes contemporains de l'internet et des réseaux sociaux. Ces petits messages, ces twitts, ces post, que l'on s'envoie à longueur de temps, ces discussions animées que l'on observe sur les forums, ces

---

[208] *Ibid*., p. 25.
[209] Georges Palante, *Le Bovarysme, une moderne philosophie de l'illusion*, *op. cit*., p. 26.

bloggeurs qui font les tendances, ne sont-ils pas le résultat de l'essor d'une forme contemporaine de bovarysme ?

b. Bovarysme et société.

Le bovarysme qui s'exprime, comme nous venons de le voir, sous forme d'une fiction narrative supra-individuelle, est une des marques de notre époque et des comportements ludiques qui la traversent. Si les Grand Récits sont saturés, on peut donc voir une multiplicité de petits récits agrémenter le quotidien. Cette narration perpétuelle de tous les événements de la vie quotidienne renvoie à la structure même du mythe telle qu'elle est présentée par Eliade. La temporalité du récit mythique ne se situe pas dans une chronologie historique, mais dans ce qu'il appelle le *in illo tempore*. Il s'agit d'une temporalité spécifique dont on est à chaque fois le contemporain quand on récite de nouveau l'histoire mythique, ou lorsque, par le rituel, on reproduit les actions qui sont au fondement de l'état du monde. Le bovarysme, comme fiction narrative, participe donc de cette élaboration mythologique contemporaine, de ce réenchantement du monde par l'élaboration de nouvelles mythologies éphémères. Dans une société où les discours structurants, les conduites exemplaires, les stéréotypes ne sont plus ceux portés par les institutions et les grands récits, on peut voir les petites histoires quotidiennes prendre le relais. Enromancement de la vie quotidienne et narration de soi apparaissent comme le substitut contemporain des récits mythiques exemplaires. Lyotard, dans *La condition postmoderne*, avait bien repéré ce niveau de discours propre à notre époque : « A titre d'imagination simplificatrice, on peut supposer qu'une collectivité qui fait du récit la forme-clé de la compétence n'a pas, contrairement à toute attente, besoin de pouvoir se souvenir de son passé. Elle trouve la matière de son lien social non pas seulement dans la signification des récits qu'elle raconte, mais dans l'acte de leur récitation. La référence des récits peut paraître appartenir au temps passé, elle est en

réalité toujours contemporaine de cet acte. C'est l'acte présent qui déploie à chaque fois la temporalité éphémère qui s'étend entre le *j'ai entendu dire* et le *vous allez entendre*. »[210] Nous reviendrons plus précisément dans notre chapitre suivant sur les transformations que cela implique concernant la mémoire individuelle ou collective. Mais notons simplement qu'elle ne renvoie plus nécessairement à un souvenir passé. Peut-être faudra-t-il y voir ce que Nietzsche nous suggérait dans *la généalogie de la morale*, à savoir une mémoire de l'avenir ? Peut-être est-ce d'ailleurs ici que se situe la dimension sociologique de l'œuvre de Nietzsche. En effet, c'est peut être dans l'élaboration d'une relation de promesse avec lui-même et avec les autres, que l'individu souverain se relie au monde ? Promesse et mémoire de l'avenir qui ne sont pas des projections dans le futur, des reports de jouissance, mais bien des éthiques présentes.

L'importance de la narration dans nos sociétés, ce que Christian Salmon a bien illustré par son livre *Storytelling*, marque également l'aspect sociétal du bovarysme. Comme l'indiquait déjà Jean-Marie Guyau dans *l'Art au point de vue sociologique*, « Notre conscience (…), malgré son unité apparente, est elle-même une société, une harmonie entre des phénomènes, entre des états de conscience élémentaire, peut-être entre des consciences cellulaires. »[211] C'est-à-dire que les expressions esthétiques que sont toutes les micro-narrations quotidiennes sont elles-mêmes des phénomènes sociaux. Ou pour le dire avec Jean Duvignaud : « Je suis toujours plus que je ne serais si je n'étais que moi. »[212] Dans la fiction bovaryque se déroule un processus qui nous projette vers l'autre et qui projette l'autre en nous. La structure mythologique de la répétition narrative nous relie aux autres en les rendant contemporains des événements que nous racontons. Nous participons alors d'un

---

[210] Jean François Lyotard, *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, *op. cit.*, p. 42.
[211] Jean Marie Guyau, *L'art au point de vue sociologique*, *op. cit.*, p. 8.
[212] Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, éditions José Corti, Paris, 1989, p. 14.

même événement, d'une même refondation d'un espace collectif. Le film *Logorama*[213] du collectif de graphistes H5 en est une bonne illustration. Ce film raconte l'histoire d'une course poursuite dans les rues d'une ville américaine fictive. L'ensemble des décors, des véhicules, des personnages sont des logos de marques. Ainsi, les policiers sont des bibendums Michelin et le méchant de l'histoire est incarné par Ronald Macdonald. Ce qui est frappant dans ce court métrage est le fait que l'utilisation de tous ces logos n'est pas choquante d'un point de vue narratif. Bien au contraire, chacun des éléments de l'histoire est chargé d'un imaginaire collectif par les images et les symboles que sont les logos de chacune des marques utilisées. L'histoire est légitime parce qu'elle fait référence à toutes ces micro-narrations que sont les publicités, auxquelles nous sommes confrontés au quotidien. Il n'y a ici rien de très original, mais cela marque bien comment la vie quotidienne et les narrations qui la ponctuent sont aujourd'hui le terreau sur lequel s'élaborent les mythologies de nos sociétés. Le détournement ludique opéré par le collectif H5 montre bien ce mécanisme et manifeste comment la fiction bovaryque, ici appliquée aux images de marques, est un élément contemporain qui revitalise l'imaginaire collectif.

Chacune des fictions bovaryques qui s'actualise dans les micro-récits de la vie quotidienne, manifeste alors l'appartenance à une communauté. Peu importe qu'elle soit durable ou éphémère. La fiction bovaryque se fait goût de l'autre. Ce que l'on observe c'est une appétence, une envie de se relier à l'autre, aux autres. Les sincérités successives des multiples fictions bovaryques marquent alors la dimension collective de chacune des identités que nous révélons dans telle ou telle situation relationnelle. « Que chaque individu puisse ainsi jouer plusieurs rôles sociaux (gardien de but, secrétaire de syndicat, instituteur, ouvrier, père de famille, etc.), écrit

[213] Le film logorama est visionable gratuitement sur youtube : http://www.youtube.com/watch?v=nsp6e6isWzI

Jean Duvignaud, montre que les vies particulières sont prises dans plusieurs trames de rôles et participent à diverses cérémonies qui impliquent, chaque fois différemment, une action collective déterminée. »[214] Le rituel narratif, mais peut-être est-ce là une tautologie, nous inscrit dans un groupe. Comme l'a bien montré Denis Jeffrey : « Les rituels, en fait, connectent chacun avec une humanité commune. »[215] Et il ajoute : « Une narration forte met en scène les événements d'une mémoire commune, ou mieux encore des événements qui tissent le destin commun de tous les êtres humains. Elle signale qu'une personne n'est pas seule à vivre tel ou tel événement »[216].

La société anomique contemporaine fait de chaque situation une situation dramatique, théâtrale. La fiction bovaryque n'apparaît plus alors comme une névrose individuelle, peut-être est-ce une névrose collective, mais bien comme le processus par lequel on tisse, de nouveau, du lien social. L'exemple paroxystique des communautés de cosplayers en est une illustration. Chacun appartient à un groupe dont le sentiment collectif naît du déguisement et de la performance dans l'incarnation du rôle de tel ou tel personnage fictif. Les communautés se soudent autour de celui qui incarnera le mieux le Joker, Naruto ou tel autre personnage de films ou de bandes dessinées. Katune nous disait lors de nos entretiens : « On se retrouve pour jouer des personnages différents de nous et c'est comme ça qu'on se retrouve. » L'exemple du cosplay n'est pas à généraliser, mais il montre bien, de façon caricaturale, ce qui est en jeu dans le comportement ludique de la fiction bovaryque contemporaine. C'est ce que l'on retrouve également dans le phénomène des zombie walk qui s'organisent dans différentes villes et qui rassemblent plusieurs milliers de personnes à chaque fois. On se déguise et on se comporte comme des

---

[214] Jean Duvignaud, *Spectacle et société*, *op. cit.*, p. 20.
[215] Denis Jeffrey, *Eloge des rituels*, éditions des Presses Universitaires de Laval, Québec, 2005, p. 38.
[216] *Ibid.*, p. 49.

zombies pour se retrouver dans une foule où les corps se décomposent et se frôlent. La zombie walk, comme le cosplay et la fiction bovaryque en général, marque cette érotique sociale propre à notre époque. Comme l'a écrit Jean Duvignaud, « tout se passe donc comme si la société dramatisait certains rôles pour créer ou construire une société plus cohérente et plus intense que la société positive. Comme si certains groupes n'existaient que par cette cohérence supplémentaire et imaginaire qu'ils acquièrent au cours de ces manifestations exceptionnelles mais régulières. »[217] Les flashmob en sont un autre exemple. Ces rassemblements font communauté simplement par le rôle que chacun y joue au moment du micro-événement organisé.

Le bovarysme contemporain ne se résume donc pas à une fiction de soi, à une projection dans une irréalité. Il est une fiction narrative qui, sous bien des aspects, participe d'une remythologisation de nos sociétés. Remythologisation qui, à son tour, produit toujours et à nouveau un sentiment d'appartenance. Il nous faut maintenant avancer plus avant dans la compréhension de ce jeu des masques que représente le bovarysme en tant que comportement ludique contemporain. Autrement dit, quelle signification les comportements ludiques du bovarysme ont-ils ?

c. Le jeu des masques : démons et merveilles.

Comme nous venons de l'expliquer, la fiction narrative du bovarysme contemporain se rapproche structurellement de la narration mythologique. Ne peut-on pas voir dans cette remythologisation une analogie avec l'antique séparation du monde entre sacré et profane ? Les jeux ne seraient-ils pas une incursion contemporaine du sacré dans notre monde désenchanté ? Par les comportements ludiques bovaryques, ne procédons-nous pas à une forme de sacralisation de la vie quotidienne ? Comme l'écrivit Eugen Fink : « Les caractères de la copie nous

[217] Jean Duvignaud, *Spectacle et société*, éditions Denoël/Gauthier, Paris, 1971 (1970), p. 21.

semblent frappant dans le jeu, lorsque nous regardons celui-ci avec des yeux désenchantés. Il est à supposer que « l'irréalité » du jeu finit par acquérir un sens différent, si on la saisit sur le mode de son caractère originel. Peut-être « l'irréalité » n'est-elle pas alors *moins*, mais plutôt plus que la simple réalité des choses. Il se pourrait bien que « l'apparence » fut quelque chose d'autre qu'une simple semblance. »[218] La fiction bovaryque ne serait donc pas une simple mise en scène. Faut-il y voir, comme Nietzsche le pensait, que la profondeur des choses se cache à leur surface ?

Les jeux sont originellement liés aux manifestations rituelles, cultuelles ou sacrales. C'est ce que l'on peut constater dans les jeux pré-sacrificiels aztèques, ou encore dans la dimension quasi cosmogonique du jeu de go. Il ne s'agit pas ici de confondre les activités ludiques avec les activités rituelles ou cultuelles, ni de les distinguer à proprement parler. En effet, si l'on suit ce qu'a écrit Denis Jeffrey à propos des rites et des comportements ludiques contemporains, on ne peut que constater leur intime parenté : « Dans les sociétés modernes, la plupart des individus participent à des rituels sous un mode ludique, c'est-à-dire en sachant y mettre du « jeu ». Ce jeu induit ainsi des écarts qui enrichissent le rituel en lui ajoutant de la nouveauté, un style singulier, des manières scéniques qui l'émancipent de ses schèmes parfois trop rigides. »[219] C'est ce qui se passe, selon nous, dans les zombie walk et autre fictions bovaryques actuelles.

En d'autres termes, l'irréalité prêtée au jeu doit être réinterprétée. Ainsi, comme nous l'apprend Mircea Eliade : « Le sacré est saturé d'être. »[220] et « La manifestation du sacré fonde ontologiquement le monde. »[221] Si les activités ludiques

---

[218] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 117.
[219] Denis Jeffrey, *Eloge des rituels*, *op. cit.*, p. 6.
[220] Mircea Eliade, *Le sacré et le profane*, *op. cit.*, p. 18.
[221] *Ibid.*, p. 26.

ont un lien avec les activités rituelles, cultuelles et plus généralement sacrées, alors nous retrouvons par là une façon de fonder notre monde.

Deux interprétations de l'irréalité des mondes ludiques sont donc ici en question. Une interprétation « moderne » qui met purement et simplement à l'écart de notre vie quotidienne la dimension ludique de l'existence contemporaine et « dans l'autre cas, écrit Eugen Fink, le domaine de l'irréel monde ludique pourrait être la sphère mystérieuse et ambigüe où apparaît, au milieu des choses, ce qui est plus puissant et plus étant que toutes les choses ».[222]

C'est cette seconde hypothèse que nous allons explorer maintenant. « Le jeu est-il à l'origine copie d'événements intramondains, est-il répétition et imitation ? Ou bien le jeu est-il une forme particulière de la relation de l'homme avec le *monde* ? »[223]

Pour comprendre comment les jeux cultuels, rituels et sacraux nous invitent à réinterpréter l'irréalité du jeu, suivons le chemin généalogique que nous proposent Nietzsche, dans *La généalogie de la morale,* et Eugen Fink, dans *le jeu comme symbole du monde*.

On accepte communément que les premiers hommes pratiquaient une certaine forme inconnue d'animisme. Autrement dit, le monde était peuplé de démons et de dieux plus ou moins bienveillants envers l'être humain.

Pour comprendre les origines de ces démons et dieux, étudions le passage des ancêtres aux dieux, suivons la route généalogique tracée par Nietzsche : « Il nous faut remonter à un point de vue antérieur [à la mauvaise conscience]. La relation de droit privé entre le débiteur et son créancier (…) : la relation entre les *vivants* et leurs *ancêtres*. »[224] Selon Nietzsche, les membres d'une communauté se reconnaissent une

---

[222] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 112.
[223] *Ibid.*, p. 127.
[224] Friedrich Nietzsche, *La généalogie de la morale*, éditions Gallimard, coll. Folio, Paris, 1996 (1971), 2ème dissertation, § 19.

dette envers leurs ancêtres, et plus particulièrement envers les fondateurs de leur tribu. Cette dette possède un caractère particulier. En effet, elle a pour caractéristique de correspondre au bien-être de la société. C'est-à-dire que l'on attribue aux ancêtres un pouvoir sur les conditions d'existence de la tribu actuelle. Ainsi, pour préserver ces conditions, on fait des dons aux ancêtres sous forme d'offrandes ou encore de sacrifices. Ce que remarque alors le philosophe allemand, c'est que plus une société devient forte et prospère, plus la dette devient importante : « On reconnaît donc une *dette* qui même ne fait que croître, du fait que ces ancêtres, dans leur survivance comme puissants esprits, ne cessent d'accorder de par leur force de nouveaux avantages et de nouvelles avances à leur descendance. » [225] Mais alors jusqu'où peut aller cette dette et les moyens de la racheter ?

Le sacrifice humain chez les aztèques nous en donne un bon exemple. En effet, ces sacrifices étaient faits en l'honneur du dieu Huichilobos, dieu qui, s'étant sacrifié, avait créé le monde. Sacrifice de création non définitif, c'est-à-dire qu'il était toujours nécessaire de redonner au dieu les moyens de prolonger le monde. Il fallait réintroduire de l'énergie dans le circuit cosmique afin d'éviter sa disparition dans le chaos. En sacrifiant des êtres humains, les aztèques pensaient reproduire ce sacrifice originel et par là même repousser la destruction du monde.[226] On voit ici apparaître ce que Nietzsche entrevoit comme lien entre « dette », « devoir » et « présupposés religieux ». Mais plus que le sacrifice humain, Nietzsche voit dans la dette croissante en proportion de la force d'une société, l'origine même des dieux : « Imaginons cette logique grossière poussée à l'extrême : animée d'une peur croissante, l'imagination devra finir par donner aux ancêtres des races *les plus puissantes* des proportions gigantesques et par là les repousser dans les ténèbres d'une dimension divine,

---

[225] Friedrich Nietzsche, *La généalogie de la morale*, *op. cit.*, §19.
[226] A ce propos, nous renvoyons au livre de Christian Duverger, *L'Esprit du jeu chez les Aztèques*, *op. cit.*

inquiétante, inconcevable : l'ancêtre finit par prendre le visage d'un *dieu*. C'est peut-être ici, à savoir dans la *peur*, qu'il faut chercher l'origine des dieux. »[227] On retrouve ici cette fascination mêlée de peur qui caractérise le rapport au sacré – peut-être pourrait-on s'interroger sur notre rapport à la dette et à la dépense qui s'exprime dans la finance spéculative et la crise financière ? Les différentes formes de rituels et de cultes sont pétries de cette ambivalence. On voit également apparaître, au travers de la relation créancier-débiteur, la fonction première des cultes et rituels. C'est-à-dire la possibilité d'échanger avec les dieux et les démons. En d'autres termes, avoir la possibilité d'influencer leurs décisions. C'est donc un certain rapport « social » avec les dieux et les démons, et finalement avec le monde dans son étrangeté, que les cultes et les rites manifestent. « Le jeu cultuel représente le complexe universel de sens de l'existence primitive, il exprime son rapport cosmique. En lui le monde devient visible, le jeu est ici véritablement vision du monde. »[228]

Il s'agit maintenant de comprendre ce que le jeu vient faire ici. Comment et pourquoi qualifie-t-on les rites et les cultes de formes primitives d'activité ludique ? Ou encore, comment les comportements ludiques contemporains participent-ils de rituels actuels ? Autrement dit, comment le jeu permet-il d'établir une forme de *communication* avec les dieux et les démons ?

Selon Fink, cette puissance ludique de communication se trouve dans les masques rituels : « Le masque du joueur est lui-même doué de puissance magique. »[229] Et plus loin il poursuit : « L'homme archaïque qui ne peut rien contre les démons par le travail et la lutte, aboutit à un autre contact, plus étroit, plus dangereux et plus excitant avec les puissance surhumaines s'il se masque lui-même, s'il abandonne l'univocité de son existence pour entrer dans l'ambiguïté du masque –

---

[227] Friedrich Nietzsche, *La généalogie de la morale*, *op. cit.*, § 19.
[228] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 123.
[229] *Ibid.*, p. 136.

s'il participe, comme joueur, à la puissance démoniaque, s'il devint lui-même magicien. »[230] Autrement dit, c'est l'ambiguïté du masque, sa capacité de dissimulation et de révélation, qui permet d'entrer dans un plan de communication spécifique avec les puissances magiques. Devenir soi-même un être ambigu, entre deux mondes, voilà où se cache l'aspect ludique des rites, cultes et autres activités sacrées. Philippe Descola a observé un phénomène analogue chez les Achuar : « Le songe permet en effet un dépassement transitoire des contraintes du langage ; il instaure une communauté de langue avec tous ces êtres dépourvus en nature de capacités d'expression linguistique, mais qui peuvent grâce à lui revêtir leur essence d'une apparence perméable à l'entendement humain. »[231] C'est ce que l'on retrouve dans la zombie walk, dans les manifestations d'Halloween ou plus simplement dans le jeu de la marchande. C'est le « faire comme si » du jeu qui donne alors la possibilité de communiquer avec d'autres fictions. La fiction bovaryque, que nous décrivons depuis le début de ce chapitre, renvoie donc à un mode de communication avec l'étrange et le mystère. C'est, encore une fois, la conséquence ou le symptôme de l'anomie que connaissent nos sociétés à la suite de la fin des grands récits. Le monde devient incertain, ambigu ; la fiction bovaryque, comprise comme rituel, comme posture de magicien, est une possibilité de communication avec ce qui est redevenu mystérieux, c'est-à-dire le groupe. Les analyses des religions totémiques faites par Durkheim dans *Les formes élémentaires de la vie religieuse* vont également dans le sens de cette analyse.

On voit ici se dessiner la puissance symbolique des jeux cultuels et rituels. C'est-à-dire cette trajectivité signifiante entre les puissances inconscientes et la conscience donneuse de sens, entre l'individuel et le collectif. Cette ambiguïté du jeu

---

[230] *Ibid.*, p. 147.
[231] Philippe Descola, *Les lances du crépuscule*, éditions Plon, coll. Pocket, Paris, 2009 (1993), p. 136.

des masques apparaît ici comme l'expression symbolique de cette tension entre la psychologie des profondeurs humaines et une conscience qui cherche à donner sens au monde et à la relation que l'homme entretient avec lui. On comprend alors pourquoi cette irréalité du jeu cultuel ou rituel exprime, par le jeu de l'apparence, plus que la simple réalité quotidienne. Le tonnerre n'apparaît plus comme simple manifestation phénoménale, il est manifestation signifiante d'un dieu ou d'un démon et fait écho aux tréfonds de l'âme humaine qui vibre à chacun de ces retentissements déchirant la nuit. Plus proche de nous, le petit enfant qui « fait comme si » il était un cowboy mêle ce que son imagination produit à ce que sa conscience a saisi (par les western, ou les histoires qu'on a pu lui raconter) des caractéristiques essentielles du cowboy en tant que type : le fameux chapeau, les bottes, et le revolver peut-être. Mais ce Cowboy est à la fois plus et moins qu'un vrai Cowboy. Il est plus que cela car il dépasse la simple image typique par l'appropriation qu'en fait l'imagination du petit enfant. Et il est moins que lui car ce petit enfant n'est pas un Cowboy. Les photos de nourriture que l'on poste sur Facebook ou Twitter, sont plus que de simples photos, elles sont le témoignage d'appartenance à un événement. L'avatar que l'on se crée dans *Diablo* III est plus qu'une représentation virtuelle d'un barbare ou d'un sorcier, il est le masque que l'on revêt pour participer à la communauté des joueurs. L'ambiguïté du masque révèle ce double aspect du jeu et des rites. Ils sont à la fois espace d'échanges et de communication avec le monde imaginal et aussi espace où s'exprime ce rapport profond de l'homme avec le monde et la communauté. Ainsi, « dans le culte, le monde ludique du jeu humain est au début compris comme symbole. Le culte, c'est la totalité des réactions humaines à l'égard du divin, la totalité des représentations du dieu, des rites et des cérémonies où la

vénération est pénétrée de terreur. Rapport humain avec les dieux, le culte dissimule le rapport plus profond de l'existence humaine avec le monde ».[232]

Maintenant que le lien est fait entre jeux, rites et cultes et que l'activité ludique a pris les habits du symbole communautaire, de la participation à une mystique de groupe, intéressons-nous aux conséquences qu'il faut tirer de cela.

La première conséquence est l'idée selon laquelle les activités ludiques sont des processus producteurs de sens. Rien de très nouveau. Mais ce sens produit par l'activité ludique n'est pas le même que celui que peuvent produire le travail, l'amour ou la lutte. C'est d'ailleurs le premier constat que fait Fink : « En jouant nous comprenons le tout agissant autrement qu'en travaillant, qu'en luttant ou que dans l'amour et dans le culte des morts ; en jouant d'autres aspects et d'autres dimensions se révèlent à nous. »[233] Il s'agit alors de comprendre quel type de signification est propre aux activités ludiques et en quoi elles se différencient des autres activités de la vie humaine.

Avant d'aller plus avant dans notre explication, tirons la deuxième conséquence de ce que nous avons analysé plus haut. A savoir que les activités ludiques sont autant de formes relationnelles de l'homme au monde et à la communauté. Mais une fois de plus, il ne s'agit pas d'un mode relationnel à placer sur le même plan que les activités de travail, de séduction ou autre. « Le jeu humain est un mode singulier et remarquable d'un rapport social avec le monde. »[234]

Si les jeux ne sont pas simple irréalité, fiction vide de sens, que se cache-t-il donc derrière eux ? Comme nous l'avons vu ci-dessus, le jeu a originairement un rapport étroit aux rites, cultes et autres manifestations du sacré. Il est donc processus de fondation du monde et d'une communauté et de notre rapport à eux. Le jeu fait

---

[232] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 152.
[233] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 223.
[234] *Ibid.*, p. 224.

exister le monde et la communauté pour nous. Il nous fait aussi exister aux yeux du monde et du groupe. Et si le travail nous informe sur notre rapport au monde et le fonde d'une certaine façon, c'est parce qu'il en est un mode de transformation, voire même de domestication. Il a une empreinte réelle, massive et physique sur la matière qu'il transforme. Il fonde alors le monde comme réalité, et la communauté comme « Principe de réalité », c'est-à-dire comme norme. Mais il en est tout autrement pour le jeu.

En effet, dans le jeu nous ne sommes pas simplement en rapport avec la réalité physique et massive du monde. De par son caractère symbolique, il renvoie à la fois à ce que l'on peut caractériser avec Jung comme images archétypales, c'est-à-dire aux formes originelles de notre imaginaire, et aussi à la fonction signifiante de notre conscience. Il est donc à la fois plus que la simple réalité phénoménale, qui est non-signifiante en-tant-que-telle, et à côté de celle-ci de par son caractère imaginaire. Par le jeu émerge donc un espace irréel dans la réalité totale du monde. Autrement dit, « le jeu n'est pas un acte de l'homme où il se met en communication avec d'autres étants de son entourage. Certes, cela se produit aussi. L'objet *avec* lequel il joue, et les hommes avec lesquels il se met à jouer, sont aussi réels que lui – et appartiennent aussi à la même dimension de la réalité. Mais du fait qu'ils jouent ensemble, ils produisent par le jeu du monde irréel, dans lequel ils jouent leur rôle, et dans lequel le jouet acquiert un caractère imaginaire. Avec le jeu humain, entre donc dans la réalité totale des choses et dans les processus réels une sphère « irréelle » de sens, qui est ici sans cependant être ici, qui est maintenant sans pourtant être maintenant ».[235]

Insistons sur la spécificité de cet espace qui nous permet de comprendre pourquoi le jeu est, originellement, producteur d'un sens bien particulier et symptôme d'une relation au monde singulière. Le jeu ne produit pas le même type de

[235] Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, p. 226.

signification que le travail, qui produit un sens ancré dans la réalité matérielle du monde. Il est tout autre. Il est dans le monde sans y être. Il est signification du monde sans pour autant y faire exclusivement référence. Le jeu est bien trajectivité entre les profondeurs de notre esprit, notre imaginaire, et un monde qui est là, mais qu'il s'agit de fonder, ou auquel il est question de donner un sens, c'est-à-dire une communauté. Le jeu, tel qu'il vient d'être caractérisé, semble donc évoluer dans un monde proche de ce *monde imaginal*. Le monde des comportements ludiques serait alors un monde où le monde a lieu, où *notre* monde a lieu.

Par la fiction narrative, expression ludique du bovarysme contemporain, nos sociétés détournent les formes classiques du rituel et renouvellent un espace social anomique. Dans l'espace particulier des comportements ludiques, chacun participe d'une communauté fondatrice d'un rapport signifiant au monde. Il ne s'agit pas de dire ici que les communautés bovaryques contemporaines donnent une direction à l'être-ensemble. Mais plutôt d'y voir un processus par lequel les liens du collectif se retissent. Ce qui fait sens n'est plus la moderne idée du projet et de la projection dans le futur. Il s'agit, par le collectif, de vivre intensément le présent comme une aventure. Les rituels ludiques contemporains sont autant de façons de réenchanter la vie quotidienne par la mise en relation de soi avec les démons et merveilles que sont les communautés postmodernes en gestation. Essayons maintenant de voir ce que signifie cet espace intermédiaire entre l'imaginaire et le réel et comment cet espace dépasse la traditionnelle opposition entre réel et virtuel.

2.3 Résillusion : la chose dans le jeu (la chose en jeu ?).

> « Il n'en résulte pas qu'il [l'Univers] soit illusion ou mensonge ; il se donne pour ce qu'il est, pour une représentation, ou plutôt une suite de représentations ».
>
> Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*.

> « Le milieu ambiant est l'âme des choses. Chaque chose possède une expression propre, et cette expression lui vient du dehors. Chaque chose résulte de l'intersection de 3 axes, et ces 3 axes composent cette chose : une certaine quantité de matière, la façon dont nous l'interprétons, et le milieu où elle se trouve. (…) Etre une chose, c'est faire l'objet d'une attribution. »
>
> Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquillité*.

a. Res cogitans, res extensa, res in lusio

> « Dans l'illusion, c'est-à-dire la forme la plus courante de mise à l'écart du réel, il n'y a pas à signaler de perception à proprement parler. La chose n'y est pas niée : seulement déplacée, mise ailleurs. Mais en ce qui concerne l'aptitude à voir, l'illusionné voit, à sa manière, tout aussi clair qu'un autre. »
>
> Clément Rosset, *Le réel et son double*.
>
> « A la différence des philosophies du sujet qui ont permis en Occident l'essor des sciences positives, en instituant une séparation radicale entre les mots et les choses, entre les idées abstraites de l'entendement et le réel qu'elles appréhendent, les Achuar ne conçoivent pas le travail du wakan comme une mise en forme d'un monde de substance qui lui préexisterait. »
>
> Philippe Descola, *Les lances du crépuscules*.

Des chevaliers de la table ronde aux zombie walk, en passant par Emma Bovary et Spiderman, nous avons tenté de retracer le chemin du bovarysme jusqu'à ses expressions ludiques contemporaines. Par la fiction bovaryque, chacun raconte une histoire, ou se fait raconter une histoire, c'est certainement là le sens de l'expression « se la raconter » que nous avons choisie comme titre d'un des sous-chapitres précédents. Mais ce qui ressort de notre analyse du bovarysme contemporain est l'émergence d'un espace qui se situe entre fiction et réalité à partir duquel le collectif se retisse. Cet espace, comme nous allons le voir, interroge la traditionnelle distinction entre réel et virtuel, entre fiction et réalité. Sans anticiper notre propos, nous pouvons dire que cette distinction n'est plus opérante sous bien des aspects. Il semble que les comportements ludiques contemporains, qui

s'expriment dans le bovarysme, donnent chair et consistance au collectif sans distinction entre relations virtuelles et relations réelles. C'est pourquoi nous allons nous attarder maintenant sur le passage de la distinction entre *res cogitans* et *res extensa* à la *res in lusio*.

C'est René Descartes qui pose la distinction entre la chose pensante (*res cogitans*) et la chose étendue (*res extensa*). Dans les *Médiations métaphysiques,* il met l'ensemble des choses et du monde en doute pour arriver à la certitude du *cogito*. C'est alors la chose pensante qui se retrouve comme seule chose certaine. C'est à partir de cette certitude que Descartes va alors reconstituer le monde, la chose étendue. La séparation entre l'âme et le monde est affirmée et se déclinera par la suite sur le modèle de la vérité et de la fiction, du réel et du virtuel. C'est en effet le point de départ de la vocation philosophique de Descartes. C'est au cours d'un rêve où il s'imagine assis devant sa cheminée, puis au cours de son réveil où il est dans cette même position, que le philosophe se demande comment distinguer le rêve irréel de la véritable réalité. Cette distinction va ensuite irriguer l'ensemble de notre culture et on la retrouve aujourd'hui dans les nombreuses interrogations que l'on peut entendre sur la « fausseté » des relations en ligne, l'inconsistance des amitiés virtuelles, ou encore les confusions que les jeux de simulation provoqueraient chez certains adolescents, ou encore dans le « principe de réalité » freudien. Mais si le sujet individuel, avatar de la philosophie cartésienne qui fait de l'individu une intériorité, explose en sincérités multiples, on est en droit de s'interroger sur la pertinence sociologique de cette distinction. Tout ce que nous avons présenté depuis le début de ce travail nous pousse à nous interroger sur la valeur sociologique de l'illusion et donc à proposer une interprétation de cet espace ludique contemporain : la chose dans le jeu, la *res in lusio*. L'espace sociétal ne serait-il pas cette chose dans le jeu ?

La modernité a été l'histoire d'une conquête. Conquêtes du monde, conquêtes sociales et conquêtes scientifiques ont ponctué les deux derniers siècles. Ces différentes conquêtes se sont exprimées par la mise en place de frontières et de distinctions. Distinctions entre les classes sociales, frontières entre les pays ou entre les disciplines scientifiques, sont autant d'exemples de ces différentes conquêtes. Cet esprit de conquête et de domination est aujourd'hui remplacé par un esprit d'aventure qui répond à l'ennui généré par nos sociétés. Il s'exprime sous la forme d'anomies créatrices qui prennent l'apparence de comportements ludiques. Dans la fiction bovaryque, on peut voir alors réel et virtuel se confondre. La porosité entre des espaces, jusqu'alors hermétiques l'un à l'autre, devient la règle. L'*épochè* de la phénoménologie husserlienne se manifeste dans de multiples comportements. La question de la vérité du monde, de la vérité des relations sociales, est suspendue. Leur existence, au sens classique, importe peu. Peu importe que le chef de ma guilde soit un enfant de 12 ans, c'est avant tout un guerrier célèbre et qui a fait ses preuves dans le monde virtuel de World of Warcraft. L'épisode, que nous évoquions précédemment, de la série South Park, *Make love not warcraft*, met aussi en exergue cette *épochè* contemporaine. Un *no life* empêche les autres de jouer pleinement le jeu. Il les tue les uns après les autres. Blizzard met alors tout en œuvre pour le faire disparaître. Paradoxe sémantique, mais aussi porosité phénoménologique, de la mort virtuelle d'un *no life*. Le simulacre et la simulation, comme dans les Sims (simulation de vie où l'on dirige l'ensemble des actions quotidiennes de son personnage, trouver un travail, se faire des amis, aller aux toilettes, etc.), redoublent la réalité tranchante et inquiétante de la modernité et participent ainsi de son euphémisation. Le double simulé, l'avatar, le virtuel, participe de l'homéopathisation du mal, du désamorçage de la chute que portent la volonté de pouvoir de la dialectique moderne et son imaginaire prométhéen. Le redoublement de la réalité et la double négation revalorisent alors ce qui a été désenchanté.

Harry Potter, la saga *Twilight*, les séries *Teen wolf* ou *Buffy contre les vampires*, les comics *Unwriten* ou *Fables* sont d'autres exemples de cette tendance à la porosité et à *l'épochè*. Dans *Harry Potter* les sorciers et les moldus (les non-sorciers) vivent dans le même monde. Les voitures peuvent être enchantées et voler. Dans *Buffy contre les vampires,* une adolescente, aidée de ses amis, lutte contre les forces du mal qui sortent de la bouche des enfers, qui se trouvent précisément sous son lycée. Dans *Unwritten,* le personnage principal découvre qu'il est le produit de la création littéraire de celui qu'il croyait être son père. Dans *Fables,* les personnages des contes de notre enfance, Blanche neige, le prince charmant, le grand méchant loup, les trois petits cochons, le petit chaperon rouge, vivent à New York. Le fantastique n'est alors plus cantonné dans un monde à part, qui lui soit propre, comme chez Tolkien, ou dans la science fiction et ses utopies. Le fantastique, le merveilleux, l'aventure s'immiscent dans notre monde, ici et maintenant. De la même façon, les émissions de télé-réalité renforcent le sentiment que l'extraordinaire est à notre porte, que notre vie peut changer à tout moment. Réalité et fiction communiquent et participent de l'envie d'aventure. Dans la dernière saison de *La France à un incroyable talent*, on retrouve une candidate, Tatiana qui est tourneur-fraiseur et dont l'incroyable talent est d'être chanteuse lyrique. Ces deux compétences, autrefois contradictoires, se retrouvent maintenant dans un même espace dans lequel l'une est le complémentaire de l'autre. Le désormais célèbre canular d'Orson Welles à la radio américaine, au cours duquel il lut un passage de *La guerre des mondes* et provoqua une panique aux Etats-Unis, est un autre exemple de cette porosité, de cette appétence contemporaine pour l'avènement du fantastique dans la vie quotidienne.

Dès lors on peut se demander avec Palante : « Peut-on encore parler d'illusion ou d'illusionnisme là où toute distinction s'efface entre l'être et le non-être, entre les

données du réel et les données imaginaires ? »[236] La chose dans le jeu, la *res in lusio*, trouve dans les exemples ci-dessus de multiples manifestations. Réel et irréel se confondent, réalités et fictions s'interpénètrent.

Autre exemple de cet espace ludique, dans lequel s'exprime le bovarysme contemporain compris comme fiction narrative, les dispositifs de réalité augmentée. Le terme n'est d'ailleurs peut-être pas très bien choisi pour décrire ce que nous essayons de mettre en lumière. Les différentes applications qui permettent à nos téléphones de nous présenter des informations supplémentaires sur l'environnement dans lequel nous nous trouvons en sont une illustration. Les consoles de jeux portables qui communiquent entre elles alors que nous déambulons dans les rues, les puces RFID, sont autant d'exemples qui illustrent cette porosité entre réalité et virtualité. Notre environnement est augmenté de significations, d'imaginaires collectifs, et se retrouve gros d'un potentiel virtuel qui prend chair dans de nombreux dispositifs technologiques.

Mais à l'inverse de la culture moderne de la technique, l'objet technique n'est pas ici un objet de domination, d'expertise ou de transformation. Il est un objet de reliance. La promesse contemporaine de la technique n'est d'ailleurs pas de se montrer en tant que telle, c'est-à-dire en tant qu'objet technique, mais bien de disparaître au profit d'une naturalité et d'une continuité d'usages et de comportements[237]. C'est ce que Stéphane Hugon a bien mis en avant avec la notion d'affordance. L'affordance est la capacité d'un objet technique à suggérer, par lui-même, son usage. Elle fait écho aux gestes, aux comportements et aux imaginaires qui sont déjà présents chez l'utilisateur. Cela a pour conséquence de faire de l'objet technique un objet magique, une *res in lusio*. C'est-à-dire un objet qui se trouve à la

---

[236] Georges Palante, *Le Bovarysme, une moderne philosophie de l'illusion*, *op. cit.*, p. 29.
[237] CF. Stéphane Hugon, *L'étoffe de l'imaginaire. Design relationnel et technologies*, *op. cit.*.

croisée des chemins de la technologie et de l'illusionnisme. Un objet technique qui prend tout son sens dans son détournement ludique. L'exemple de la Twingo est ici frappant. Le constructeur Renault a, par le design particulier de cette automobile, détourné l'image traditionnelle de la voiture comme objet spécifiquement technique et masculin. Les couleurs et les formes renvoient à l'imaginaire du jouet, voire du hochet.

Avec le dépassement de la distinction *res cogitans/res extensa* par la mise en place de la *res in lusio,* le bovarysme contemporain fait de « l'Univers une œuvre d'illusionnisme magique. »[238] A la manière des animaux fantastiques du Moyen-Âge que nous évoquions dans l'introduction de ce chapitre, les différents registres que sont les objets, l'imaginaire, la communauté, le virtuel, s'interpénètrent et se confondent. La *res in lusio* est à comprendre comme un processus de chimérisation, de sample. Tout peut être combiné, associé. L'assemblage baroque est un procédé répandu aujourd'hui, sur lequel Maffesoli attire notre attention. Les baskets Adidas auxquelles sont ajoutées des ailes, rappelant les chaussures mythiques d'Hermès, en sont une illustration.

L'objet technique qu'est la chaussure de sport est alors détourné de sa fonction et de son utilité pour devenir une chimère de la mode, à mi-chemin entre l'imaginaire de l'athlète et celui de la mythologie grecque. Le mouvement des Real life super-heroes est un autre exemple de cette chimérisation, de ce dépassement des anciennes distinctions entre réel et virtuel, réalité et imaginaire. Dans ce mouvement, des personnes se sont fabriqué des costumes de super-héros et patrouillent réellement dans leur ville pour lutter contre le crime ou l'incivilité.

La chose dans le jeu, le bovarysme contemporain, l'enromancement de la vie quotidienne, participent d'une réappropriation de la technique et des anciennes

---

[238] Georges Palante, *Le Bovarysme, une moderne philosophie de l'illusion*, *op. cit.*, p. 14.

distinctions de la modernité par la société contemporaine. Chacun d'entre nous est en quelque sorte un magicien, un porteur de masque, un créateur de chimères. Concluons maintenant ce chapitre en développant quelques-unes des manifestations de cette *res in lusio*.

b. Le matin des magiciens.

> « Au contraire du platonisme naïf que l'on a parfois imputé aux Jivaros, opposant le monde véritable des essences, accessible par les rêves et les hallucinogènes, au monde illusoire de l'existence quotidienne, il me paraît que les Achuar structurent leur univers en fonction du type d'échange qu'ils peuvent établir avec ses hôtes les plus divers, dès lors investis d'une plus ou moins grande réalité existentielle selon le genre de perception auquel ils se prêtent et dont ils sont en retour crédités. »
>
> Philippe Descola, *Les lances du crépuscules*.

Le bovarysme et ses conséquences produisent un espace nouveau dans lequel les communautés s'actualisent. Le monde moderne nous échappe et nous reconstruisons des pans de réalité commune par le jeu de la fiction bovaryque. Jean Duvignaud écrivait à ce propos : « Les fictions que suscite le jeu emplissent cette « aire intermédiaire » qui s'étend entre nous et les choses et, hors de toute utilité ou efficacité, semblent autant d'efforts pour conquérir un réel toujours en fuite. »[239]

Il apparaît dans ce que nous avons décrit précédemment, à savoir la chose dans le jeu ou la chimérisation, un détournement de ce qui a fait la modernité. Les techniques ne sont plus des outils de transformation du monde, mais plutôt des moyens de donner chair aux fictions ludiques. Comme si le bovarysme contaminait le technologique. Comme si la technique moderne, pour continuer d'exister, devait revêtir les atours de l'époque contemporaine. Ou peut-être tout simplement parce que ce qui conduisait les conquêtes technologiques se trouve aujourd'hui saturé et, petit à petit, remplacé par ce qu'il avait d'abord cherché à faire disparaître. Dans *Spectacle*

---

[239] Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, *op. cit.*, 49.

et société, c'est ce que Duvignaud nous suggère : « Visualiser les légendes et la mythologie, rendre visible l'incroyable, voilà ce que réussit la raison agissante. Comme si le siècle entier demandait aux croyances fantastiques de conjurer par une représentation du fantastique une science qui allait rendre le cosmos à l'inertie. »[240] *Société du spectacle* mise en évidence par les situationnistes, il semble bien que le spectacle, dans sa dimension illusoire, contamine l'ensemble de la vie sociale. Le chevalier d'industrie, l'ingénieur, laissent alors leur place à l'artiste et à l'aventurier de l'illusion. Steve Jobs était certainement un ingénieur remarquable, mais c'est aussi celui qui décida de produire des objets technologiques et de les présenter comme des objets magiques. Par le jeu des contradictoires, « la technique se met donc au service de forces qu'elle a épistémologiquement éliminées. Elle construit un monde fermé et rigoureux pour recréer ce qu'elle supprime. Elle enfante le monde au moment où elle le désenchante. »[241]

Ce que nous évoquions en introduction, en faisant du chevalier d'industrie l'un des avatars du bovarysme et de l'enromancement médiéval, permet de mieux comprendre le passage de la modernité à la postmodernité qui se joue ici. Si la science, la technique et la rationalisation du monde ont œuvré pendant près de deux siècles, il apparaît aujourd'hui que le désenchantement qu'elles ont produit les pousse à réenchanter le monde. Comme l'a écrit Duvignaud : « La science devient magique parce que le monde réel est probablement insupportable. »[242] Et en devenant magiques, la science et la technique deviennent des moyens de faire communauté. L'exemple de l'Apple Store de la 5ème avenue à New York est ici frappant. Véritable cathédrale contemporaine de la technologie, il reprend les codes et les symboles de l'édifice religieux. Il ne s'agit pas de savoir si l'architecte qui a

[240] Jean Duvignaud, *Spectacle et société, op. cit.*, p. 122.
[241] *Ibid.*, p. 122-123.
[242] *Ibid.*, p. 127.

conçu ce magasin s'est réellement inspiré de la Mecque, mais il est évident qu'il a cherché à en faire un espace totem d'une communauté de consommateurs.

Nous sommes ici loin du linéaire de supermarché, symbole de la rationalisation de la consommation. L'espace est réenchanté. La fiction bovaryque et ses conséquences sur notre rapport au monde, à l'identité et à la technologie modifient notre rapport à l'espace et à la mémoire. On se vit comme un autre. C'est-à-dire à la fois différent de soi et aussi comme les autres membres du groupe. Le groupe nous possède et nous façonne par l'intermédiaire de rites ludiques et de micro-mythologies. Tout cela transforme notre rapport au territoire et à l'imaginaire collectif. L'espace n'est plus simplement considéré comme une abstraction, une chose étendue modélisée mathématiquement dans un repère cartésien. Il se charge d'une dimension symbolique et d'une valeur mnémonique collective. Il se fait paysage et réceptacle des communautés qui l'habitent. C'est ce qu'a bien montré Stéphane Hugon à propos de l'imaginaire du voyage dans l'expérience internet. La navigation, le surf, sont autant d'expressions qui marquent la logique territoriale qui se joue sur internet. Chaque forum, site, page, sont autant de lieux qui cristallisent des imaginaires communautaires. A la logique temporelle de la modernité semble succéder une logique territoriale que nous allons étudier dans ce qui suit.

La fiction bovaryque que nous avons décrite s'exprime dans des micro-récits qui sont autant de mythologies éphémères fondatrices de communautés. Ces communautés et ces fictions ont lieu dans un espace particulier qui est celui de la *res in lusio*. Cet espace se manifeste par l'émergence de communautés multiples et éphémères et renvoie alors à une logique territoriale, c'est-à-dire à une logique symbolique qui s'incarne dans un espace. Il est maintenant temps de comprendre l'importance de l'espace dans les comportements ludiques contemporains, notamment dans les processus d'élaboration d'une mémoire collective. Il s'agira, en

quelque sorte, d'établir dans le chapitre suivant les contours d'une « paysageologie » mnémonique contemporaine.

A la manière des hommes que décrit Baudelaire dans *Chacun sa chimère*, la société contemporaine semble produire des fictions narratives, des chimères comme autant de socialités potentielles :

« Je questionnai l'un de ces hommes, et je lui demandai où ils allaient ainsi. Il me répondit qu'il n'en savait rien, ni lui, ni les autres ; mais qu'évidemment ils allaient quelque part, puisqu'ils étaient poussés par un invincible besoin de marcher.

Chose curieuse à noter : aucun de ces voyageurs n'avait l'air irrité contre la bête féroce suspendue à son cou et collée à son dos ; on eu dit qu'il la considérait comme faisant partie de lui-même. Tous ces visages fatigués et sérieux ne témoignaient d'aucun désespoir ; sous la coupole spleenétique du ciel, les pieds plongés dans la poussière d'un sol aussi désolé que le ciel, ils cheminaient avec la physionomie résignée de ceux qui sont condamnés à espérer toujours. »[243]

[243] Charles Baudelaire, « Chacun sa chimère », in *Le Spleen de Paris. Petits poèmes en prose*, éditions Gallimard, coll. Nrf poésie Gallimard, Paris, 2006 (1948), p. 115.

*

« Le baroque, en revanche, a un sens cosmique, bien nettement révélé par le fait de son éternelle prédilection pour le paysage. Pour le paysage et pour le folklore. (…) De même que les dialectes sont des *idiomes naturels*, le baroque est l'idiome naturel de la culture, celui où la culture imite les procédés de la nature. Le baroque contient toujours, dans son essence, quelque chose de rural, de *paysan*. Pan, dieu des champs, dieu de la nature, préside à toute œuvre baroque authentique. »

Eugénio D'Ors, *Du Baroque*.

« C'est l'homme aux mille tours, Muse, qu'il faut me dire, Celui qui tant erra quand, de Troade, il eut pillé la ville sainte, Celui qui visita les cités de tant d'hommes et connut leur esprit, Celui qui, sur les mers, passa par tant d'angoisses, en luttant pour survivre et ramener ses gens. Hélas ! même à ce prix, tout son désir ne put sauver son équipage : ils ne durent la mort qu'à leur propre sottise, ces fous qui, du Soleil, avaient mangé les bœufs ; c'est lui, le Fils d'En Haut, qui raya de leur vie la journée du retour. Viens, ô fille de Zeus, nous dire, à nous aussi, quelqu'un de ces exploits. »

Homère, *L'Odyssée*.

« Il n'est pas donné à chacun de prendre un bain de multitude ; jouir de la foule est un art ; et celui-là seul peut faire, aux dépens du genre humain, une ribote de vitalité, à qui une fée à insufflé dans son berceau le goût du travestissement et du masque, la haine du domicile et la passion du voyage. »

Charles Baudelaire, *Les foules*.

*

Chapitre 3 – Les transformations de la mémoire :

MACHINA MEMORIALIS

> « L'espace médiéval est donc ce qui est entre deux : un vide à remplir. On ne le fait exister qu'en le parsemant de site. »
>
> Paul Zumthor, *La mesure du monde*.

Dans *Le jour de la marmotte* Bill Murray incarne un présentateur météo. Il est envoyé dans une petite ville américaine où, tous les ans, se tient une fête concernant la fin de l'hiver. Une marmotte, selon qu'elle regarde ou non son ombre en sortant de son terrier, annonce ainsi l'arrivée avancée du printemps. Le personnage joué par Bill Murray est un citadin hautain qui n'apprécie pas cette fête folklorique. Il n'a qu'une idée en tête, tourner son reportage et rentrer chez lui le soir même. Mais une tempête de neige en décide autrement et le voilà bloqué dans cette petit ville. Le fantastique s'insinue alors dans l'histoire. En effet, Bill Murray se retrouve le lendemain matin à vivre la même journée que la veille. Le temps fait une boucle dans laquelle le journaliste se trouve bloqué. Il va alors revivre, tout au long du film, la même journée d'hiver. Par cette répétition, c'est la temporalité, en son sens moderne de projection dans le futur, qui est réduite à une journée et qui disparaît. Bill Murray va alors découvrir le réseau des micro-événements qui jalonnent l'ensemble de la vie de cette petite ville en cette journée d'hiver. Il va, tour à tour, apprendre la sculpture sur glace, sauver le maire de la ville, rattraper un enfant qui tombe d'un arbre, aider un jeune couple à se réconcilier avant le mariage, apprendre à jouer du piano. Avec la disparition du temps, chaque petite chose devient une aventure à part entière et la succession de ces événements construit alors un itinéraire par lequel le journaliste citadin va devenir un membre de la communauté. Autrement dit, le temps disparaît

au profit d'une territorialisation de la narration qui va produire une mémoire collective, un sentiment d'appartenance. C'est de cette transformation de la société contemporaine, illustrée ici par *Le jour de la marmotte*, que nous allons tracer le portrait dans le chapitre qui suit.

Mnémosyne, la déesse mémoire, est la mère des muses. Contrairement à notre vision de la mémoire, elle n'est pas pour les Grecs de l'Antiquité une compilation de souvenirs individuels. L'individu n'est d'ailleurs pas compris et vécu tel que nous le faisons. Il est soumis à une forme de destin tragique et comme Nietzsche l'a écrit à ce propos, ce sont les dieux qui prennent sur eux la faute, la responsabilité. L'individu est en quelque sorte leur jouet. Un peu à la manière du film *Le Choc des Titans*, dans lequel on voit Zeus déplacer des pions sur un échiquier. Thésée étant l'un de ces pions que le dieu des dieux manipule à sa guise. Dans cette conception tragique de l'existence, la mémoire n'exprime alors pas l'intériorité de l'individu, elle n'est pas le réceptacle de ses choix ou de ses pensées. Elle renvoie plus à un *archè* qu'à un souvenir. C'est-à-dire qu'elle est l'expression d'une origine, d'une fondation, d'un récit mythique. Lorsqu'Homère invoque les muses au début de ses chants, il en appelle aux dépositaires de la mémoire. Lui-même n'est que le medium qui se trouve entre nous et les détentrices du récit. Il est possédé par les muses et par le récit qu'elles lui transmettent.

Au Moyen-Âge la mémoire est considérée comme un art. Cela est aisément compréhensible si l'on imagine les difficultés que l'on pouvait avoir à se procurer du papier, de l'encre, bref le nécessaire pour noter son discours, ses idées, etc. Mais ici encore la mémoire n'est pas une simple mnémotechnique, ni une compilation de souvenirs individuels. Dans l'art de la mémoire, celle-ci est spatialisée. On la rend concrète en la situant dans l'espace. La mémoire est alors un voyage. D'une certaine manière, ce voyage renvoie, lui aussi, à un *archè*, un souvenir originel, archétypal, auquel on accède par l'*ars memoria*. Les cathédrales sont, par bien des aspects, des

exemples de ce que pouvait être l'art de la mémoire au Moyen-Âge. Chaque signification possède une place spécifique dans l'édifice et chacune de ces positions renvoie à un ensemble de symboles qui sont autant de procédés mnémoniques. En se déplaçant dans la cathédrale, en faisant ce voyage symbolique, on se remémore une histoire. Tel est la signification du labyrinthe de la cathédrale de Chartres qui symbolise le pèlerinage que doit faire chaque croyant. En parcourant les méandres du labyrinthe, on se remémore le voyage initiatique à Saint-Jacques de Compostelle.[244]

Ces exemples montrent que la mémoire ne renvoie pas simplement à une dimension temporelle, ou à une dimension individuelle. Et si la mémoire, en son sens moderne, renvoie à l'Histoire, les comportements que nous avons décrits dans les chapitres précédents nous invitent à réfléchir sur sa transformation aujourd'hui. La mémoire, qui a longtemps était considérée d'un point de vue purement temporel, semble aujourd'hui s'exprimer de façon spatiale et territoriale. Cela s'explique notamment par ce que nous avons montré dans le chapitre précédent sur le bovarysme. L'individu qui éclate en sincérités successives, en sociétés de petits « moi », difracte l'intériorité, source de la temporalité, en espaces et en paysages par l'exploration des itinéraires. La mémoire, comme nous allons le voir, est alors l'expression ou le processus par lequel se fait un voyage identitaire et communautaire. Dans le voyage, on construit les images du soi et des autres. L'illusion du bovarysme est alors une métaphore en son sens topographique de porter au-delà. Le bovarysme peut être compris comme un cas particulier du transport (au sens de transport amoureux) que nous allons décrire dans le chapitre qui suit. Fabriquer des images, enromancer sa vie, sont aussi des voyages identitaires et communautaires.

---

[244] « Au sens le plus pur, le pèlerinage est destiné à faire voir le pays comme un témoin des évènements passés. Il s'agit de retrouver dans un site ou dans un lieu concret le sens historique et religieux qui y est encodé. », in Bertrand Westphal, *Le monde plausible. Espace, lieu, carte*, éditions de Minuit, Paris, 2011, p. 45.

Les études sur le Moyen-Âge et plus particulièrement sur l'art de la mémoire vont, encore une fois, nous offrir de précieux moyens de compréhension des comportements ludiques contemporains. Ainsi les prêtres médiévaux, qui pratiquaient un art de la mémoire, nous offriront des exemples de pratique et d'analyse permettant d'éclairer un certain nombre de situations contemporaines. Comme l'écrit Mary Carruthers : « L'application continue de la prière, qui est le propre de la vie monastique, a pris, en latin, le nom de *sacra pagina*, c'est-à-dire la méditation constante fondée sur la lecture et la remémoration des textes sacrés. Les premiers moines du désert appelaient cet ensemble de pratiques *mnêmê theou*, la « mémoire de Dieu ». Cette « mémoire » ne se restreint pas à ce que nous désignons sous ce vocable aujourd'hui ; c'est un concept beaucoup plus vaste car il reconnaît le rôle essentiel que jouent l'émotion, l'imagination et la méditation au sein de l'activité de remémoration. Plus proche de sa signification réelle est notre terme de « cognition », désignant la construction de la pensée. La méditation monastique est l'art de fabriquer des pensées relatives à Dieu. »[245] De façon analogique, nous verrons que les comportements ludiques propres à la constitution d'une mémoire dans le monde contemporain sont, eux aussi, un art de fabriquer des images, non pas relatives à Dieu mais à ce qui est d'une certaine manière la même chose, la communauté.

Les médias contemporains (internet, télévision, cinéma, bande dessinée, jeux vidéo, etc.) participent de la fabrication de ces images et de ces itinéraires mnémoniques. A la manière des aèdes de l'Antiquité grecque, ils sont des intermédiaires entre la mémoire collective et chacun d'entre nous. Pour le dire autrement, les média contemporains produisent des effets de territorialité et de

[245] Mary Carruthers, *Machina memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen-Âge*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des histoires, Paris, 2002 (1998), p. 10.

déplacement qui ont pour conséquence l'élaboration communautaire de paysages mnémoniques communs. Tout ce qui fera territoire pourra être compris, au sens défini dans notre chapitre 3, comme la manifestation d'un comportement ludique qui a pour expression l'élaboration de communautés. McLuhan avait bien repéré cela : « Les jeux sont des extensions de notre moi, non pas individuel, mais social, et il devrait maintenant être clair qu'ils sont des médias de communication. Si nous demandons enfin : « Est-ce que les jeux sont des *mass média* ? » il faut répondre *oui*. Les jeux sont des situations inventées pour permettre la participation simultanée de plusieurs personnes à des modèles importants de leur vie collective. »[246]

Dans un premier temps, nous allons essayer de comprendre la logique territoriale qui sous-tend le jeu. Autrement dit, en quoi le jeu est-il un territoire ? Nous aborderons alors la question des médias et de leurs vertus mnémoniques. Pour le poser plus simplement, comment les médias modifient-ils notre rapport à la mémoire ? Alors, nous décrirons les comportements ludiques contemporains par lesquels nous produisons de la mémoire et des lieux communs.

3.1 Jeux et territoires.

> « La géographie réelle s'efface ici au profit d'une géographie symbolique. »
>
> Bertrand Westphal, *Le monde plausible. Espace, lieu, carte.*

Le jeu est image du monde, voire même dans certains cas, symbole du monde. Il est aussi une élaboration éthique, voire un apprentissage moral. Chaque jeu possède ses propres règles qui définissent ce qui est permis et ce qui ne l'est pas, ce qui *est bien* et ce qui *est mal*, quels *rôles* sont possibles pour les joueurs et quelles

[246] Marshall Mc Luhan, *Pour comprendre les médias*, éditions Mame/Seuil, coll. Points essais, Paris, 1977 (1964), p. 281.

actions sont autorisées. Mais à côté de la dimension éthique du jeu, les jeux sont aussi des *territoires*, peut-être même des *paysages*, des espaces symboliques.

Ainsi, chaque jeu possède un *terrain*, des règles de déplacement et de relation aux autres joueurs, aux autres pions et à l'espace défini par le plateau lorsqu'il y en a un (jeu d'échecs, jeu de l'oie, jeu de Go, Monopoly, Warhammer, etc.), par la surface de jeu (terrain de foot ou de rugby, de basket ou de tennis, etc.), ou encore par l'espace social dans lequel on joue (le bar tabac, le champ de courses, le casino, etc.). Ce sont ces différents aspects qui vont nous intéresser dans ce qui va suivre. Qu'est-ce que le jeu en tant que *territoire* ? Que signifie le *territoire* du jeu ?

On insiste le plus souvent sur les règles du jeu, ou encore sur la symbolique de tel ou tel élément des jeux, mais la question du *territoire* du jeu n'a été que peu abordée. Elle nous semble pourtant essentielle. Elle l'est d'autant plus dans une société contemporaine où le rapport au *territoire* est omniprésent sous de nombreuses formes : forme politique avec les divers nationalismes, régionalismes et autres indépendantismes, ou encore avec l'écologie politique ; forme esthétique et éthique avec l'essor du Feng-shui et autres philosophies de l'aménagement de l'espace urbain et/ou de l'espace domestique ; forme virtuelle avec Second Life, World of Warcraft et autres mondes numériques où se dessinent des communautés, des espaces de discussion, d'échanges, etc., au gré des nouveaux territoires qui apparaissent et disparaissent sur la toile. Pour le dire plus simplement, le monde contemporain foisonne de nouvelles topologies, topographies, utopies, etc. C'est pourquoi, dans un monde où le ludique prend de plus en plus de place, il est essentiel d'étudier l'esprit du jeu sous un angle quasi *géographique* ou pour reprendre les propos d'Augustin Berque *onto-géographique*.

En effet, l'espace ludique, qu'il s'agisse ici de l'espace transitionnel de Winnicott, du plateau des wargames, de l'espace virtuel d'un World of Warcraft ou d'un Second Life, du plateau d'un jeu de petits chevaux ou d'un jeu de l'oie, ou

encore d'un bar tabac ou d'un casino, d'une plage ou d'un terrain de foot, chacun de ces territoires fonde l'existence des éléments du jeu qui les abrite. Pour comprendre cette dimension onto-géographique des jeux, nous suivrons ici une démarche proche de celle d'Augustin Berque dans son livre *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*[247] : « Il ne s'agit pas ici de ce que font professionnellement les géographes, et que pourraient imiter les philosophes, c'est-à-dire de la géographie comme discipline ; mais du fait que l'être humain se grave (*graphein*) dans la terre (*gê*), et qu'il en est en retour gravé dans un certain sens. Le sens justement où il est géographique. »[248] Et c'est bien de cette gravure dont il s'agit dans le territoire des jeux. Certes, il ne s'agit pas d'un espace géographique traditionnel, même si cela pourrait être le cas de-ci de-là, mais bien d'un espace fictionnel dans lequel l'être humain représente sa relation au monde et aux autres êtres. Il peut donc s'agir d'un espace physique, tout autant que d'un espace virtuel ou imaginaire, mais compris comme une *imago mundi*. Image du monde qui n'est pas irréelle mais bien concrète, en son sens étymologique[249]. Et qu'y a-t-il de plus *concretus* que les jeux des enfants et des adolescents ou que les différents comportements ludiques et juvéniles des adultes ou des séniors qui expriment dans nos sociétés cette vieille figure du *puer aeternus* ? L'homme n'a jamais fini de grandir… Ou, inversement, mais il s'agit de la même chose, il ne cesse pas d'être un enfant.

a. Deux visions du territoire : le jeu d'échecs et le jeu de go.

Dans le dictionnaire des jeux dirigé par René Alleau, on peut lire à l'article échecs : « Thomas Hyde signale que les orientaux le considéraient comme un *carré*

---

[247] Cf. Augustin Berque, *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, éditions Belin, Paris, 2009 (1987).
[248] *Ibid.*, p. 13.
[249] *Concretus* est en latin le participe passé de *concrescere*, c'est-à-dire grandir ensemble.

planétaire consacré au dieu Mercure dont la correspondance numérique était l'*octénaire*. »[250]

A l'article Go on lit la chose suivante : « Les combattants ne sont pas rangés au départ dans un ordre fixe, et le terrain est entièrement libre, représentant en quelque sorte un *no man's land* qu'il s'agira de conquérir. Le principe essentiel du jeu est, en effet, d'occuper la plus grande étendue possible et d'encercler l'adversaire pour l'empêcher de développer ses pièces. (…) On a parfois imaginé que le go-ban représentait la mappemonde céleste, les 361 pions figurant les astres. Parmi les points d'intersection, certains sont considérés plus importants que les autres, et sont signalés sur le tableau par de petits cercles. On en compte neuf, correspondant aux neuf lumières du ciel. »[251]

Dans ces deux extraits de définition, on voit clairement apparaître la dimension territoriale du jeu d'échecs et du jeu de go. Le premier correspondant à un *carré planétaire*, l'autre à une carte du ciel. Mais la conception liée à ces deux plateaux de jeu manifeste deux types de relation au territoire. Ainsi, dans le jeu d'échecs, les pions sont mobiles et se déplacent *à l'intérieur* de cases. Chaque case représente une position définie sur l'échiquier, qui est le plus souvent identifiée aujourd'hui par une lettre et un chiffre (par exemple, le fou en B3). Chose que l'on retrouve aussi dans la bataille navale. L'échiquier ressemble ainsi à un repère cartésien où la position des pièces correspond simplement à leur situation topographique sur le plateau. Dans le jeu de go, il en est tout autrement. On ne joue pas *dans* des cases, mais *sur* des intersections. Les pions sont immobiles une fois posés sur le go-ban et c'est la relation entretenue par les pions sur ce réseau qui leur donne force et valeur. Il s'agit

[250] Publié sous la direction de René Alleau, *Dictionnaire des jeux*, Tchou Editeur, 1964, p. 174.
[251] *Ibid*., p. 218.

alors de construire des formes qui seront vivantes ou mortes. Chaque pion est ainsi compris comme potentiel relationnel et n'est rien en dehors de ce réseau.

Ainsi, le jeu d'échecs correspond plutôt à une conception moderne et abstraite du territoire. C'est une carte où chaque case est délimitée par une frontière ou des coordonnées. Le go correspond plutôt à une conception concrète du territoire, c'est-à-dire à une conception qui fait du territoire le lieu d'apparition des êtres qui l'habitent. Il se rapproche en cela de ce que nous avons décrit dans le chapitre précédent sous le nom de *res in lusio*.

Ainsi donc, le jeu compris comme territoire implique un certain rapport au monde. Il s'agira ici de comprendre ce qui se cache dans la notion de *territoire ludique* et quel sens donner au jeu en tant que territoire.

b. Le jeu en tant que territoire.

Pour comprendre dans quelle mesure le jeu est territoire, il nous faut revenir à une distinction étymologique : la différence entre *topos* et *chôra*. Le *topos* c'est l'espace abstrait. C'est-à-dire, à la fois un espace hors de tout espace concret, mais aussi un espace qui fait justement abstraction de ce qu'il désigne ou représente. C'est la carte d'état major ou encore les méridiens dessinés sur un globe terrestre. L'exemple type en est certainement la carte de France réalisée par Robert de Hessein selon une topographie égalitaire où les frontières naturelles, les cultures régionales, etc., sont niées au profit d'un espace égalitairement réparti et abstrait.

La *chôra*, de son côté, « implique souvent la pertinence, l'appropriété du lieu à un certain être. (…) De même, à une autre échelle, la *chôra* est la campagne *attributive* d'une certaine ville, le territoire *propre* d'une *polis* ; par exemple, pour Athènes, l'Attique. »[252] Ainsi, pour la *chôra,* lieu et chose sont étroitement liés.

[252] Augustin Berque, *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, *op. cit.*, p. 25.

Tandis que pour le *topos*, lieu et chose sont indépendants l'un de l'autre. L'un n'affecte pas l'être de l'autre. Poursuivons cette distinction et revenons avec Berque au *Timée* de Platon et à sa caractérisation de la *chôra* : « Des choses qui sont, elle apparaît étrangement comme l'empreinte et à la fois comme la matrice : mère ou nourrice. »[253] Autrement dit, elle est à la fois le lieu de leur apparition et le lieu à partir duquel les choses sont. Berque écrira qu'elle est le *paysage* des choses.

L'espace du jeu apparaît bien comme une *chôra* et non comme un *topos*. En effet, le pion du jeu de go, ou le fou du jeu d'échecs ne sont qu'en tant qu'ils apparaissent sur le go-ban ou sur l'échiquier. Dans ces deux exemples, c'est le plateau de jeu qui sert de *paysage* aux pions. Plateau qui est à la fois lieu de leur apparition et condition nécessaire de leur être en-tant-que pion ou en-tant-que fou. Mais on pourrait décliner cette analyse au travers de la figure du joueur de football qui n'apparaît en-tant-que-tel que sur un terrain de football (les nombreux exemples médiatiques contemporains démontrent bien qu'en dehors des terrains ils ne sont plus simplement joueurs de foot, comme ce fût le cas à l'été 2010 pour Frank Ribery). De même pour le joueur de poker à la table de jeu, ou encore de l'internaute joueur de World of Warcraft qui n'est un elfe que dans l'espace virtuel de ce MMORPG. Les multiples fictions bovaryques que nous avons décrites dans le chapitre précédent se manifestent alors dans un territoire ludique. C'est à partir de ce territoire que chacun devient ce que le groupe et le territoire lui proposent. Point de confusion entre réel et irréel, comme le suggèrent certains commentateurs à propos des tireurs fous qui se seraient entraînés sur tel ou tel jeu de guerre. Mais plutôt une extension du territoire du jeu. Le monde physique devient, peut-être, la continuité de l'espace ludique. L'ancienne distinction entre réel et irréel, entre réalité et imaginaire est, pour ainsi dire, dépassée. On peut alors y transporter les identités multiples que l'on a élaborées

[253] *Ibid.*, p. 30.

dans tel ou tel univers. N'oublions pas que le milieu dans lequel se déploient ces fictions identitaires est l'espace de la résillusion, c'est-à-dire un espace profondément poreux et dans lequel intériorité, environnement, imagination et communauté se rejoignent. Si nous prenons l'exemple du zombie, celui-ci est au départ quelqu'un qui a été envouté selon les rites du Vaudou haïtien. Il est ensuite devenu un personnage de cinéma avec le film de Romero *La nuit des morts-vivants*. Dans ce cas, il représente une sorte de critique de la société de consommation et de la culture de masse.

Puis il devient personnage de bande dessinée avec *The Walking Dead*, une menace dans les jeux vidéo comme dans *Resident Evil*, ou encore un déguisement pour la fête d'Halloween. La culture populaire se l'approprie et il est alors transporté dans les rues de nos villes au travers des zombie walk dont nous avons déjà parlé. Le territoire ludique dans lequel se déploie la figure du zombie s'étend et modifie, par des jeux de détournement et d'appropriation, ce qu'il était au départ pour devenir l'une de ces micro-mythologies contemporaines qui fait communauté. Tirons maintenant les conséquences de la compréhension du jeu en tant que *territoire*.

c. La signification du territoire du jeu.

L'espace du jeu est bien un espace fictionnel, au sens que nous lui avons donné au travers du bovarysme, il n'en est pas moins un espace concret, c'est-à-dire un espace dans lequel les êtres ludiques deviennent ce qu'ils sont, grandissent ensemble. En tant que *chôra*, le territoire ludique devient lieu de concrétion de l'imaginaire ludique et donc, aussi, territoire de concrétion des images du monde que sont les jeux. Comme l'écrit Berque à propos du paysage, il en est de même du territoire ludique compris en tant que *chôra* : « Conjuguer le physique et le phénoménal, l'en-soi et l'imaginaire, l'intelligible et le sensible, telle est en effet la vertu des en-tant-que de l'existence. Telle est la vertu de la réalité. »[254]

L'existence d'un territoire ludique est certainement une des raisons pour lesquelles on a toujours séparé les activités ludiques de la vie quotidienne et de son « sérieux ». Mais comme nous venons de le dire, le territoire du jeu est un espace d'apparition des choses ludiques en tant que telles. Il est un espace d'apparition tout aussi réel que le *réel*, un réel différent sans doute, mais qui n'en est pas moins concret ou « sérieux » et qui contamine la vie quotidienne aujourd'hui.

En prolongeant cette idée, on comprend mieux comment certaines activités ludiques peuvent exporter dans la vie quotidienne un certain nombre de pratiques et de nouveaux rapports sociaux. C'est le cas typique des *geek* qui expérimentent et élaborent dans les mondes virtuels de nouvelles formes de socialité, puis les exportent entre eux dans les communautés « réelles », filles de ces communautés virtuelles d'elfes noirs, ou de nains de la Moria. Rappelons-nous avec Berque que « la *chôra* (…) c'est bien l'ouverture par laquelle adviennent à l'existence les êtres

---

[254] Augustin Berque, *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, *op. cit.*, p. 42.

qui vont constituer le monde ».[255] Les activités ludiques contemporaines ne sont plus à rejeter dans l'espace déprécié des loisirs, du frivole et de l'inutile. Elles constituent autant de portes ouvertes sur le *monde imaginal* où se créent et se déploient les socialités en gestation et à venir. Il s'agit bien alors de voir dans l'esprit du jeu contemporain l'anomique d'aujourd'hui qui deviendra le canonique de demain. Vieux constat auquel Saint Jean nous invitait déjà à réfléchir dans son *Apocalypse* : « Le présent est ce qui doit arriver plus tard. »

Mais ne nous arrêtons pas ici. En effet, la compréhension du jeu comme territoire nous renvoie aussi à une compréhension ouverte de celui-ci. C'est-à-dire à l'interprétation du territoire ludique comme espace relationnel et non plus comme territoire discriminant, comme frontière. « Il faut s'attacher à ce en quoi la *chôra* peut être un lieu géniteur ; c'est-à-dire une ouverture à partir de laquelle se déploie quelque chose, et qui justement ne limite et ne définit pas. »[256] Ce qui apparaît dans et par le territoire ludique n'est donc ni défini, ni limité par ce dernier. Rien n'empêche plus, comme c'est le cas pour les élaborations communautaires des *geek*, ou plus simplement des rituels enfantins de salutation des cours d'école, qu'ils soient exportés en dehors du jeu. Voilà peut-être une des raisons qui fait de l'activité ludique une activité productrice de culture, mais aussi au-delà de toute culture. On retrouve ici la forme d'une transcendance-immanente développée par Michel Maffesoli. Forme communautaire que l'on retrouve dans nombre de socialités contemporaines et souterraines, comme les free partys. Dès lors, l'activité ludique n'est plus séparée du monde « réel », du monde du travail, ou de la vie quotidienne. Le territoire ludique compris en tant que *Chôra* dépasse ce dualisme analytique imposé par la vision moderne du monde. On peut alors retrouver l'esprit du jeu dans l'ensemble des activités de la vie humaine : « La *chôra* est donc essentiellement non

---

[255] *Ibid.*, p. 31.
[256] Augustin Berque, *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, *op. cit.*, p. 32.

moderne. Point seulement archaïque ou originaire (à notre origine) ; mais originaire (au fond de notre être), et grosse d'un paradigme relationnel périmant le dualisme moderne. » [257] Il en est de même pour le territoire ludique contemporain qui devient paysage collectif.

Attachons-nous maintenant à comprendre comment la *chôra* se déploie dans l'espace contemporain que constituent les média, et comment cela participe de la transformation de la mémoire.

3.2 Mémoires et cheminements : la fabrication d'un lieu commun.

> « Au pays des Merveilles, Alice évolue dans un monde qui ontologiquement est contigu à celui qui surplombe le terrier de lapin blanc et où elle s'ennuie auprès de sa sœur. L'un serait le fruit de l'imagination de Lewis Caroll, l'autre une émanation de l'Angleterre victorienne. Tous deux sont des représentations qui entretiennent avec le réel une relation de degré sans doute différent mais de nature analogue. Car dès que l'on admet l'hypothèse d'une pluralité de mondes, on reconnaîtra aussi que *le* monde étant dorénavant irréductible à une quelconque singularité il en devient irreprésentable. *Le* monde de la modernité support du réel « objectif » s'est fragmenté en une constellation de mondes possibles dont la représentation constitue au mieux une approximation. Les mondes possibles sont postmodernes. »
>
> Bertrand Westphal, *Le monde plausible. Espace, lieu, carte.*

a. Medium is the message : média mnémoniques.

L'espace ludique est un territoire potentiel, une *chôra* dans laquelle la mémoire collective se spatialise. Mais au travers de quoi cette potentialité des comportements ludiques va-t-elle s'exprimer ? Comment le jeu devient-il territoire ? Dans quelle mesure élaborons-nous, aujourd'hui, des territoires communautaires ?

---

[257] Augustin Berque, *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, *op. cit.*, p. 35.

Comme nous l'évoquions dans notre chapitre précédent, nous assistons, au travers du bovarysme contemporain, à l'élaboration de communautés par des processus de fiction et de narration de soi et du groupe. Les mythologies contemporaines, des narrations des joueurs d'Ogame à l'Apple Store de la 5ème avenue à New York, réinvestissement un espace qui a été fortement rationalisé et désenchanté par la modernité. La photo ci-dessous, qui représente une vue satellite de la ville de Miami, en témoigne. L'espace est découpé par des lignes droites qui dessinent un ensemble de surfaces habitables plus ou moins similaires, plus ou moins indifférenciées.

Les diverses narrations, survaleurs symboliques, logiques d'appropriation, font de l'espace une des dimensions fondamentales des sociétés contemporaines. Il ne s'agit pas simplement ici de comprendre l'espace dans sa dimension physique, mais bien comme lieu dans lequel nous nous déplaçons et nous nous projetons. Internet est un espace, au sens où nous l'entendons, tout autant que la parvis de Notre-Dame de Paris. L'un et l'autre sont orientés, l'un et l'autre répondent à des logiques d'appropriation, que ce soit par les catholiques, les touristes, les parisiens, dans le cas de Notre-Dame, ou par des internautes, des joueurs, dans le cas d'internet. Mais si la dimension spatiale revêt aujourd'hui les atours de la *chôra* et du paysage, que s'est-il passé pour que l'on désinvestisse l'espace abstrait qu'a produit la modernité ? Pour comprendre cette transformation, il nous faut revenir sur ce que McLuhan a si bien décrit à propos de l'homme électronique.

Il est certainement celui qui a le mieux cerné la dimension territoriale de la technologie médiatique. Comme il l'écrit : « Toutes les technologies créent petit à petit un milieu humain totalement nouveau. Les milieux ne sont pas des contenants passifs, mais des processus actifs. »[258] Autrement dit, la technologie est elle-même

[258] Marshall Mc Luhan, *Pour comprendre les médias*, *op. cit.*, p. 12.

une *chôra*, un paysage dans lequel se déploient les choses. Mais si les technologies produisent des milieux, elles le font dans ce rapport trajectif que nous avons décrit plus haut. C'est-à-dire qu'elles sont elles-mêmes l'expression d'une mémoire collective qui dessine une communauté et un territoire auquels elle appartient. Essayons alors de comprendre en quoi les média contemporains influent sur cette mémoire collective dont ils sont une expression.

L'appétence à la communauté, le goût de l'autre, comme nous l'avons appelé précédemment, est, selon le penseur canadien, une conséquence de la révolution de l'électricité. Il écrit : « La soif d'intégralité, de sympathie et de compréhension profonde qui caractérise notre époque est une suite normale de la technologie de l'électricité. »[259] L'instantanéité de l'information transportée par l'électricité fait de nous des hommes proches de l'homme pré-alphabétique (Cf. notre chapitre « Anomies contemporaines ») vivant dans un village global. Tout devient proche, tout se concentre. Le temps, ou plutôt la durée, se difracte dans le réseau électronique pour se matérialiser instantanément sous la forme d'un rizhome un peu à la manière du jeu de Go. L'espace qui sépare par la durée devient un espace qui rapproche par le réseau instantané. Comme l'écrit McLuhan : « A l'âge de l'électricité, c'est toute l'humanité que nous portons comme peau. »[260] Autrement dit, le réseau instantané que dessine l'électricité fait corps et communauté. Le temps s'efface au profit du territoire. C'est alors le corps et le contact qui sont privilégiés. L'incorporation mnémonique passe par les gestes, la recherche d'information par des postures. Dans le cas de la Wii, ou de Kinect, cela est particulièrement frappant. L'apprentissage ne se fait plus par l'incorporation d'une technique que l'on peut apprendre dans tel ou tel livre de solutions. L'apprentissage se fait par un processus d'essai/erreur dans lequel on corrige ses gestes et ses postures. Un peu à la manière des Kata des arts

---

[259] *Ibid.*, p. 23.
[260] Marshall Mc Luhan, *Pour comprendre les médias*, *op. cit.*, p. 68.

martiaux orientaux, c'est le corps qui incorpore un savoir. Ou plutôt le corps est le moyen par lequel on révèle un savoir déjà présent chez l'utilisateur. Il y a comme « une agréable fragmentation du corps, dont chaque élément devenu autonome serait doté d'une intelligence propre et offrirait tour à tour un point de vue différent sur la composition démembrée dont il est issu ».[261]

« Les technologies de spécialisation détribalisent, nous dit McLuhan. La technologie électrique, non spécialisante, elle, retribalise. »[262] L'espace dont nous parlons, par le jeu des média électroniques, est donc un espace tribal, un territoire tribal. Les relations se font sur un mode horizontal, de pairs à pairs (à rapprocher des sites d'échanges de fichiers *peer to peer*). Comme dans le jeu de Go, chaque membre du réseau n'a de valeur qu'en fonction de ses connections. Plus de hiérarchie entre les pions, comme dans le cas du jeu d'échecs. L'exemple des bloggeurs ou des vidéos Youtube qui font le buzz illustre bien cela. L'importance de l'information se fait par contamination d'un réseau toujours plus grand.

C'est alors le réseau que dessine chaque membre de la communauté qui produit de l'espace, de la *chôra*. Mais le réseau en lui-même ne suffit pas. Il est la condition néessaire de la communauté tribale comprise ici comme espace, mais pas sa condition suffisante. Pour que l'espace tribal existe, il faut une mythologie, une mémoire collective. Pour que le jeu de Go soit le jeu de Go, il lui faut un cadre de signification, ou pour reprendre l'expression de Cassirer, une forme symbolique. La façon dont nous comprenons la *chôra*, le territoire, correspond à une synergie de l'espace rizhomatique et de la mémoire collective, de la forme symbolique. Mais cela n'est pas chose nouvelle, déjà au Moyen-Âge, l'essor des villes et des routes proposait une première expression de ce mouvement. On passait alors de la proximité spatiale à la communauté de frères, comme le montre bien Jacques Le Goff : « Ce

---

[261] Philippe Descola, *Les lances du crépuscules, op. cit.,* p. 233.
[262] Marshall Mc Luhan, *Pour comprendre les médias*, *op. cit.*, p. 43.

qu'il y a de révolutionnaire à l'origine du mouvement urbain et de son prolongement à la campagne – la formation des communes rurales –, c'est que le serment qui lie les membres de la communauté urbaine primitive est, à la différence du contrat vassalique qui lie un inférieur à un supérieur, un serment égalitaire. A la hiérarchie féodale verticale, il substitue, il oppose une société horizontale. La *vicinia*, le groupe des voisins rapprochés par une proximité d'abord étalée sur le terrain, se transforme en une fraternité, *fraternitas*. »[263] Passage du contrat au pacte, ou processus d'*affrèrement* qu'a bien décrit Maffesoli[264], il s'agit ici de faire communauté par l'ajout d'une survaleur symbolique à une proximité spatiale rendue possible par l'instantanéité des échanges d'informations.

On peut lire, par exemple, sur les forums du jeu Ogame des serments qui renvoient à cette fondation de communauté. Dans le cas présent, il s'agit de l'intergalactique communiste :

« Nos membres ont fait le serment suivant :

Serment du partisan

Je prête serment au drapeau de l'Intergalactique communiste et à sa cause, pour bâtir un univers libre avec mon alliance : un groupe uni sous les ordre des Peuples, mené par la démocratie populaire et son Président, astre scintillant du socialisme intergalactique, le camarade Magentos. Je m'engage à ne jamais faillir dans la lutte contre l'antimatière et les cliques impérialistes, et à respecter les principes suivants :

* Ne jamais utiliser d'antimatière acquise par le vice, et faire sans cesse la propagande de la lutte collective contre marchands et officiers, agents de l'impérialisme.

---

[263] Jacques Le Goff, *La civilisation de l'Occident médiéval*, *op. cit.*, p. 269.
[264] Cf. Michel Maffesoli, *Le réenchantement du monde*, éditions La table ronde, Paris, 2007, p. 37.

* Lutter sans relâche contre les tyrans, voleurs, fauteurs de guerre et criminels révoltés contre la volonté populaire.

* Rester toujours courtois et modeste, respectueux des principes moraux que demande le combat contre l'injustice universelle.

* M'enorgueillir éternellement de la ligne droite tracée par le grand Xram, père du socialisme intergalactique.

* Obéir aux chefs, quels que soient leurs ordres et pourvu qu'ils respectent le serment qu'ils ont eux-mêmes fait à l'alliance.

* Ne jamais pardonner aux traîtres qui rompent leur engagement, et punir les lâches qui salissent notre honneur.

Vive l'Intergalactique ! »[265]

Ici, chaque membre de l'alliance se lie aux autres par un serment qui reprend la mythologie fondatrice du groupe. L'alliance devient alors un territoire spécifique dans l'univers d'Ogame. Mais pour ne pas laisser croire que ce phénomène ne toucherait que les joueurs d'Ogame, rappelons que, lors de ses débuts, Facebook fonctionnait par cooptation. Autrement dit, l'intégration à la communauté Facebook se faisait par la connaissance d'un membre du réseau existant. L'initiation, la cooptation, sont d'antiques processus qui, de tout temps, et dans toute société, ont permis d'ajouter une survaleur symbolique à une communauté et de produire des effets de territorialité au sens où nous l'entendons ici. Autre forme de cette territorialisation, de cette logique symbolique qui envahit l'espace, les zones d'autonomies temporaires (TAZ) décrites par Hakim Bey[266]. Il s'agit alors de détourner un espace de sa fonction première, de le pirater. Les free partys qui

[265] Source : http://board.ogame.fr/board98-les-archives-du-forum/board423-les-archives-la-vie-des-univers/board424-archives-diplomatie/910452-i-c-intergalactique-communiste/index2.html#post9621306

[266] cf. http://www.lyber-eclat.net/lyber/taz.html

détournent les bases militaires ou les champs agricoles en sont des exemples. On donne, de façon éphémère, un cadre de signification particulier à un espace que l'on détourne. Cet espace devient alors territoire et lieu d'apparition d'une communauté éphémère qui ne dure que le temps de la fête ou du rassemblement.[267] Les murs de son sont alors comme des totems autour desquels les « teufeurs » se rassemblent dans des phénomènes de fusion collective. La base militaire devient alors territoire, elle devient un espace valorisé par une mémoire collective, une fiction narrative, une mythologie fondatrice.

Les flashmobs qui envahissent les gares ferroviaires, les grands magasins, les rues des capitales du monde, sont d'autres exemples de cette logique des TAZ[268].

Il en est ici comme dans la fiction bovaryque qui touche l'identité de tout un chacun. L'espace est projeté dans l'autre, communautaire et symbolique, et c'est par lui qu'il a lieu. Voyage, transport, détournement sont les expressions contemporaines de ces manifestations ludiques que nous décrivons et qui transforment notre rapport à l'espace et à la mémoire. Essayons maintenant de comprendre comment cette transformation influe sur l'élaboration de mémoires collectives, de lieux communs.

b. Des itinéraires mnémoniques.

> « Il me semble que je serais toujours bien là où je ne suis pas, et cette question de déménagement en est une que je discute sans cesse avec mon âme. »
>
> Charles Baudelaire, *Any where out of the world*.

Les média électroniques dessinent un tissu fait de lignes et de fils qui s'entrecroisent et font territoire. Tom Ingold, qui a récemment écrit un ouvrage sur les lignes, nous invite à réfléchir sur les conséquences d'une telle logique du lieu.

---

[267] Cf. Lionel Pourtau, *Techno. Voyage au cœur des nouvelles communautés festives*, éditions du CNRS, Paris, 2009.
[268] Temporary autonomic zone.

« La vie sédentaire ne peut pas engendrer d'expérience du lieu, donner le sentiment d'être *quelque part*. Pour être un lieu, il faut que tous ces « quelque part » se trouvent sur une ou plusieurs trajectoires de mouvement qui proviennent ou s'orientent vers des lieux. »[269] Autrement dit, ce transport, cette métaphore et ce voyage dont nous parlions se déclinent sous forme de nomadismes.

Ce qui est alors constitutif de la survaleur symbolique que nous évoquions est alimenté par une multiplicité d'itinéraires. Etre nomade pour habiter ces lieux communs que l'on élabore dans nos déplacements et nos transformations. Le nomadisme identitaire se décline alors en nomadisme mnémonique, en nomadisme communautaire. Toutes ces métaphores, ces transports que nous décrivons, dérivent d'une même logique du voyage. Voyager pour vaincre l'ennui, voyager pour être l'autre, voyager pour être initié, sont autant de modalités d'un même comportement ludique contemporain, celui de l'aventure, celui qui consiste à faire de la vie quotidienne une aventure. « Dans la lecture, tout comme dans le récit et le voyage, c'est en cheminant qu'on se souvient. La mémoire doit donc s'entendre comme un acte : on se souvient d'un texte en le lisant, d'un récit en le racontant et d'un voyage en le faisant. Pour résumer, un texte, un récit ou un voyage est un trajet qu'on accomplit et non un objet qu'on découvre. »[270]

Logique de voyage, logique itinérante, qui font écho à d'antiques pratiques. La mémoire collective, le symbole partagé, sont autant d'avatars des itinéraires qui nous marquent, des paysages qui se gravent en nous. Leroi-Gourhan avait bien compris ce principe onto-géographique : « Les itinéraires sont un des sujets les plus attachants de l'histoire, leur permanence dépasse de loin les survivances communes de techniques ou de traditions, car routes, pistes, doivent souvent très peu à l'homme ; dès qu'elles dépassent le sentier temporaire qui va d'un village provisoire à un

---

[269] Tim Ingold, *Une brève histoire des lignes*, éditions Zones sensibles, Paris, 2011, p. 9.
[270] Tim Ingold, *Une brève histoire des lignes*, *op. cit.*, p. 27.

champ, le relief est maître, il trace les crête à suivre, les vallées à descendre, les étapes, les détours, les passages et les gués. Les villes disparaissent, les peuples s'émiettent, les nouveaux venus font un village sur une capitale disparue, une ville sur un ancien relais de poste, la route reste, comme les établissements humains restent eux aussi pour les mêmes raisons de configuration géographique. »[271]

Encore une fois, notre époque apparaît comme « synergie de l'archaïque et du technologique ». Archaïque, elle l'est ici dans l'appropriation qu'elle se propose de faire de l'espace et que dessinent les média électroniques. Technologique, elle l'est en ceci que c'est par le jeu des réseaux d'information qu'elle se dessine de nouveaux paysages à habiter. Les sites (et le mot désigne bien ce dont il s'agit) apparaissent et disparaissent au gré de différents facteurs. Les espaces virtuels qu'ils dessinent se décomposent et se recomposent sans cesse. Peut-être un peu à la manière d'une tectonique des plaques dans laquelle se renouvellent les paysages naturels. Peut-être aussi au gré des migrations des internautes qui recherchent, d'une certaine façon, cette « terre sans mal » étudiée par Pierre Clastres. Anomies créatrices de nouveaux espaces de socialisation, les itinérances contemporaines manifestent à nouveau ce vitalisme sociétal de notre époque. Second Life est déserté au profit de nouveaux lieux communs. Facebook et ses jeux sociaux, World of Warcraft et sa logique de guildes, ou encore Twitter et son flux continu d'actualités, sont les lieux communs dans lesquels on se retrouve pour l'instant.

Les jeux de navigation narrative se déclinent au gré des identités multiples et des véhicules ludiques que les technologies nous proposent. Navigation narrative des multiples fenêtres ouvertes sur un bureau d'ordinateur. Fenêtres qui sont autant de points de vue sur des paysages différents. Skype, MSN, Facebook, le moteur de recherche Google, Twitter, Instagram, World of Warcraft, Formula One, la Wii, etc.,

---

[271] André Leroi-Gourhan, *L'homme et la matière*, éditions Albin Michel, coll. Sciences d'aujourd'hui, Paris, 1971 (1943), p. 157.

sont autant de véhicules et de possibilités de voyages et d'itinéraires. Chacun d'entre eux ouvre les portes d'une communauté et d'un territoire spécifique, d'un plateau de jeu. Chacun d'entre eux est une initiation à une mémoire collective, à des rites, des interdits, des rôles à jouer. Chacun d'entre eux dessine un territoire qui lui est spécifique et dans lequel on vient combattre l'ennui par le jeu de micro-aventures, par la dépossession de soi. Aventures qui ne sont pas petites, mais simplement éphémères. Elles s'effacent à mesure que le voyage se fait et nous déplace. *Époché* de l'existence du monde qui s'actualise à mesure que les itinéraires sont expérimentés. Un pas dans l'univers de Facebook et c'est celui de World of Wacraft qui s'évanouit. Un nouveau pas dans l'univers de Formula One et c'est, cette fois, Facebook qui disparaît. Une communauté est remplacée par une autre, un territoire se substitue au précédent. Tout cela se passe dans un voyage et une errance quotidienne. On navigue, on surf, on se perd, on se retrouve, on cherche, on flâne.

Essayons de comprendre maintenant comment tout cela fonctionne. Comment la mémoire contemporaine fabrique-t-elle des lieux communs ?

c. Machina memorialis : la fabrication des lieux communs.

La mémoire est une des spécificités humaines. Nietzsche, dans sa *Généalogie de la morale*, en fait même la condition de possibilité de l'individu qui peut promettre, de l'individu souverain. Mémoire du corps, mémoire des lieux, mémoire collective, elle a été déclinée et étudiée sous de nombreuses formes et de nombreux noms. Mais les modes d'inscription de la mémoire dans l'espace et leurs influences sur notre construction composent un domaine spécifique. Selon l'interface ou le véhicule que l'on utilise pour se souvenir, le rapport à soi, aux autres et au monde est différent et implique différents types d'interaction.

Dans l'Antiquité, les orateurs, qui n'avaient que peu de papier à leur disposition, avaient construit un *ars memoria*. Il s'agissait de construire des cartes

mentales de lieux dans lesquels on venait ensuite inscrire les différentes parties de notre discours. L'exemple le plus célèbre est certainement celui de l'amphithéâtre. Ainsi chacune des parties représentait une partie du discours. La mémoire était inscrite dans les lieux, origine des célèbres *topoï* aristotéliciens. L'environnement n'était pas alors un monument, c'est-à-dire un réceptacle de souvenirs, comme il le deviendra avec les cathédrales, mais bien une structure influençant l'élaboration et l'énoncé de la pensée, c'est-à-dire une mémoire comprise comme remémoration, comme cheminement. Tradition orale, mais également tradition architecturale et urbaine, la mémoire prenait pied sur un territoire, un territoire commun.

Viendront ensuite les cathédrales, ces livres de pierre dans lesquels sont sculptés, gravés ou peints les saintes écritures, les modes de vie, les savoir-faire d'une époque. Ce n'est plus alors l'espace urbain qui vient structurer la pensée. C'est le monument qui vient incarner, figer et représenter une mémoire collective. La révolution du livre était en marche, mais restait teintée de cette extériorité qui caractérise ce rapport à l'interface mémoriel comme chair d'une vie collective. Avec les cathédrales, c'est donc le moment de la monumentalisation de la mémoire.

Peu de temps après viendra un véritable bouleversement dans notre rapport à la mémoire : l'imprimerie. Avec l'imprimerie, c'est la lecture intérieure qui fait son apparition et avec elle la mémoire individuelle. L'aboutissement en sera le savoir encyclopédique, l'érudition savante du XVIIIe et du XIXe siècle. La mémoire ne s'inscrit plus alors dans l'environnement, mais dans un objet que chacun peut posséder chez soi, le livre. Livre qui vient matérialiser l'espace intérieur du lecteur et de l'auteur, interface entre deux mémoires individuelles. L'espace n'est plus alors dans cette relation décrite par Berque comme onto-géographique, mais bien dans la projection d'un espace abstrait sur le monde. Cela se concrétisera dans les lois de la perspective et dans l'entreprise gigantesque de cartographie du monde. L'espace n'est plus le lieu structurant notre rapport au monde, mais bien le résultat d'une

structuration par la pensée. L'espace devient espace mathématique, homogène et projection de l'intériorité cartésienne.

Mais qu'en est-il aujourd'hui ? Avec l'internet et l'accès individualisé à l'information, nous pourrions penser que l'intériorisation de la mémoire atteint son paroxysme. Et pourtant, il semble bien que ce soit d'autre chose dont il s'agisse. Internet et *la révolution de l'information* – pour reprendre l'expression de McLuhan – marquent un retour à la spatialisation de la mémoire, comme nous l'avons montré plus haut. Le réseau numérique que tisse la toile de l'information apparaît avant tout comme un espace que l'on habite, dans lequel on navigue et se promène. Serions-nous face à un espace vierge structurant notre mémoire au même titre que la cité structurait la mémoire de nos aïeux grecs et romains ?

Pour comprendre les processus par lesquels nous constituons des lieux communs, nous nous appuierons sur ce qu'a écrit Mary Carruthers, historienne, à propos de la fabrication des images au Moyen-Âge. Comme nous l'expliquions dans le chapitre précédent, la fiction bovaryque, qui est au cœur de cette logique contemporaine du voyage, prend racine dans l'enromancement des chevaliers médiévaux. Il n'est donc pas absurde de voir ressurgir des pratiques contemporaines de ce dernier dans le monde actuel.

La première chose que nous explique l'historienne américaine est la nécessité de différencier les souvenirs. Cela ne peut se faire par un simple jeu temporel car tous les souvenirs font partie du passé. Leur distinction devra donc passer par leur spatialisation et leur mise en situation. « « Tout ce qui naît ou est fabriqué existe dans l'espace et dans le temps ». Les images que la mémoire engrange sont des créations répondant à cette définition. Mais leur qualité temporelle, leur appartenance au « passé », ne permet pas de les distinguer, car cette appartenance est une qualité qu'elles ont toutes en commun. Il faut donc, pour se souvenir de choses particulières, se concentrer sur ce qui distingue un souvenir d'un autre, à savoir les propriétés

inhérentes au « lieu ». »[272] Dans ce qui nous intéresse ici, à savoir les manifestations contemporaines de la mémoire au travers des comportements ludiques, cette logique de différenciation renvoie aux différentes territorialisations qui permettent à telle ou telle communauté de se constituer en tant que telle. C'est-à-dire de se différencier des autres. Le lieu est alors l'espace dans lequel s'exprime une mythologie fondatrice spécifique à un groupe. Le lieu se vit et se comprend comme un lieu commun, un espace partagé. Le Cloud, espace virtuel dans lequel les données sont aujourd'hui stockées, en est un exemple éclairant. En effet, il est à première vue un espace indifférencié dans lequel sont rangés quantité de données, de souvenirs. C'est alors par le partage, les invitations de tel membre du groupe envers tel autre, que l'on dessine des logiques territoriales à l'intérieur du Cloud. Un peu à la manière des constellations, les membres d'une communauté de partage d'informations dessinent une forme qui délimite un espace et un ensemble de significations. Les constellations, qui relient différentes étoiles entre elles, correspondent justement à une logique territoriale de la mémoire. Pour pouvoir se repérer dans le ciel, où scintillent des milliers d'étoiles, les anciens ont dessiné des formes imaginaires, des territoires, pour pouvoir situer les différents groupes stellaires. En partageant ces formes, ils ont alors permis de faire du ciel un lieu commun, c'est-à-dire un espace doté d'une signification. Comme l'écrit Mary Carruthers : « « Commun » ne signifie pas ici « identique », mais désigne une activité de la communauté concentrée sur un « lieu commun », celui qu'offre littéralement, le site ».[273] On pourrait ici également reprendre les différents exemples des mouvements Occupy. Le nom même est ici significatif, il renvoie directement à cette logique de communauté territoriale. « On occupe le terrain » pourrait-on dire. A New York, ou à Madrid, on peut ainsi voir de

---

[272] Mary Carruthers, *Machina memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen-Âge*, *op. cit.*, p. 25.
[273] *Ibid.*, p. 54.

nombreuses manifestations, qui ne sont pas nécessairement politiques en tant que telles, prendre possession du territoire de Wall-Street, ou de la place centrale de la capitale espagnole. Ces manifestations sont autant de moyens de refonder un groupe.

Sur ces deux photos, on peut voir deux logiques différentes d'occupation et de territorialisation. La première consiste à occuper le terrain par la mise en œuvre de spectacles ou de performances artistiques, la seconde consiste à occuper un espace par sa saturation. La troisième photo ci-dessous propose la logique d'occupation la plus ancienne, c'est-à-dire l'habitation. On plante des tentes et on fait de cet espace un espace de vie.

Comme dans le cas de la fiction bovaryque, ce n'est pas alors la spécificité de chaque souvenir individuel qui importe, mais son intégration dans un réseau d'histoires, dans un territoire commun. Ce qui compte, comme nous le disions précédemment, c'est de participer ici et maintenant d'un mythe fondateur, d'un micro-récit, qui à chaque fois qu'on le raconte nous rend contemporain de lui. Toutes les photos de nourriture et de restaurants que l'on voit apparaître sur Facebook participent d'un tel processus. En postant sa photo géo-localisée, on permet à sa communauté d'amis de participer de l'histoire que l'on raconte, de faire partie du lieu. Ainsi, « ce n'est pas le contenu des histoires privées ou publiques qui induit l'esprit de communauté (…). C'est plutôt le fait de se souvenir ensemble, ici et maintenant de ce qui s'est passé là-bas et alors, le surgissement dans la mémoire d'histoires qui, prises individuellement, sont toutes différentes les unes des autres, mais qui ont en commun les *res* auctoriales du *locus* lui-même ».[274]

Autre exemple que décrit Mary Carruthers : « Les villes de l'Empire Romain foisonnaient de colonnes dont la fonction était, en partie, d'afficher le statut de leurs propriétaires, mais aussi, sur un plan communautaire cette fois, de doter les différents

---

[274] Mary Carruthers, *Machina memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen-Âge*, *op. cit.*, p. 55.

lieux de la ville d'une adresse. Au sens propre comme au sens figuré, ces colonnes « inventaient » la ville, la transformaient en une communauté humaine, un réseau permettant à l'individu de trouver son chemin entre divers lieux. »[275] L'intérêt de cet exemple est l'analogie qu'il propose avec les nombreux flash codes que l'on peut voir fleurir sur des affiches, des abribus, des produits en magasin, etc. Chacun de ces flash codes renvoie celui qui les prend en photo vers une histoire, une information, un réseau. Ils dessinent la ville à la manière des colonnes des villes romaines. C'est-à-dire qu'ils font de la ville un réseau communautaire dans lequel chacun peut retrouver son chemin. Le jeu Battle Paris[276] propose ainsi, par l'intermédiaire d'une application pour smartphone, de choisir un territoire parisien dans lequel on va remplir des missions et que l'on va tenter de conquérir. Au cours de ces missions on se géo-localise par l'intermédiaire de l'application et on prend alors possession d'un nouveau territoire. On prend alors connaissance de l'histoire de ce territoire par des anecdotes ou des événements qui ont marqué ce lieu.

Illustration supplémentaire de cette logique territoriale par laquelle on accède à une mémoire collective : le jeu Assassin's Creed. Dans ce jeu on visite Venise, Saint-Pierre de Rome, ou encore Istanbul, villes entièrement reconstituées et dans lesquelles on peut se promener à loisir. L'un de nos interviewés nous a fait part d'une expérience singulière. Joueur assidu d'Assassin's Creed, il est parti en voyage de classe à Venise. Elève moyen, son professeur fut particulièrement surpris de voir qu'il connaissait parfaitement les monuments et les histoires qui jalonnent Venise. La distance qui pouvait alors exister entre lui et son professeur a été totalement effacée le temps d'un itinéraire mnémonique dans Venise. Assassin's Creed apparaît, dans cet exemple, comme l'analogon des cartes de pèlerinage spirituel au travers desquels

---

[275] *Ibid.*, p. 326.

[276] Cf. l'article de Métro : « Battle Paris : Partez à la conquête de Paris sur votre smartphone. », in http://www.metrofrance.com/paris/battle-paris-partez-a-la-conquete-de-paris-sur-votre-iphone/mljC!aerrqiHukgXCc/

chacun pouvait entreprendre, métaphoriquement et virtuellement les pèlerinages chrétien et s'inscrire ainsi dans une communauté mnémonique.[277]

Il y a également, comme nous l'évoquions plus haut, une dimension initiatique dans la construction des lieux communs, dans cette logique mnémonique territoriale. En effet, comme dans l'exemple ci-dessus du joueur d'Assassin's Creed, la mémoire collective d'un lieu révèle l'appartenance à un réseau communautaire. Connaître tel ou tel secret, telle ou telle anecdote, tel ou tel geste spécifique, marque notre mémoire comme appartenant à un réseau signifiant. C'est parce que nous avons fait ce chemin, parcouru cet itinéraire que cette mémoire collective, ce lieu commun, fait partie de nous. Comme l'écrit Mary Carruthers : « Dans le langage de la médiation, un « secret » peut aussi être quelque chose qui est caché *en* nous, quelque chose que nous sécrétons à l'intérieur d'un riche tissu d'associations mnémoniques qui s'est d'abord formé à l'intérieur de nos lieux communs et que nous devons retrouver. C'est à ce type de « secret » que nous pouvons mesurer notre appartenance à une communauté, car il témoigne de l'éducation que nous avons reçue et du souvenir que nous en conservons. (…) Ce modèle fait de l'allégorie une forme de jeu d'apprentissage, une énigme comportant un aspect éthique, qui vous somme de répondre : serez-vous capable de rattacher ce « secret » à une chaîne ? Et quelles chaînes découvrirez vous ? »[278]

Tout cela induit des processus de socialisation qui donne chair aux images partagées, aux histoires communes, aux mythologies fondatrices. Dans l'espace que dessine le lieu commun, les zombies existent bel et bien, ainsi que les elfes de World of Warcraft, ou les restaurants que l'on prend en photo. Chacune de ces images, de ces fictions, de ces photos, existent pour la communauté qui les produit. La chimère

---

[277] Bertrand Westphal, *Le monde plausible. Espace, lieu, carte*, *op. cit.*, p. 50.
[278] Mary Carruthers, *Machina memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen-Âge*, *op. cit.*, p. 213.

que nous évoquions dans le chapitre précédent devient alors un élément symbolique de l'existence, qui prend sens et incarnation pour celui qui participe de la communauté dans laquelle elle s'inscrit. Il y a une sorte de « glissement du logocentrisme vers le lococentrisme (…) il est des époques où le *lieu fait le lien* ».[279] Les différents éléments de la chimère construisent une fiction. Celle-ci possède une existence que lui confère l'espace communautaire que la spatialisation de la mémoire permet d'élaborer. Il en est alors des images bovaryques contemporaines comme des images de l'art de la mémoire du Moyen-Âge : « Souvenons-nous qu'à cette époque la pensée humaine était censée *s'incarner* dans des images, des représentations et des schèmes. De ce point de vue, le dragon que le moine invente possède effectivement une présence corporelle qui est vue de lui, même si elle n'est vue de personne d'autre. (…) L'existence du dragon n'est ni psychique ni objective : elle est sociale. Le monstre existe au sein de l'éthique mémorisée et acceptée par les lecteurs. »[280] Alors, la chimérisation que l'on voit s'exprimer dans le sample des musiques électroniques, les hybridations de la technologie et de la mythologie que l'on voit dans le phénomène de mode des baskets auxquelles on rajoute des ailes, participent d'une appropriation sociale d'éléments fondateurs. Comme le rappelle Mary Carruthers à propos des chrétiens lecteurs de Virgile : « Ils fragmentaient Virgile non pas pour l'oblitérer, ni, à mon sens, pour le ridiculiser, mais pour le sauver. Et le seul moyen de le sauver était de s'en souvenir en le recomposant, en le resituant, en le remodelant de manière à en faire un chrétien. »[281] Autrement dit, le détournement, la fiction, sont autant de moyens de faire des éléments de la modernité et des époques précédentes le terreau sur lequel s'élabore la socialité en gestation dans nos sociétés

---

[279] Michel Maffesoli, *Le Réenchantement du monde*, *op. cit.*, p. 47.
[280] Mary Carruthers, *Machina memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen-Âge*, *op. cit.*, p. 239.
[281] Mary Carruthers, *Machina memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen-Âge*, *op. cit.*, p. 81.

postmodernes. La spatialisation de la mémoire, la fabrication de lieux communs, s'ils peuvent paraître anomiques vis-à-vis de ce qu'ils détournent, témoignent d'un vitalisme créateur de lien social. Comme l'a écrit Jacques Le Goff : « N'existe vraiment que ce qui rappelle quelque chose ou quelqu'un, que ce qui a déjà existé. »[282] Le voyage est alors le mouvement métaphorique ou concret par lequel chacun fait l'expérience de n'être pas soi. « Le lieu se matérialise dans le prolongement d'un événement passé et dans un présent collectif. »[283]

[282] Jacques Le Goff, *La civilisation de l'Occident médiéval*, *op. cit.*, p. 145.
[283] Bertrand Westphal, *Le monde plausible. Espace, lieu, carte*, *op. cit.*, p. 48.

*

« Les rudes nécessités de l'incroyance ont dépoétisé l'aventure. »

Lucien Rebatet, *Les deux étendards*.

« Il faut être toujours ivre. Tout est là : c'est l'unique question. Pour ne pas sentir l'horrible fardeau du Temps qui brise vos épaules et vous penche vers la terre, il faut vous enivrer sans trêve. »

Charles Baudelaire, *Enivrez-vous*.

*

Chapitre 4 – De l'esprit d'aventure.

> « Monsieur, j'ai lu votre article sur le Mont Analogue. Je m'étais cru le seul, jusqu'ici, à être convaincu de son existence. Aujourd'hui, nous sommes deux, demain nous serons dix, plus peut-être, et on pourra tenter l'expédition. Il faut que nous prenions contact le plus vite possible. »
>
> René Daumal, *Le Mont Analogue*.

Le Mont Analogue décrit par René Daumal se situe entre fiction et territoire. C'est dans l'élaboration de cette fiction géographique que va se constituer une communauté d'aventuriers, d'explorateurs. Par bien des aspects, le Mont Analogue recouvre ce que nous avons décrit à propos du bovarysme et de la constitution des lieux communs. Il apparaît comme *res in lusio*, comme espace imaginal et communautaire : « Pour qu'une montagne puisse jouer le rôle de Mont Analogue, concluais-je, il faut *que son sommet soit inaccessible, mais sa base accessible* aux êtres humains tels que la nature les a fait. Elle doit être *unique* et elle doit *exister géographiquement*. La porte de l'invisible doit être visible. »[284]

C'est à partir de ce lieu « symboliquement authentique, et non euclidien » que l'aventure va se déployer dans le roman de Daumal. Lieu symbolique, il n'est pourtant pas retranché du monde commun. Il est sous nos yeux mais se cache dans les plis et les interstices de l'espace-temps cartésien. Ce que nous dit Daumal, reprenant métaphoriquement ici les découvertes de la physique relativiste, c'est la possibilité d'existence d'un espace à part entière entre réel et imaginaire, caché dans les plis des multiples dimensions de l'existence. Il est à la fois un lieu d'exception et un lieu commun. Lieu d'exception, il l'est en tant qu'entité symbolique, en tant

[284] René Daumal, *Le Mont Analogue,* éditions Gallimard, coll. L'imaginaire, Paris, 2008 (1981), p. 18-19.

qu'espace d'aventure et d'exploration. Lieu commun, il l'est en tant que territoire communautaire. « Le territoire cherché doit pouvoir exister *en une région quelconque* de la surface de la planète ; il faut donc étudier sous quelles conditions il se trouve être inaccessible, non seulement aux navires, avions ou autres véhicules, mais même au regard. Je veux dire qu'il pourrait très bien, *théoriquement*, exister *au milieu de cette table*, sans que nous en ayons la moindre notion. »[285]

Lors de nos entretiens, nous avons croisé de multiples exemples de cet espace particulier, de cet espace analogue. Les smiley sont un de ces exemples. Ainsi, ;) :) :P :D sont apparentés au Mont Analogue. En effet, ils s'appuient sur un contenu symbolique qui, selon celui qui les lit, signifie une absurdité orthographique, ou un clin d'œil, un sourire, une langue tirée ou un éclat de rire. Dans les interstices des multiples dimensions du langage sms, se cache donc un espace « symbolique authentique », un Mont Analogue, un esprit d'aventure et d'exploration.

Les manifestations des comportements ludiques contemporains se déclinent sous deux formes apparentées : la fiction bovaryque et les itinéraires mnémoniques. Ces deux modalités renvoient à l'imaginaire du voyage, du transport et plus généralement de l'aventure. La fiction bovaryque nous transporte dans l'autre, tandis que les itinéraires mnémoniques nous font appartenir à une mémoire de groupe. L'un comme l'autre impliquent une forme particulière d'extase, de sortie de soi, et donc de vertige, de prise de risque, d'aventure. Dans le chapitre qui suit nous allons nous intéresser à ce qui caractérise cet esprit d'aventure. Que signifie l'aventure ? Comment s'exprime-t-elle aujourd'hui ? Dans une première partie, nous expliciterons ce que nous observons au travers de l'esprit d'aventure à partir de l'analyse que Simmel a proposée de celui-ci. Nous nous attacherons ensuite à comprendre en quoi l'aventure est l'expression d'un certain *amour du risque*. Enfin,

---

[285] René Daumal, *Le Mont Analogue, op. cit.*, p. 59.

nous développerons une analyse des modalités d'échange dans le monde contemporain.

4.1 L'esprit d'aventure.

La littérature populaire du XXe siècle n'est pas avare de romans d'aventure. Fantômas, Bob Morane, ou James Bond sont les exemples les plus connus. Mais le XXe siècle a également vu fleurir des genres littéraires nouveaux, la science-fiction et l'heroic fantasy. Tolkien, avec son célèbre *Seigneur des anneaux*, apparaît comme le fer de lance d'une littérature qui remet au goût du jour la figure du roman initiatique. Frodon Sacquet, héritier de l'anneau unique, va devoir au cours d'une quête épique devenir un héros et s'initier petit à petit aux univers qui peuplent la Terre du milieu. Asimov, de son côté, interroge les découvertes et les potentialités scientifiques en sondant les sociétés humaines dans le cycle de *Fondation*. Métaphore du monde, la science-fiction permet de projeter le monde où nous vivons dans une potentialité. Métaphore de la quête de soi, l'heroic fantasy propose des aventures initiatiques dans lesquelles chacun peut venir puiser un peu du potentiel de ses identités multiples. Véritable succès de masse qui s'exprime, en ce début de XXIe siècle, dans les multiples adaptations cinématographiques de ces deux genres littéraires et qui nous renseigne sur la congruence de l'esprit du temps et de l'esprit d'aventure. Il semble contaminer l'ensemble de l'imaginaire sociétal. Mais de quoi parlons-nous, au juste, lorsque nous évoquons l'esprit d'aventure ?

Dans la bande dessinée *Joe, L'aventure intérieure*, dont deux planches sont reproduites ci-dessus, Grant Morrison raconte les péripéties d'un adolescent diabétique au cours d'une de ses hypoglycémies. Joe, le héros de l'histoire, se trouve alors plongé dans une expérience hallucinogène où s'entremêlent l'architecture de sa maison et l'imaginaire de ses jouets. Il se retrouve plongé dans une aventure au cours

de laquelle ses jouets font de lui le héros d'une histoire fabuleuse. On retrouve alors ce que nous disions de la fiction bovaryque, à savoir que ce sont les autres qui définissent notre rôle. On retrouve également ce que nous disions à propos du jeu compris comme territoire. Sa maison devient espace collectif dans lequel ses jouets – qui sont finalement autant d'expressions de ces petits « moi » – et lui se constituent en communauté destinale.

Si l'exemple de Joe est paroxystique, en tant qu'il est le résultat d'un état modifié de conscience, il n'en reste pas moins riche d'enseignements pour la compréhension de ce qui est en jeu dans l'esprit d'aventure contemporain. En effet, quelle différence y a-t-il entre Joe et son aventure hypoglycémique et les multiples aventures quotidiennes que vivent tous les enfants jouant avec leurs figurines ? Quelle différence entre celui qui joue à Diablo 3 et le héros de Grant Morrison ? Selon nous, il n'y a qu'une différence de degré, certainement pas de nature. L'un comme l'autre ouvrent une parenthèse dans le cours normal de l'existence. Parenthèse dans laquelle ils se projettent dans un univers bovaryque et un territoire ludique qui rendent possible l'aventure. C'est ce que nous avons défini comme *res in lusio*. *Epoché* du principe de réalité qui, dans une certaine mesure, correspond à un état modifié de la conscience en son sens cartésien.

Ce qui fait alors la différence entre l'aventure et la banalité, c'est ce rapport particulier à la vie quotidienne, cette parenthèse que l'on ouvre dans l'expérience banale. C'est d'ailleurs ce qu'avait bien noté Simmel : « Lorsque de deux choses vécues, dont les contenus donnés ne sont guère différents, l'une est éprouvée comme étant une « aventure », tandis que l'autre ne l'est pas, c'est dans la différence du rapport vis-à-vis de la totalité de la vie qu'il faut en chercher la cause. »[286] Il ne s'agit pas de dire que l'aventure, en tant qu'expérience ludique, est séparée de la vie

[286] Georg Simmel, *La philosophie de l'aventure*, éditions l'Arche, Paris, 2002, p. 71.

quotidienne, bien au contraire. Comme dans le cas du Mont Analogue, l'aventure se cache dans les plis et les interstices des multiples dimensions qui composent la vie quotidienne. L'aventure est en quelque sorte dans un rapport d'analogie avec le quotidien. C'est-à-dire qu'elle s'en défait pour mieux le faire ressortir, pour lui donner une sorte de relief, pour en faire un terrain d'exploration. Les Tamagotchis, qui ont envahi il y a quelques années les cours d'école, illustrent bien cela. La journée d'école est alors ponctuée par les multiples alertes qui demandent au joueur de nourrir et de s'occuper du Tamagotchi. Ces alertes sont autant de parenthèses dans la journée d'école qui la transforment en une journée d'aventure ludique.

On pourrait penser que l'aventure s'immisce dans la vie quotidienne à l'occasion d'imprévus et de hasards. Mais cela ne suffit pas à la qualifier. Il faut aussi qu'elle s'insère dans un itinéraire personnel, un sens plus général de la vie. L'aventure, écrit Simmel, « forme bien une partie de notre existence à laquelle d'autres parties viennent se juxtaposer, soit avant, soit après elle, mais cependant par son sens le plus profond elle se passe en dehors de la continuité générale de la vie. Néanmoins elle diffère encore de tout ce qui est simplement dû au hasard dans notre vie, de tout ce qui est étranger et n'en touche que l'épiderme. Tandis qu'elle s'isole de l'ensemble de la vie, elle s'y réintègre pour ainsi dire par le même mouvement, tout en étant un corps étranger à notre existence, elle est cependant reliée au centre d'une façon quelconque ».[287] Dans le cas de Joe, son aventure est rattachée à sa vie car sa quête fabuleuse cristallise la nécessité d'une gorgée de soda qui pourra le faire sortir de son malaise. Dans le cas des multiples fictions bovaryques, comme dans celui des lieux communs que nous avons décrits, l'aventure se rattache à la vie quotidienne en tant qu'elle est le procédé par lequel chacune de ces fictions, de ces lieux communs que l'on parcourt, exprime l'appartenance à un groupe. L'aventure

[287] Georg Simmel, *La philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 72.

s'exprime dans une lutte contre l'ennui que produit l'anomie moderne, la désaffiliation. En d'autres termes : « Un événement n'est aventure qu'à la condition d'être défini par cette double détermination : il faut d'abord qu'il possède un sens caractéristique dont la réalisation soit renfermée entre un commencement et une fin, et ensuite, il faut que malgré toute sa contingence, malgré le fait qu'il est banni de la continuité de la vie, il fasse partie intégrale de la nature et de la détermination de l'individu qui vit cette vie, et cela en vertu d'une nécessité secrète dont le sens dépasse de beaucoup celui des séries plus rationnelles de la vie. C'est ici que l'on peut voir la relation qu'il y a entre l'aventurier et le joueur. »[288]

Cette nécessité supérieure, Simmel la compare à la superstition du joueur : « La superstition, qui est typique pour le joueur, n'est rien d'autre que la manifestation palpable et par conséquent puérile de ce schéma qui pénètre et enveloppe toute sa vie : il y a dans le hasard un sens, une signification qui implique une nécessité de quelque façon que ce soit, même si cette nécessité ne découle pas de la logique rationnelle. »[289] Selon nous, cette nécessité s'exprime aujourd'hui dans cette appétence communautaire que nous avons décrite. Les flashmob, les lip dub, les zombie walks, sont autant d'aventures qui se détachent de la monotonie de la vie et qui s'y rattachent pour donner un sens communautaire à la vie quotidienne. L'esprit d'aventure, l'esprit d'exploration de ces interstices, est l'expression de ces socialités en gestation que l'on teste et expérimente en attente d'une nouvelle socialité canonique. L'esprit d'aventure s'explique alors par l'anomie moderne et se résout dans ces multiples anomies créatrices contemporaines.

Il n'est donc pas question de faire de l'esprit d'aventure l'esprit d'une communauté restreinte de casse-cou ou d'inconscients. L'esprit d'aventure se généralise et manifeste une tendance générale des sociétés postmodernes. Des sports

---

[288] Georg Simmel, *La philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 73 -74.
[289] *Ibid.*, p. 74.

extrêmes aux comportements ludiques des seniors, en passant par l'engouement pour les films d'horreur ou d'action, l'esprit d'aventure revêt de multiples formes qui traversent l'ensemble de nos sociétés. Simmel attirait déjà l'attention sur cette possible généralisation de l'esprit d'aventure : « Il se peut que la vie, dans son ensemble, apparaisse comme une aventure. Il n'est pas nécessaire pour cela d'être un aventurier ou d'avoir vécu beaucoup d'aventures particulières. Celui qui a cette attitude spéciale devant la vie doit sentir que celle-ci, dans son ensemble, est dominée par une unité supérieure, laquelle s'élève au-dessus de la totalité immédiate de la vie, comme elle, à son tour, s'élève au-dessus des épisodes particuliers, qui constituent nos aventures quotidiennes. »[290] La série *How i met your mother* est une bonne illustration de la façon dont on projette sa vie dans l'aventure. Cette série américaine raconte l'histoire d'un groupe d'amis et plus particulièrement de Ted Mosby. Ce qui fait basculer cette série d'une chronique de la vie quotidienne à une chronique aventureuse est le ressort narratif par lequel Ted Mosby raconte à ses enfants comment il a rencontré leur mère. En faisant de cette rencontre une histoire particulière, composée d'une série d'événements fondateurs, il participe d'un certain enromancement de la vie quotidienne. Tout un chacun, au travers du personnage de Ted Mosby, peut ainsi projeter les événements les plus anodins de sa vie dans un récit fondateur et faire de chaque instant un tournant dans sa vie.

Mais si l'aventure n'est pas l'apanage des seuls casse-cou ou des jeunes et de leurs conduites à risque, elle reste le symptôme d'une prise de risque. Prise de risque, elle l'est d'abord d'un point de vue sociétal. En tant qu'expression anomique, destructrice ou créatrice, elle remet en question l'ordre social. Elle interroge ce qui faisait l'être-ensemble. Prise de risque, elle l'est également d'un point de vue identitaire. En tant qu'éclatement de l'individu en sincérités multiples, et en tant

[290] Georg Simmel, *La philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 75.

qu'extase par l'intermédiaire d'itinéraires mnémoniques, elle remet en question l'identité traditionnelle telle qu'elle est pensée par nos sociétés. « Communautés émotionnelles » ou « sentiment océanique » renvoient à cette déperdition de soi dans le groupe, à cette mise en jeu de soi-même dans un sentiment d'appartenance. La psychose, l'hystérie ou la schizophrénie ne sont jamais très loin lorsque l'on joue à se perdre dans l'autre. L'addiction, dont nous avons déjà parlé, est certainement la névrose qui caractérise le mieux notre époque en ceci qu'elle marque cette prise de risque que nous faisons chaque jour en jouant à tel ou tel jeu vidéo, en participant à tel ou tel événement collectif, ou tout simplement lorsque nous ouvrons de multiples fenêtres sur notre ordinateur. L'addiction aux emails, aux sms, que l'on peut observer chez les jeunes générations est un marqueur de cette prise de risque que chacun vit au quotidien dans sa relation aux autres. L'addiction marque le risque d'être totalement dépossédé de soi, d'être totalement possédé par le *daïmon du* jeu. L'aventure, écrit Simmel, « réunit en elle toutes les passions, comme le ferait un rêve, et cependant elle est destinée comme celui-ci à être oubliée ; elle fait comme le jeu opposition au sérieux, et cependant comme le « Va, banque » du joueur, elle se résout en une alternative entre le gain le plus élevé ou la destruction complète ».[291] Nous ne revenons pas ici sur notre désaccord vis-à-vis de cette opposition entre jeu et sérieux. Relevons simplement ce que Simmel marque comme prise de risque dans l'aventure. A savoir « le gain le plus élevé ou la destruction complète ». Le gain le plus élevé serait ici le sentiment d'appartenance, et la destruction complète la disparition pure et simple de soi ou des autres. Les multiples cas de tireurs fous qui jalonnent les faits divers sont des exemples de cette destruction complète. L'aventure n'est plus alors ce par quoi on se resocialise, mais bien ce par quoi on détruit l'espace sociétal. Le jeu

[291] Georg Simmel, *La philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 76.

de vie sociétal a pour côté obscur un jeu de mort frénétique. Psychose ludique, l'addiction apparaît comme la part mortelle de l'anomie.

Autrement dit, l'une des caractéristiques de l'esprit d'aventure contemporain, c'est l'esprit de bande. Esprit de bande qui peut être fédérateur, ou esprit de bande qui peut être objet de fission. Les divers extrémismes que l'on observe dans le monde contemporain en sont une expression. Le cas de Mohamed Merah en est l'exemple le plus récent. L'identification à un groupe, la narration de soi, peuvent pousser chacun d'entre nous à la destruction des autres. L'aventure peut devenir dangereuse.

Mais c'est la bande qui fait l'aventure dans tous les cas. Le film *Les Goonies* le suggérait déjà. Une bande d'adolescents se lançait dans une chasse au trésor et trouvait sur son chemin des bandits. C'est l'esprit de groupe qui permit aux Goonies de vivre l'aventure en son entier et de faire corps face aux différents événements rencontrés.

Cette « érotique sociale en appelle à une autre temporalité : celle du Kairos, c'est-à-dire de l'opportunité, de l'aventure, succession d'instants centrés sur l'intensivité du moment, la jubilation de l'éphémère, le bonheur de vivre et de jouir de ce qui se présente *ici et* maintenant ».[292] La fiction bovaryque, l'élaboration de lieux communs ne sont des aventures qu'en tant qu'ils sont des mises en jeu, des prises de risque qui cristallisent un vitalisme sociétal propre aux sociétés contemporaines et qui manifestent un nouveau rapport au temps. « Le fait de se rendre sous un déguisement physique ou psychique dans des sphères de la vie, d'où l'on retourne dans sa sphère habituelle, comme si l'on revenait d'un pays étranger, tout cela ne constitue pas encore nécessairement une aventure, et ne le devient que par une certaine tension du sentiment vital dans la réalisation de pareils contenus. »[293]

---

[292] Michel Maffesoli, *Homo eroticus. Des communions émotionnelles*, éditions du CNRS, Paris, 2012, p. 27.
[293] Georg Simmel, *La philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 82.

L'intensité prime alors sur le contenu. La forme aventureuse peut ainsi revêtir une infinité de masques. La vie quotidienne, en son entier, peut devenir aventure. On comprend alors comment les différentes expressions de la banalité de la vie que l'on voit fleurir sur Facebook et Twitter, ou dans le contenu des sms que s'échangent les adolescents, peuvent devenir de véritables aventures et rehausser la vie quotidienne d'une intensité nouvelle. Un simple « passe-moi ta gomme ;) » échangé par sms dans une salle de classe peut alors devenir le prétexte à une parenthèse aventureuse dans la banalité d'une journée de cours. Un plat pris en photo au restaurant puis posté sur Facebook peut devenir le prétexte à tout un enromancement de l'événement vécu dans une succession de like, de unlike et de commentaires. Le passé et le futur ne comptent plus, c'est l'intensité du moment présent qui prime et dans lequel la communauté est rendue possible par l'expérience aventureuse. La photo postée sur Facebook, ou le sms envoyé en cours, seront bientôt remplacés par d'autres photos et d'autres sms qui, à leur tour, constitueront des aventures à part entière. Comme l'a écrit Simmel : « Ce qui forme l'atmosphère de l'aventure (…), (c'est) le processus de la vie (qui) s'accélère jusqu'au point d'effacer passé et futur, et de concentrer ainsi la vie avec une intensité telle que le contenu vécu est relativement indifférent. »[294]

Développons maintenant ce à quoi correspond cette prise de risque et comment elle se décline en *amour du risque*. En quoi l'amour du risque résonne-t-il de ce vitalisme de l'aventure ?

4.2 L'amour du risque.

> « Là où croît le danger, croît aussi ce qui sauve. »
>
> Holderlin, *Hyperion*.
>
> « La crainte de la mort dont se charge le risque de cette existence est un commentaire sans fin à l'audace de

[294] Georg Simmel, *La philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 83.

l'aventure originelle dans laquelle s'est embarquée la substance en devenant organique. »

Hans Jonas, *Le Phénomène de la vie*.

« L'activité de l'homme à la base est conditionnée par ce mouvement général de la vie. »

Georges Bataille, *La Part Maudite*.

Lors de l'étude que nous avons menée en collaboration avec l'Université d'Helsinki sur les modalités de l'addiction dans les jeux de hasard, un certain nombre des interviewés ont directement fait référence au risque. Voici quelques-uns des verbatim les plus représentatifs de ce qu'ils nous ont dit :

« Ils prennent peut-être des risques, mais c'est ça le jeu. »

« C'est un jeu de risque, donc il faut qu'il y ait la sensation de prise de risque, de mise en danger pour qu'il y ait procuration d'adrénaline. »

« On a envie de casser le quotidien, la routine qui nous stresse et nous tue. »

« On rêve. On se balade sur la frontière entre gagner et perdre. »

« A partir du moment où vous ouvrez un commerce c'est une forme de jeu, c'est un risque que vous prenez aussi. »

« Le joueur c'est quelqu'un qui ne fonctionne plus d'une façon raisonnée, c'est quelqu'un qui est habité quelque part. »

Dans ces divers propos, on peut voir apparaître de multiples dimensions de l'*amour du risque* : l'étroite parenté entre le jeu et le risque, la recherche de sensations, la lutte contre l'ennui et le sentiment d'être possédé. Mais si ces différentes dimensions sont les marqueurs de pratiques particulières des jeux de hasard, nous allons voir qu'elles ne se limitent pas à l'univers des casinos et des bars-tabac.

De bien des manières, le risque fait partie de la vie. Le monde contemporain n'est donc pas avare de situations de prise de risque ou de mise en danger. D'une certaine façon, le risque et l'incertitude sont dans toutes les têtes. La culture

populaire contemporaine en est une expression particulièrement flagrante. Les différents films qui relatent les multiples modalités de la fin du monde en sont une manifestation. Virus inconnu, catastrophe naturelle, déviance scientifique sont autant d'éléments de l'imaginaire actuel qui cristallisent les images du risque. Si ces films rencontrent un large public, c'est parce que l'on aime jouer à se faire peur. On aime se confronter au risque et à ce qu'il représente. Autre exemple de cela, la bande dessinée *Y : le dernier homme*. Dans cette histoire, la totalité des êtres vivants mâles sont exterminés par un virus mystérieux. La totalité, ou presque, un homme et son singe ont survécu au cataclysme. Y, en anglais « why », également symbole d'un chemin qui bifurque, dans ce cas précis, le titre même de cette bande-dessinée révèle un imaginaire de l'incertitude. Incertitude du « pourquoi ? », de la question de la signification, et incertitude de la croisée des mondes, de la transformation du monde. Ainsi que l'a écrit Olivier Sirost, « ce qu'il est convenu d'appeler aujourd'hui les pratiques sociales à risque ou la société du risque est en réalité enraciné profondément dans les imaginaires et les usages, et ne demande qu'à resurgir dans les moments de saturation de la vie ».[295]

Selon Ulrick Beck, cela s'explique par une transformation de nos sociétés en sociétés du risque. « L'hypothèse est la suivante : dans la société industrielle, la « logique » de la répartition des richesses domine la « logique » de la répartition du risque ; dans la société du risque, le rapport s'inverse. »[296] Cette inversion de la logique de l'échange et de la répartition, Beck l'explique par la sortie de nos sociétés d'une économie de pénurie. Ainsi, « on peut apaiser la faim, satisfaire les besoins, mais les risques liés à la civilisation constituent un *réservoir de besoins sans fond*, insatiable, éternel, qui s'autoproduit. Avec les risques – pourrait-on dire avec

---

[295] Olivier Sirost, « Se mettre à l'abri ou jouer sa vie ? » Eléments d'une culture sociale du risque, *Sociétés*, 2002/3 n° 77, p. 5.
[296] Ulrick Beck, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 2006 (1986), p. 26.

Luhmann –, la société devient « autoréférentielle », indépendante du contexte de la satisfaction des besoins humains ».[297] Autrement dit, l'expression contemporaine du risque serait l'expression d'un « besoin sans fond », ou pour reprendre une expression nietzschéenne, de forces en surplus. Les richesses et les énergies produites par l'industrialisation sont réorientées vers la production et l'expérience de nouveaux risques. Là où la modernité, au travers des différents positivismes, scientifique, technique et culturel, cherchait à éradiquer l'ambivalence du réel, la postmodernité semble rediriger une partie de son vitalisme vers le domaine des pures potentialités, le domaine du risque. Comme l'a écrit Beck : « Dans le cas qui nous occupe, les risques constituent un produit *annexe* de la modernisation résultant d'une *surabondance qu'il s'agit d'endiguer*. Le but est soit de les supprimer, soit de les nier, de les interpréter autrement. On a donc, au lieu d'une *logique positive d'appropriation*, une *logique négative de la répartition par l'élimination*, par une logique de l'évitement, du déni, de la réinterprétation. »[298] Il s'agit donc de comprendre comment s'exprime cette réorientation vers un *amour du risque*.

Le risque fait partie de la vie. Tragédie, drame, hasard, enromancement, sont autant de façons de s'en « dépatouiller », de « faire avec ». La modernité avait essayé de se rendre « maître et possesseur de la nature », c'est-à-dire de contrôler le risque, mais on voit aujourd'hui cette figure ressurgir dans l'imaginaire collectif. Anomie destructrice d'une société saturée d'un côté, anomie créatrice où l'on se met en jeu de l'autre, sont les deux faces de « l'actualisation de l'archétype du mal »[299]. « D'une part, écrit Olivier Sirost, il traduit les facultés d'autodestruction de l'humain en société, et d'autre part il marque la difficulté d'intégration de l'homme primitif qui sommeil au fond de chacun. »[300] D'un côté *Y : le dernier homme*, fable sur le pouvoir

---

[297] Ulrick Beck, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, *op. cit.*, p. 42.
[298] Ulrick Beck, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, *op. cit.,* p. 48.
[299] Olivier Sirost, « Se mettre à l'abri ou jouer sa vie ? » *op. cit.*, p. 5.
[300] *Ibid.*

destructeur de la science, mais aussi sur l'état de panique sociale que provoquerait un désordre généralisé. De l'autre, l'interrogation existentielle que l'on voit pointer dans les figures de l'Incroyable Hulk ou de Wolverine, avatars individuels de l'instinct et de l'émotionnel qui s'expriment dans les affoulements communautaires contemporains et que la figure du zombie, encore une fois, représente très bien. Hulk figure contemporaine de l'instinct et de la force débridée, exprime cette part d'ombre violente qui se cache aussi au fond de la nature humaine. Violence banale et fondatrice, écrivait Michel Maffesoli. Wolverine représente la figure de l'animal et du fauve, c'est-à-dire des instincts animaux qui se cachent en l'homme.

Dans ces deux exemples, le risque manifeste un goût de l'autre. En jouant à se faire peur, on se rapproche, on se colle les uns aux autres, on fait corps. Wolverine se rapproche des X-Men pour apprendre à gérer ses pulsions, tandis que Hulk devient un Vengeur pour faire partie d'un groupe qui le canalise. Expérience du risque et homéopathisation du mal, pour reprendre ce que Maffesoli montre dans *La part du diable*. La plupart des super-héros incarnent, d'ailleurs, à leur manière cette ambivalence de l'humain. Dans *Y : le dernier* homme, on assiste un peu à la même chose que dans le roman de Robert Merle, *Malevil*. Si les dernières traces de la société précédente ont disparu sous la catastrophe généralisée, on voit, de-ci de-là, se recomposer des petits groupes, des petites sociétés, autrement dit des tribus. La mise en danger de soi, la destruction complète, appellent le resserrement et la sociabilité. Les films d'horreur, les jeux de guerre, les conduites à risque, « participent au retournement émotionnel des peurs fondatrices du social, les transfigurant en terreurs jubilatoires. »[301]

Cette sociabilité propre à l'imaginaire du risque, Guyau l'avait déjà bien analysée. Il fera même de l'amour du risque, dans l'*Esquisse d'une morale sans*

[301] Olivier Sirost, « Se mettre à l'abri ou jouer sa vie ? », *op. cit.*, p. 10.

obligation ni sanction, l'un des cinq équivalents du devoir. Il ne s'agit pas ici d'un devoir qui renverrait à un impératif kantien légitimé par l'autonomie de l'individu et de sa volonté, mais bien de l'expression d'une vitalité, d'une surabondance de forces.

Le constat à partir duquel Guyau commence son argumentation est celui de l'invérifiabilité, de l'incertitude du sacrifice qui s'exprime au travers du risque et du danger. C'est-à-dire la possibilité, toujours présente à l'esprit de « s'en sortir ». Autrement dit, le fait selon lequel la prise de risque n'est pas la certitude d'un échec, mais l'incertitude d'une réussite. Tel est le cas pour celui qui construit une maison en zone inondable et qui peut ne subir aucune inondation durant toute sa vie. Ou dans le cas du joueur qui mise l'ensemble de ces jetons sur un coup du sort. Ainsi, le risque renferme, dans son principe même, cette ambivalence entre destruction et création. Dans le danger, il y a d'une part la possibilité du sacrifice, de la réalisation du risque, et d'autre part la possibilité d'accomplir l'action sans se sacrifier, de passer, en quelque sorte, entre les mailles du filet. Comme l'a écrit Ulrick Beck : « Les risques ont donc, contrairement aux richesses dont l'existence est tangible, quelque chose d'*irréel*. Ils sont fondamentalement *réels* et *irréels* à la fois. »[302] Nous retrouvons ici une des caractéristiques essentielles du bovarysme et de la *res in lusio*. Le masque bovaryque, dans ce qu'il représente d'ambivalence, comme nous l'avons montré à partir de l'analyse d'Eugen Fink, manifeste une part de cet amour du risque. On pourrait comparer ce phénomène à ce que Pierre Clastres a observé chez les indiens Guayaki et plus particulièrement en ce qui concerne la figure du baya : « Être *bayja*, c'est donc exister dans l'ambiguïté, c'est être ensemble chasseur et proie, c'est en somme se trouver entre nature et culture. Voilà peut-être, sous-jacente à l'explication consciente qu'en donnent les Guayaki, la signification souterraine du *bayja* : le danger qui menace Chachugi n'est que la métaphore vécue de ce vacillement

[302] Ulrick Beck, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, *op. cit.*, p. 61.

ontologique, le prix de la vie est ce risque de mort où il doit l'engager. »[303] Il n'est donc pas étonnant que, dans une société dont le ressort principal de sociabilité se trouve être une fiction narrative avec des espaces potentiels, l'esprit d'aventure soit compris et vécu comme *amour du risque*.

Mais Guyau va plus loin et parle alors du « plaisir du danger ». C'est-à-dire la recherche de la mise en péril, de la confrontation au risque. Il explique alors cette recherche du danger par le plaisir de la victoire, du dépassement de soi. Dépassement que l'on peut corroborer par la loi d'expansion de la vie. En effet, le dépassement est un moyen d'augmenter le nombre de ses possibilités, d'épanouir son être ou d'acquérir de nouvelles aptitudes. Cela renvoie, d'une certaine manière, aux potentialités multiples des sincérités successives que nous avons décrites précédemment. On se perd dans l'autre, dans le groupe, par l'intermédiaire de l'espace potentiel de la *res in* lusio. Le dépassement de soi n'est pas à comprendre ici en son sens uniquement agonal, mais aussi en tant que dépassement de l'individualité : « On voudrait, comme l'écrit Guyau, faire savoir à autrui qu'on existe, qu'on sent, qu'on souffre, qu'on aime. On voudrait déchirer le voile de l'individualité. »[304] Par la recherche d'aventure, on recherche donc à briser l'isolement de l'individu et l'ennui qui lui est corrélatif. C'est, d'une certaine manière, ce que l'on peut observer dans les guildes de World of Warcraft, ou dans les groupes d'aventuriers de Diablo III. On affronte les risques de la quête en groupe, bénéficiant des compétences des autres joueurs, de leurs expériences, bref de la force du groupe.

A l'encontre du principe de précaution, et des différents conservatismes institutionnels, l'amour du risque se place ici à l'origine de la sociabilité. Cet amour

---

[303] Pierre Clastres, *Chronique des indiens Guayaki*, éditions Plon, coll. Pocket Terre humaine Poche, Paris, 2009 (1972), p. 24-25.
[304] J.-M. Guyau, *Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction*, éditions Fayard, coll. Corpus des œuvres de philosophie en langue française, Paris, 1985 (1885), p. 88-89.

du risque, qui exprime la nécessaire expansion de la vie, nous pousse vers les autres et ce contre tout principe utilitaire qui aurait plutôt tendance à pousser à l'inaction et à l'individualisme. La vie sociale n'est pas purement utilitariste, elle ne se réduit pas à un calcul des peines et des plaisirs, elle est avant tout moyen et fin d'elle-même, et elle semble prête à tous les risques pour s'affirmer et s'épanouir. « Il ne faut pas, écrit Jean-Marie Guyau, dans le calcul, faire entrer en ligne de compte seulement les chances bonnes et les chances mauvaises, mais encore le plaisir de courir ces chances, de s'aventurer. »[305]

Guyau note alors une évolution importante dans l'avenir des sociétés. La sociologie et la politique, ainsi que la morale, devront alors devenir, au fil du temps, des sciences de l'économie du risque. C'est-à-dire de l'art du bon usage du risque pour la société[306]. Il s'agira de l'utilisation de l'amour du risque et de la lutte en vue de l'expansion et de la conservation de la société, « en d'autres termes à la science de l'*assurance* ».[307] Ce que nous propose ici Guyau, c'est de redéfinir l'assurance, non plus comme un moyen de compensation des risques, mais comme un moyen d'utilisation de ceux-ci en vue de l'affirmation de la vie sociale. Guyau avait très bien compris l'irréductibilité des risques, des dangers, des aléas de la vie. L'assurance n'est alors plus le lieu de la prévoyance, mais celui de l'homéopathisation du risque, de l'homéopathisation du mal, pour reprendre les termes de Maffesoli. Il ne s'agit plus de chercher à contrecarrer, à maîtriser, ou à limiter les risques de la vie, mais bien plutôt d'une affirmation, d'une acceptation du monde tel qu'il nous apparaît. Dimension tragique de l'existence, le risque « permet

---

[305] *Ibid.,* p. 131.
[306] Sur la sociologie du risque et l'homéopatisation du mal cf. Michel Maffesoli, *La part du diable*, éd. Flammarion, Paris, 2004.
[307] J.-M. Guyau, *Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction*, *op. cit.*, p. 134.

– lorsqu'il est vécu pour lui-même – de prendre en charge « les côtés ombreux de la nature humaine » ».[308]

Si l'amour du risque, que l'on rencontre dans les différentes formes d'aventures quotidiennes contemporaines, exprime une appétence communautaire, un désir de sociabilité, il est aussi une culture de l'échange comme nous le rappelions ci-dessus avec Ulrick Beck. C'est ce que nous allons aborder maintenant.

4.3 L'aventure de l'échange.

Nous avons, a de nombreuses reprises, insisté sur l'inadéquation entre la notion de loisir et celle de jeu. Il n'est point besoin, selon nous, d'avoir du temps de loisir pour jouer. On ne peut limiter l'analyse de l'esprit du jeu à une analyse des activités de loisir. L'esprit du jeu est plus qu'un besoin de divertissement ou de repos, il est l'expression d'une anomie productrice de socialité. La distinction entre jeu et travail construite sur celle établie entre travail et loisir participe d'une vision moderne du jeu. C'est-à-dire d'une vision qui nie les caractéristiques essentielles de ce dernier et ses expressions contemporaines, justement parce qu'elle ne conçoit celui-ci qu'en opposition, ou qu'en fonction des notions de travail, de production et de pénurie de forces et de biens. Le loisir est le temps dans lequel on reprend des forces pour travailler, pour produire. Le loisir permet, en d'autres termes, la mise en œuvre des moyens de production qui nous permettent de lutter contre notre condition précaire. Les travaux de Sahlins sur l'économie des sociétés traditionnelles tendent d'ailleurs à montrer que cela n'est pas le cas dans toutes les cultures humaines : « On connait même des populations australiennes, par exemple les Yir Yiront, qui ne font aucune différentiation linguistique entre le travail et le jeu. »[309] La compréhension du jeu

[308] Olivier Sirost, « Se mettre à l'abri ou jouer sa vie ? », *op. cit.*, p. 15.
[309] Marshall Sahlins, *Age de pierre, Age d'abondance. L'économie des sociétés primitives*, éditions Gallimard, coll. NRF, Paris, 2007 (1972), p. 57.

comme activité de loisir apparaît, en définitive, comme l'expression d'une culture économique particulière. Les propos de Beck alimentent également cette thèse.

Précisions tout d'abord que nous ne ferons pas d'économie, à proprement parler, comme elle peut être pratiquée par les experts compétents. Notre démarche s'inscrit, comme celle de Mauss, celle de Beck, ou de Sahlins, dans une recherche socio-anthropologique. Notre objectif est donc plutôt de comprendre les aspects sociologiques de l'économie contemporaine, c'est-à-dire ses manifestations, tendances et autres symptômes qui participent de l'esprit du temps et qui ont une influence directe sur l'esprit du jeu tel qu'il est vécu. Il ne sera donc pas question de marchandise ou de plus-value. Il ne sera pas question de devises, ou de richesses, mais plutôt de cultures, de relations et de significations. Nous étudierons l'*oikonomía* (administration d'un foyer), c'est-à-dire les rapports d'échange qu'entretiennent les individus entre eux, avec les choses et avec leur environnement. Comme l'écrit Sahlins : « On en vient dès lors à concevoir l'économie non plus comme principe formel des comportements, mais comme catégorie de la culture, de l'ordre de la politique ou de la religion, plutôt que de la rationalité ou de la prévoyance. »[310] Cette dernière partie ne se veut pas non plus totalement empirique, elle est une première tentative de réflexion sur l'élaboration d'outils théoriques de compréhension du monde contemporain. Elle pourra donc paraître plus théorique que nos propos précédents.

a. Sociétés du risque et transformation de l'économie.

Il ne s'agit pas dans notre propos de porter un regard négatif sur l'économie moderne et ses conséquences sociétales. Il s'agit simplement de replacer dans leur contexte *économique* les activités ludiques qui sont, elles aussi, des activités

[310] Marshall Sahlins, *Age de pierre, Age d'abondance. L'économie des sociétés primitives*, *op. cit.*, p. 32.

d'échange en tant qu'elles sont des activités sociales. En effet, en ne regardant l'échange que sous son angle d'échange de biens matériels, on en oublie sa portée sociale et culturelle. Marcel Mauss dans son *Essai sur le don* a pourtant bien attiré notre attention sur les dangers d'un point de vue trop matérialiste. Sahlins nous mettra lui aussi en garde : « Tout échange comporte un coefficient de sociabilité et l'appréhender en termes exclusivement matériels, c'est méconnaître cette dimension sociale qui est la sienne. »[311] Et c'est peut-être là que se montre l'aporie de la conception économique moderne. Ne considérer l'économie que sous un angle matériel pousse une société à se focaliser sur la satisfaction des besoins qui en découlent. Or, comme les recherches de Sahlins le montrent, il y a d'autres conceptions possibles de l'économie. Ainsi, les chasseurs-cueilleurs qu'il étudie semblent remettre en cause cette conception de l'existence humaine, qui n'est pas sans rappeler le châtiment biblique de la première femme et du premier homme, Adam et Eve. L'homme moderne, à la suite de l'homme chrétien, semble bien battre sa coulpe, au travers d'une culture du travail et de l'effort, pour se punir d'un antique et hypothétique péché. Les sociétés traditionnelles rejettent en partie cette vision de la condition de l'homme : « Pour le sens commun, une société d'abondance est une société où tout les besoins matériels des gens sont aisément satisfaits. Affirmer que les chasseurs vivent dans l'abondance, c'est donc nier que la condition humaine est une tragédie concertée, et l'homme, un forçat qui peine à perpétuité dans une perpétuelle disparité entre ses besoins illimités et ses moyens insuffisants. »[312] Dans ces conditions, le jeu prend une tout autre place. Ce n'est plus le travail qui est au centre des activités sociales. L'abondance, relative si l'on veut, des sociétés traditionnelles ne correspond pas à un état objectif, mais bien à une conception du monde, à une culture. Celle-ci se caractérise notamment par un optimisme sans faille

[311] *Ibid.*, p. 236.
[312] Marshall Sahlins, *Age de pierre, Age d'abondance. L'économie des sociétés primitives*, *op. cit.*, p. 37.

vis-à-vis des lendemains, voire par une absence de projection dans le futur. La nature est abondante, et dans un même mouvement que celui que décrit Hume concernant notre croyance au lever du soleil chaque matin, les sociétés traditionnelles ne voient pas pourquoi il n'en serait pas toujours de même. « Pourquoi planterions-nous, lorsqu'il y a tellement de noix mongo-mongo dans le monde ? »[313] Dès lors, le jeu prend une place prépondérante, non plus comme une activité de loisir au sens moderne, mais comme l'activité principale qui constitue la vie sociale de ces groupes, comme processus de socialisation. « Vivant dans une région « exceptionnellement giboyeuse » et où abondent les nourritures végétales (les parages du lac Eyasi), les hommes Hazda s'intéressent apparemment beaucoup plus aux jeux de hasards qu'aux hasards de la chasse. Durant, en particulier, la longue saison sèche, ils passent le plus clair de leur temps à jouer, peut-être tout simplement afin de perdre les pointes de flèches en métal dont ils ont pourtant besoin pour chasser le gros gibier. »[314] Tout cela nous montre que la conception économique moderne est tout aussi relative qu'une autre. Et surtout que les états d'abondance ou de rareté sont relatifs aux conceptions sociales. Rien n'empêche donc que nos sociétés changent de *paradigme* économique et se tournent vers un *paradigme de l'abondance*.

C'est l'analyse que va produire Beck dans *La société du risque*. Ainsi, nos sociétés ont fini par combler les besoins liés à la survie (manger, se vêtir, se loger) par le développement de l'industrialisation. Attention, il ne s'agit pas de dire ici que tout le monde a accès à ces biens de première nécessité. Il s'agit plutôt de dire que la production industrielle nous a fait sortir d'une culture de la rareté pour nous faire entrer dans une certaine culture de l'abondance. N'est-ce pas d'ailleurs ce que signifie pour nous la notion de *société de consommation* ? Mais l'analyse de Beck ne

---

[313] *Ibid.*, p. p. 67.
[314] Marshall Sahlins, *Age de pierre, Age d'abondance. L'économie des sociétés primitives*, *op. cit.*, p. 67.

s'arrête pas là. Dans une perspective sociétale, il recherche alors quelle est la dynamique de croissance qui correspond à ce nouvel état économique de nos sociétés. En effet, sortir de la pénurie pour entrer dans l'abondance ne signifie pas pour nous se comporter trait pour trait comme des chasseurs-cueilleurs. Quel est donc le mouvement qui habite aujourd'hui le devenir économico-culturel des sociétés contemporaines ? Pour le sociologue allemand, il est clair que nous ne sommes pas complètement sortis d'une logique liée à la croissance (au progrès ?) et au travail. Il faut donc que nous continuions de produire pour croître. Mais que produisons-nous ? Selon Beck notre société produit des risques. Pas simplement des risques liés aux problèmes que pose l'industrialisation vis-à-vis de l'environnement, ni simplement des risques objectifs, mais aussi des risques perçus. Ainsi, la culture économique contemporaine correspond à une volonté sociale d'augmenter le nombre de risques perçus et de construire une économie autour de ceux-ci. C'est ce que l'on voit s'exprimer dans l'essor des compagnies d'assurances, ou encore dans l'inscription constitutionnelle du Principe de précaution en France. Cela reflète un certain nombre de choses qui appartiennent encore à l'idéologie économique moderne. Ainsi, l'homme n'est plus en situation de pénurie à proprement parler, mais il se trouve face à un environnement que la science ne peut maîtriser. Les monstres de la science, bombe atomique, pollution industrielle, et autres catastrophes naturelles ont porté un coup définitif à une vision déterministe de la nature. La mécanique quantique, les physiques statistiques ont alors alimenté cette vision indéterministe du monde. Autrement dit, « la société du risque est une société de la catastrophe. L'état d'exception menace d'y devenir un état normal ».[315] On retrouve ici ce qu'a bien décrit Hannah Arendt, à savoir la « croissance contre nature du naturel » c'est-à-dire ce qui « est habituellement considéré comme l'augmentation en

[315] Ulrick. Beck, *La Société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, *op. cit.*, p. 43.

accélération constante de la productivité ».[316] On retombe alors dans une vision tragique, et non plus dramatique, de la position de l'homme dans le monde. Le travail ne nous rend plus maître de la nature, qui est, par essence, catastrophique. C'est ce qui ressort des analyses de Jean-Pierre Dupuy, ou de l'initiateur du principe de précaution, Hans Jonas. Alors, notre rapport au monde est transformé. S'il s'agit toujours de croître économiquement, un lien plus étroit avec notre environnement est retrouvé. « Cette prise de conscience généralisée de l'exposition au risque, qui s'exprime socialement et politiquement dans le mouvement écologiste et pacifiste, mais aussi dans la crise écologique du système industriel en général met en lumière d'autres strates de l'expérience : lorsqu'on abat des arbres, lorsqu'on extermine des espèces animales, les hommes se sentent eux-mêmes exposés en un sens particulier, ils se sentent « blessés ». »[317] Beck ira jusqu'à parler d'une véritable « *solidarité des choses vivantes* »[318]. C'est, entre autres choses, ce qui caractérise cette période de transition contemporaine entre un âge moderne et une société à venir. Le retour du tragique en est certainement un trait essentiel, mais il nous semble qu'il est lui-même l'expression de quelque chose de plus profond : l'*être-en-dette*. En effet, la modernité a inversé le rapport d'échange entre l'homme et son environnement. Il nous semble que celui-ci est à nouveau en train de se retourner. La vision tragique, qui découle du sentiment d'incertitude, en est une des expressions. Mais si nous voulons comprendre précisément ce qui est en jeu dans les socialités contemporaines en gestation et dans l'expression de l'esprit du jeu, il nous faut nous attarder plus avant sur ce que nous entendons par cet *être-en-dette.* Alors, comme le remarque Jean Baudrillard : « Aujourd'hui il faut faire l'analyse indéterministe d'une société indéterministe – d'une société fractale, aléatoire, exponentielle, celle de la masse

---

[316] Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne*, éditions Pocket, coll. Agora, Paris, 2007 (1961 pour la première édition française et 1958 pour l'édition originale), p. 87.
[317] Ulrick. Beck, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, *op. cit.*, p. 135.
[318] Ulrick Beck, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, *op. cit.*, 135-136.

critique et des phénomènes extrêmes, d'une société tout entière dominée par la relation d'incertitude. »[319] Si la logique de croissance économique est toujours présente, il semble pourtant que, de bien des manières, le corps social la détourne et se l'approprie au travers de l'esprit d'aventure que nous avons décrit.

b. L'être-en-dette origine du sentiment religieux.

La notion d'*être-en-dette* est empruntée par Augustin Berque à Martin Heidegger. Il la fait lui-même découler des notions de *médiance* et de *corps médial* et de leur portée symbolique. Ainsi, « la force des symboles réside justement dans la capacité de libérer ces liens [de signification] de leur étendue physique, et ainsi de permettre à chacun de nous, par delà l'infinie diversité des choses, de rapatrier le monde en son propre corps et de se sentir ainsi mystérieusement en liaison avec le Tout ».[320] Autrement dit, l'*être-en-dette* est l'expression de ce qui nous pousse à compléter notre être par une relation symbolique au monde. C'est-à-dire rechercher à compléter notre être-au-monde par l'inclusion du monde en nous. Alors, pour Berque, il s'agit de ce qui est à l'origine du sentiment religieux. La médiance s'exprime dans l'*être-en-dette* en tant qu'elle est socialité. Elle « est *religio* au double sens de ce terme : parce qu'[elle] *rassemble* l'être social que nos corps animaux séparent matériellement, et parce qu'[elle] transcende la forme matérielle des choses vers la dimension d'une *spiritualité sainte* ».[321] Berque conclut alors son propos de la façon suivante : « Par rapport à cette dimension, l'humain est structurellement en manque d'être, puisque aucun de nous ne peut la réduire au *topos* de son propre corps animal. Notre inhérente médiance fait que nous ne pouvons pleinement être que par la religion – quelles que soient les formes que celle-ci prend

---

[319] Jean Baudrillard, *l'échange impossible*, éditions Galilée, Paris, 1999, p. 29.
[320] Augustin Berque, *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, *op. cit.*, p. 209.
[321] *Ibid.*, p. 210.

au cours de l'histoire, dans l'infinie mouvance de nos systèmes symboliques. Certaines sociétés disent ce manque-à-être sous la forme du totémisme, d'autres sous celle du monothéisme, etc. ; tandis que la modernité, quant à elle, a engendré la croyance qu'il pourrait être comblé par la consommation des étants eux-mêmes. »[322] L'être-en-dette s'exprime donc au travers d'une relation de médiance, ou plutôt d'une volonté de reliance. L'échange dans ces différentes manifestations participerait-il alors de cela ?

c. Figures de l'échange.

Comme nous venons de l'expliquer, l'idéologie économique contemporaine est en mutation. Il semble que la figure de l'échange tende à revenir à une expression de notre *être-en-dette*. L'incertitude du monde, la crise du sens, l'individualisme, sont autant de catalyseurs de cette volonté de produire de la valeur et de la signification dans un monde désenchanté, de retrouver une complétude s'exprimant dans un sentiment religieux nous reliant au monde. Quelles sont alors les figures contemporaines de l'*être-en-dette* ? Si l'histoire n'est pas une ligne droite, elle n'est pas non plus un cercle. L'éternel retour du même s'exprimant plutôt sous la forme d'une spirale dans laquelle chaque époque se réapproprie les archétypes qui sont enfouis dans les tréfonds de notre imaginaire. La question est alors de savoir comment notre époque se réapproprie cet antique *être-en-dette*.

L'*être-en-dette*, comme nous l'avons vu, exprime un échange perpétuel entre notre sentiment d'incomplétude et un monde dans lequel nous vivons. Mais cet échange sans fin recèle en lui-même l'impossibilité de son adéquation. Il est impossible – ou peut-être non souhaitable – que l'on échange avec le monde et les divinités qui le représentent une valeur équivalente à ce que nous obtenons. Figure traditionnelle du Potlatch, peut-être la voit-on ici ressurgir dans les comportements

[322] *Ibid*.

d'échanges contemporains ? Les sacrifices en offrent un bon exemple. Ils doivent toujours être renouvelés. Les dieux ne sont jamais rassasiés – ou notre étant, en tant que tel, n'atteint jamais l'état où l'Être dans sa totalité nous envahit. Un étant recouvrant l'Être, cela est impossible. Quoiqu'il en soit, cet échange, symbolique ou métaphysique, renvoie lui-même à un perpétuel *être-en-dette*. L'échange sacré, qui nous offre la possibilité de fonder l'Être du monde, est toujours incomplet, partiel, imparfait. On ne peut pas échanger l'Être du monde contre un simple sacrifice. En définitive, « Tout part de l'échange impossible. L'incertitude du monde, c'est qu'il n'a d'équivalent nulle part, et qu'il ne s'échange contre rien. L'incertitude de la pensée, c'est qu'elle ne s'échange ni contre la vérité ni contre la réalité. Est-ce la pensée qui fait basculer le monde dans l'incertitude, ou le contraire ? Cela même fait partie de l'incertitude ».[323] A cette citation de Baudrillard nous ajouterions : cela fait partie même de son incomplétude. En effet, l'impossibilité d'échanger le monde ne vient pas simplement de sa non-équivalence, mais aussi de sa réalité contradictoire. La physique quantique en étant l'expression la plus savante, mais aussi la plus claire. Ainsi, deux descriptions contradictoires peuvent décrire un même objet, une même réalité. C'est dans son existence contradictorielle que le monde nous est inaccessible par l'échange. L'échange ne peut en effet être résolu que par deux êtres identiques en valeur. Un monde qui est à la fois ce qu'il est et ce qu'il n'est pas, ne peut correspondre à une quelconque valeur, sa valeur d'échange est toujours incomplète, ou contradictoire, mais c'est par là qu'il nous lie à lui. C'est pour cette raison qu'il nous possède et que nous mettons en œuvre les différentes superstitions, grigris, fictions et territoires que nous avons abordés dans cette recherche.

La société moderne nous a offert un bon exemple de cette impossibilité contradictorielle d'échanger avec le monde. Recherchant le surplus, la fin de la rareté, la civilisation, elle a rejeté l'autre versant du monde, c'est-à-dire l'abondance,

[323] Jean Baudrillard, *L'échange impossible*, *op. cit.*, p. 11.

l'excès, le vertige, les repoussant dans la sphère du néant et de l'inutile. C'est ce que nous avons déjà essayé de dire lorsque nous parlions du jeu rejeté dans la sphère du loisir. Mais comme nous l'avons vu, cette ombre n'a pas cessé de planer sur l'échange moderne et se trouve exprimée dans son aporie. En niant *la part maudite*, l'économie moderne a finalement fondé son mode de circulation de la valeur sur cette néantisation de l'excès. C'est ce qu'exprime, à sa manière, Ulrick Beck lorsqu'il décrit nos sociétés comme productrices de risque. L'aboutissement de l'économie moderne est bien la production de l'excès, du mal, de la dette et de la part maudite, sous la forme de la catastrophe comme expression de la faute perpétuelle de l'humain. C'est l'analyse que fait également Jean Baudrillard reprenant l'analyse de la relation créancier-débiteur que propose Nietzsche : « La mort, l'illusion, l'absence, le négatif, le mal, la part maudite sont là partout, en filigrane de tous les échanges. C'est même cette continuité du rien qui fonde la possibilité du Grand Jeu de l'Echange. Toutes les stratégies actuelles se résument à cela : faire circuler la dette, le crédit, la chose irréelle et innommable dont on ne peut se débarrasser. C'est ainsi que Nietzsche analysait le stratagème de Dieu : en rachetant, lui, le Grand Créancier, la dette de l'Homme par le sacrifice de son Fils, il a fait que cette dette ne puisse jamais être rachetée par son débiteur, puisqu'elle l'a déjà été par son créancier – et il crée ainsi la possibilité d'une circulation sans fin de cette dette, que l'Homme portera comme sa faute perpétuelle. »[324] La rationalité moderne, en cherchant l'annihilation de l'incertitude, n'a fait qu'accroître sa présence dans le monde qu'elle tentait de créer. Dès lors se trouve retournée la suprématie du sujet fondateur du monde. Le *cogito*, remplacé par le *je possède*, a ouvert la voie à l'expression de l'*être-en-dette*. Ce n'est plus alors une relation de subordination entre le sujet et l'objet qui s'élabore, mais la recherche d'une complicité entre l'homme et son monde. Le sujet rationnel ne fondant plus le monde, qui lui apparaît comme incertain et incomplet, abandonne

[324] Jean Baudrillard, *L'échange impossible*, *op. cit.*, p. 16.

sa souveraineté à l'expérience religieuse de l'*être-en-dette*. C'est ce que l'on retrouve dans « *la solidarité des choses vivantes* » de Beck, ou encore dans la transformation de la technique d'une forme d'outil à une forme de promesse relationnelle. Le monde n'est plus objet de notre transformation par le travail, il devient lieu de toute expérience. C'est-à-dire *paysage* dans lequel *nous avons lieu*. « La convergence de la pensée n'est plus celle de la vérité, mais celle d'une complicité avec l'objet, et d'une règle du jeu où le sujet n'est plus maître. »[325] Il ne s'agit plus alors de s'approprier, ou d'orienter les forces productives de l'homme, mais de comprendre les changements de formes. René Thom, dans sa *théorie des catastrophes*, attirait déjà notre attention sur ce point. La technologie n'a plus pour vocation de transformer le monde, mais plutôt de nous proposer de nouvelles formes d'échange et de socialisation, finalement d'expérience. « Plus généralement, on ne libère pas les formes, on ne libère que les forces. L'univers des forces, des valeurs, des idées mêmes, tout l'univers de la libération est celui du progrès et du dépassement. Les formes, elles, ne se dépassent pas – on passe d'une forme à l'autre et ce jeu des formes est tragique et sacrificiel, alors que les rapports de forces, les conflits de valeurs et d'idéologies ne sont, eux, que dramatiques et conflictuels. »[326] Mais comme Nietzsche nous l'a appris, les notions recouvrent plusieurs significations selon le mode de vie qu'elles expriment. Si la liberté moderne est celle du progrès et de l'affranchissement par le travail (maxime historiquement morbide que celle du « travail rend libre »), comment s'exprimera la liberté de l'*être-en-dette* ? Comment se libérer de la liberté du travail ?

Sans opposer ici jeu et travail, mais plutôt en proposant le jeu comme liberté dépassant (et donc incluant) celle du travail, on voit comment peut s'exprimer dans le monde contemporain ce mode de vie de l'*être-en-dette*. L'esprit du jeu nous

---

[325] *Ibid*., p. 28.
[326] Jean Baudrillard, *L'échange impossible*, *op. cit*., p. 75.

affranchit des contraintes de l'objectivité et de la rationalité en nous proposant un monde qui prend sa forme dans l'illusion (*in lusio* : dans le jeu). C'est ce que l'on retrouve dans les carnavals contemporains des cosplayers, dans les avatars virtuels de Second life et de World of Warcraft, où s'exprime cet affranchissement de l'objectivité du sujet. Sujet qui n'est plus individualité ou identité, mais qui éclate en autant de formes que de relations possibles. Trajet anthropologique, le sujet se déconstruit pour se construire sur le modèle des *chemins qui ne mènent nulle part*. « Tant que je suis soumis aux conditions objectives, je suis encore objet, je ne suis pas pleinement libre – il faut me libérer de cette liberté même. Et ceci n'est possible que dans le jeu, dans cette liberté plus subtile du jeu, dont la règle arbitraire paradoxalement me libère, alors que dans le réel, je suis enchaîné par ma propre volonté. »[327]

C'est finalement la modernité qui nous a coupés du jeu et de sa puissance relationnelle. En cherchant un monde positif et une liberté positive, civile, elle nous a séparés de cet *être-en-dette* qui nous est nécessaire pour être dans le monde. Pour que le sujet ait lieu dans le monde et pas à côté ou au-dessus de lui. L'excès, la part maudite, sont autant de nécessités pour notre échange avec le monde. C'est-à-dire pour fonder notre appartenance au monde. « C'est notre vision moderne et corrompue de la « part maudite », cette part excédante, résiduelle, dangereuse, que les sociétés archaïques savaient fort bien gérer par l'institution d'un double circuit, d'un registre duel de l'échange : utile et somptuaire. C'est pour nous qu'elle est devenue « maudite ». »[328] Il nous faut maintenant chercher à dévoiler ce qu'est cette part maudite, que nous invitent à voir, derrière la modernité, Jean Baudrillard et Georges Bataille.

---

[327] Jean Baudrillard, *L'échange impossible*, *op. cit.*, p. 77.
[328] *Ibid.*, p. 134.

La notion de *part maudite,* développée par Bataille, trouve sa racine dans la critique de l'utilitarisme et dans l'élaboration d'une économie de la dépense. Ainsi, le principe d'utilité ne permet pas de justifier l'ensemble des comportements aberrants d'une société ou d'un individu. Comment justifier utilitairement les bacchanales, les orgies, et autres free partys ? De même pour l'adolescent, comment peut-il justifier utilitairement ses comportements excessifs face à l'alcool, à l'érotisme ou au vertige ? Finalement, « il est incapable de justifier *utilitairement* sa conduite et l'idée ne lui vient pas qu'une société humaine puisse avoir, comme lui, *intérêt* à des pertes considérables, à des catastrophes qui provoquent, *conformément à des besoins définis*, des dépressions tumultueuses, des crises d'angoisse et, en dernière analyse, un certain état orgiaque ».[329] Mais Georges Bataille va plus loin et fait de l'art l'expression de ce surplus d'énergie. L'art devient dépense et consumation, au même titre que l'orgie ou l'angoisse. « L'oisiveté, la pyramide ou l'alcool ont sur l'activité productive, l'atelier, ou le pain l'avantage de consumer sans contrepartie – sans profit – les ressources qu'ils utilisent : simplement ils nous *agréent*, ils répondent aux *choix* sans nécessité que nous en faisons. »[330]

Or, ces comportements sont nécessaires au bien-être et à l'évolution de toute société. Comme nous l'a indiqué Nietzsche, comme l'américaniste Christian Duverger également, les forces en surplus, les richesses qui abondent, si elles ne sont pas dépensées, dilapidées, détruites, consumées, se retournent contre la société qui les a produites. « Car si nous n'avons pas la force de détruire nous-mêmes l'énergie en surcroît, elle ne peut être utilisée ; et, comme un animal intact qu'on ne peut dresser, c'est elle qui nous détruit, c'est nous-mêmes qui faisons les frais de

[329] Georges Bataille, *La part maudite*, éditions de Minuit, Paris, 2003 (1967), p. 26.
[330] *Ibid*., p. 155.

l'explosion inévitable. »[331] D'où l'esprit d'aventure contemporain et son pendant, l'*amour du risque*.

Mais alors quelle est la signification de ces comportements aberrants et excessifs ? Qu'est-il possible de faire en dehors de la sphère de l'utilité ? Il s'agit tout simplement de création au sens radical du terme. C'est-à-dire de produire du radicalement inédit, du « jamais vu ». Bien entendu, nous n'inventons jamais rien. Il s'agit ici d'expérimenter des potentialités mises entre parenthèses. En définitive, ces comportements excessifs, consumatoires, orgiaques, participent de la création de valeurs, de socialités en acte. On retrouve encore une fois ici le jeu décrit par Maffesoli de l'anomique et du canonique. Il ne s'agit pas, en effet, de dire que ces valeurs sont totalement inutiles et à tout jamais. Nombre d'exemples nous montrent la récupération institutionnelle de telle ou telle valeur qui fut, un temps, à la marge ou considérée comme destructrice. Mais au moment de leur création, ces valeurs ne peuvent exister que dans l'excès, la dépense et la consumation : expressions de la violence banale et fondatrice (Maffesoli). Ainsi, « Sous leur forme accentuée, les *états d'excitations* qui sont assimilables à des états toxiques, peuvent être définis comme des impulsions illogiques et irrésistibles au rejet des biens matériels ou moraux qu'il aurait été possible d'utiliser rationnellement (conformément au principe de la balance des comptes). Aux pertes ainsi réalisées se trouve liée – aussi bien dans le cas de la « fille *perdue* » que dans celui de la dépense militaire – la création de valeurs improductives. »[332]

On retrouve aujourd'hui de nombreux comportements consumatoires et orgiaques. Les free partys, les apéros facebook, les sites érotiques ou pornographiques, sont autant d'exemples de l'expression de cette *ombre de Dionysos*. Créer au moyen de la perte, voilà l'enseignement de Bataille à propos de

---

[331] *Ibid*., p. 62.
[332] Georges Bataille, *La part maudite*, *op. cit*., p. 44.

cette *part maudite*. On retrouve alors l'antique figure du sacrifice. C'est-à-dire de ce processus de fondation du monde par la destruction sacrée des biens matériels, voire des personnes. Derrière la part *maudite* de la modernité, se cachent le sacré et l'*être-en-dette* de l'humain. L'économie contemporaine ne cherche plus à produire de la richesse par le travail, mais bien à refonder un monde au moyen de la destruction et de la perte. Dans les avatars érotiques de Second Life, il s'agit bien de cela. Disparaître en tant qu'ouvrier, en tant que cadre, pour ne laisser la place qu'à la figure subversive de ses fantasmes érotiques les plus inavouables. Dans le jeu du foulard des cours d'écoles, c'est bien le vertige, la perte de conscience pour se sentir vivre qui est en jeu. Dans les apéros Facebook, c'est bien de boire dont il s'agit, d'être saoul, mais pour recréer une socialité et une communauté qui font tant défaut à l'individu isolé dans la foule de la modernité.

Créer du sacré au moyen de la perte. Faire ressurgir l'*homo religiosus* derrière le *sapiens*. Et, finalement, exploser les contraintes de la modernité au travers du jeu, de son illusion et de son arbitraire. Revêtir tous les masques que l'internet, les clubs libertins, les speed dating nous permettent de revêtir pour être magicien. C'est-à-dire pour de nouveau devenir promesse relationnelle entre un sujet isolé et une communauté qui lui est restée inaccessible par le contrat. S'il ne s'agit pas de sacrifices humains, ou d'animaux, s'il ne s'agit pas d'un pacte de sang, c'est bien pourtant la figure du pacte qui reprend le dessus sur celle du contrat (Maffesoli). On voit alors ce qu'exprime l'esprit contemporain du jeu. Si le ludique envahit l'ensemble de la vie sociale, c'est justement parce qu'il permet la création d'espaces où toute dépense est rendue possible. Dépense réelle ou virtuelle, peu importe. Ce qui compte c'est de retrouver une socialité perdue, c'est de vivre une aventure collective.

*

« Voyager, c'est bien utile, ça fait travailler l'imagination.
Tout le reste n'est que déceptions et fatigues. Notre voyage à nous est entièrement imaginaire. Voilà sa force.
Il va de la vie à la mort. Hommes, bêtes, villes et choses, tout est imaginé. C'est un roman, rien qu'une histoire fictive. Littré le dit, qui ne se trompe jamais.
Et puis d'abord tout le monde peut en faire autant. Il suffit de fermer les yeux.
C'est de l'autre côté de la vie. »

Louis Ferdinand Céline, *Voyage au bout de la nuit*.

*

Conclusion – Le jeu est l'anome.

« A votre immortelle santé, vieux Bouc ! »

Charles Baudelaire, *Le joueur généreux*.

Le jeu fait culture. Le jeu fait société. Tout au moins avons nous cherché à montrer que les comportements ludiques contemporains manifestent les formes par lesquelles la socialisation s'actualise aujourd'hui. Le désenchantement du monde excite, par l'antique jeu des contraires, un réenchantement gros des socialités à venir. La société moderne se fragmente en multiples tribus qui sont autant de potentialités des sociétés à venir. Notre travail n'a pas l'ambition de prédire quelles formes anomiques deviendront canoniques. Notre ambition s'attache à la seule compréhension des mécanismes par lesquels l'être-ensemble se renouvelle. Les comportements ludiques que sont le bovarysme, les itinéraires mnémoniques et l'esprit d'aventure nous sont apparus comme de tels processus.

En effet, les comportements ludiques contemporains expriment, de bien des manières, les archétypes de la superstition et de la possession. Superstitieux, nous le devenons à mesure que l'incertitude et le tragique de l'existence refont surface. Possédés, nous le sommes à chaque fois que nous nous abandonnons à cet élan sociétal primitif qui fait de l'homme un *homo eroticus*[333].

Superstitions et grigri se laissent voir dans nos rapports à la technique et à l'espace. La technique comme bâton de pouvoir, comme expression de notre volonté de maîtrise de l'environnement, semble disparaître au profit d'une technique dont la promesse est avant tout une promesse relationnelle. La science qui explique devient l'histoire qui raconte. La réalité laisse place à l'illusion. L'objet technique n'exprime

[333] Cf. Michel Maffesoli, *Homo eroticus. Des communions émotionnelles*, *op. cit.*

plus un pouvoir, mais une puissance. Il n'exprime plus une fonctionnalité ou une utilité, mais une potentialité. Il prend alors la forme de l'objet magique, du fétiche ou du masque du magicien. L'espace, de son côté, n'est plus envisagé comme projection d'une pensée ou d'un idéal, mais comme territoire, c'est-à-dire comme espace relationnel. Il redevient espace sacré, c'est-à-dire espace à partir duquel les gens et les choses sont.

La possession remplace, petit à petit, la volonté d'émancipation de l'individu moderne. La liberté civile du contrat social laisse place à la possession tribale du pacte des frères, des pairs. L'émancipation de l'individu trouvait sa racine dans l'invention de l'intériorité, de l'espace intime du *cogito* cartésien. La possession de la personne se déploie au profit de l'extériorité des sincérités multiples qui actualisent nos potentiels identitaires dans une relation à une communauté. L'esprit anomique du jeu détourne alors la ligne droite du progrès social en différentes spirales de socialisation. Les comportements ludiques contemporains envahissent les différentes sphères de nos sociétés sous les formes de la fiction narrative, des itinéraires mnémoniques et de l'esprit d'aventure.

L'anomie qui isole l'individu et qui déconstruit le monde moderne appelle une anomie créatrice de nouvelles mythologies fondatrices. A l'instar des chevaliers du Moyen-Âge, puis des romans d'aventure du XIXe siècle, la société contemporaine s'*enromance* dans de multiples fictions bovaryques. Réalité et irréalité ne s'opposent plus. Elles se confondent en un espace imaginal, un espace potentiel, que nous avons défini comme *res in lusio*. Entre la *res cogitans* (le sujet) et la *res extensa* (l'objet), s'immisce un *surjet* « qui traduirait ainsi la co-présence à toutes choses ».[334] Par les multiples narrations de soi par les autres, nous nous relions les uns aux autres dans un jeu de porosités incessantes. La réalité du travail et l'irréalité du loisir se

[334] Michel Maffesoli, *Homo eroticus. Des communions émotionnelles*, *op. cit.*, p. 99.

réunissent dans la résillusion du jeu. Le réel et le virtuel se confondent dans la fiction. Le social et la socialité s'interpénètrent dans la socialisation. Les frontières qui découpent et les utopies qui rassemblent se concrétisent dans leurs porosités réciproques.

Réalité	**Résillusion**	**Irréalité**
Travail	Jeu	Loisir
Réel	Fiction	Virtuel
Social	Socialisation	Sociétal
Frontières	Porosités	Utopies
Sujet	Surjet	Objet

La déconstruction des institutions modernes laisse également un vide dans l'imaginaire collectif, dans ce qui fait le groupe. L'imaginaire, la mémoire collective se déploient de nouveau sous la forme de l'itinéraire et du voyage. L'espace est réinvesti en tant que paysage, en tant que *lieu commun*. Les communautés réelles et virtuelles se territorialisent par la mise en place de cheminements initiatiques que révèlent les sincérités successives. La fiction bovaryque se décline sous la dimension de l'espace. La temporalité, expression des *cogitationes* et de l'individu, éclate au profit d'une territorialisation des multiples petits « moi ». L'identité se fait voyage, voyage collectif. Les « hauts lieux », les sites, ponctuent les itinéraires mnémoniques de chacun d'entre nous et nous donnent l'occasion de faire corps avec l'ensemble des pèlerins qui parcourent les mondes anomiques contemporains. La *res in lusio* s'incarne en un chemin communautaire. Les villes redeviennent des lieux de vie et les espaces virtuels apparaissent comme zones d'autonomie temporaires dans

lesquelles les communautés se font et se défont. L'esprit d'aventure et de découverte de ces lieux communs prend alors le pas sur l'esprit de conquête.

L'ennui, qui est à l'origine du déploiement des fictions bovaryques et des itinéraires mnémoniques, insuffle un esprit d'aventure aux sociétés contemporaines. Pour lutter contre la banalité et la routine qui uniformisent, les sociétés contemporaines se jettent, parfois à corps perdu, dans une logique aventureuse et de prise de risque. Parenthèse enchantée, ou *épochè* de l'existence banale, tout un chacun cherche à enromancer sa vie, à faire de sa vie une aventure. Le risque, espace potentiel par excellence, envahit alors les formes de socialisation contemporaines. L'échange, élaboré autour des idées de richesse et de travail, se transforme en dépense, expression de cette primitive *part maudite*. On voit alors poindre à l'horizon une sorte de Potlatch généralisé dans une multiplication de vertiges et d'extases communautaires.

Ce travail de recherche s'interroge sur une sociologie de l'anomie. Comme le rappelait Antonin Artaud dans *Le théâtre et son double* : « Il est juste que de temps en temps des cataclysmes se produisent qui nous incitent à en revenir à la nature, c'est-à-dire à retrouver la vie. »[335] Autrement dit, il est dans le cours des choses que, de temps en temps, la socialité se déconstruise pour se redéployer sous de nouvelles formes. Nous avons essayé de montrer que derrière l'anomie qui détruit et remet en cause, se déploie une anomie créatrice, une anomie potentielle. A la suite de Jean Duvignaud, il apparaît que : « L'anomie n'est pas seulement subversive. Plus précisément, elle anticipe sur l'expérience actuelle d'une époque ou d'un type de société et s'ouvre à des émotions nouvelles inédites, jusque-là inconnues. »[336]

---

[335] Antonin Artaud, *Le théâtre et son double*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2007 (1964), p. 15.
[336] Jean Duvignaud, *L'anomie*, éditions Anthropos, Paris, 1973, p. 24.

Les sociétés naissent et meurent. Les formes de socialité croissent, puis se saturent, empêchant la libération des forces vitales qui traversent toute société. La frustration créée se retourne alors contre la forme saturée avant de se déverser dans l'élaboration dionysiaque de nouvelles potentialités sociétales. Jean-Marie Guyau, penseur originel de l'anomie et de ces différentes formes, écrivait à ce propos : « La tension en excès dans une partie du corps social se répand sur les autres parties. »[337] L'anomie contamine alors l'ensemble de la société. Nous irions jusqu'à dire que tout peut alors se confondre et s'hybrider. L'anomie produit de nouvelles chimères, de nouvelles combinaisons. L'ancien contamine le nouveau, l'archétype le technologique, le traditionnel le moderne dans une réitération de ce qui fait le devenir de toute communauté. « Le jeu de l'être-néant, du tout-rien, du monde-immonde, nous apprend que le devenir est aussi un revenir et qu'au cours du jeu de notre itinérance nous allons, productivement et destructivement, de réitération en réitération. »[338]

C'est pourquoi nous conclurons notre recherche sur l'hypothèse selon laquelle le jeu est l'archétype de l'anome. Espace de l'illusion, résillusion, le jeu, qui est ambivalence et porosité, s'affirme au cours des périodes de transition. Huizinga voyait dans le jeu la réalisation de toute culture. Nous y voyons le chaudron dans lequel la socialité se met à bouillir. Chaudron dans lequel les ingrédients se mélangent pour faire recette. L'anome est comme ce *joueur généreux* qui s'adresse à Charles Baudelaire : « Je veux que vous gardiez de moi un bon souvenir, et vous prouver que Moi, dont on a dit tant de mal, je suis quelquefois *bon diable*, pour me servir d'une de vos locutions vulgaires. Afin de compenser la perte irrémédiable de votre âme, je vous donne l'enjeu que vous auriez gagné si le sort avait été pour vous,

---

[337] Jean Marie Guyau, *L'art au point de vue sociologique*, *op. cit.*, p. 2.
[338] Kostas Axelos, *Le jeu du monde*, éditions de Minuit, coll. Arguments, Paris, Paris, 1994 (1969), p. 415.

c'est-à-dire la possibilité de soulager et de vaincre, pendant toute votre vie, cette bizarre affection de l'Ennui, qui est la source de toutes vos maladies et de tous vos misérables progrès. »[339] Perdre l'âme de la société saturée au profit d'une effervescence faisant disparaître l'ennui qu'elle a provoqué, voilà peut-être ce qu'est le jeu, ce qu'exprime la figure de l'anome. Dans le cas qui nous intéresse, celui des sociétés contemporaines, on voit disparaître l'individualisme, origine de l'ennui, au profit de multiples communions bovaryques, mnémoniques ou aventureuses.

[339] Charles Baudelaires, « Le joueur généreux », in *Le Spleen de Paris*, *op. cit.*, p. 177.

Bibliographie

Ouvrages généraux

Arendt, Hannah, *Condition de l'homme moderne*, éditions Calmann-Lévy, coll. Pocket, Paris, 2007 (1961).

Arendt, Hannah, *La crise de la culture*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2009 (1954).

Augustin (Saint), *Confessions*, éditions du Seuil, coll. Points sagesse, Paris, 1982.

Bachelard, Gaston, *L'intuition de l'instant*, éditions Stock, coll. Le livre de poche, Paris, 2011 (1931).

Bataille, Georges, *L'expérience intérieure*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2008 (1943).

Bateson, Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, 2 tomes, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 2008 1972).

Baudrillard, Jean, *L'échange impossible*, éditions Galilée, Paris, 1999.

Baudrillard, Jean, *L'échange symbolique et la mort*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, Paris, 2005 (1976).

Baudrillard, Jean, *Le système des objets*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2008 (1968).

Benjamin, *œuvres*, 3 tomes, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2002 (1972).

Bergson, Henri, *Matière et mémoire*, éditions Puf, coll. Quadrige, Paris, 1999 (1939).

Berque, Augustin (sous la dir.), *Logique du lieu et dépassement de la modernité*, éditions ousia, Paris, 2000.

Berque, Augustin, *Ecoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, éditions Belin, Paris, 2009 (1987).

Berque, Augustin, *Le sauvage et l'artifice. Les japonais devant la nature*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, Paris, 2010 (1986).

Blanchot, Maurice, *La communauté inavouable*, éditions de Minuit, Paris, 2009 (1983).

Bloch, Ernst, *La philosophie de la Renaissance*, éditions Payot, coll. Petite Bibliothèque Payot, Paris, 2007 (1974 pour la première édition française, 1972 pour l'édition allemande originale).

Brunel, Pierre, *Le Mythe de la métamorphose*, éditions José Corti, coll. Les massicotés, Paris, 2003.

Caillois, Roger, *Cohérences aventureuses. Esthétique généralisée. Au coeur du fantastique. La dissymétrie*, éditions Gallimard, coll. Nrf idées, Paris, 1976.

Caillois, Roger, *Instincts et société*, éditions Gonthier, coll. Bibliothèque des médiations, Paris, 1964.

Caillois, Roger, *L'homme et le sacré*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2006 (1950).

Caillois, Roger, *Le mythe et l'homme*, éditions Gallimard, coll. Idées, Paris, 1972.

Cassirer, Ernst, *Essai sur l'homme*, éditions de Minuit, coll. Le sens commun, Paris, 2003 (1975).

Cassirer, Ernst, *Individu et cosmos dans la philosophie de la Renaissance*, éditions de Minuit, coll. Le sens commun, Paris, 2008 (1927).

Cassirer, Ernst, *Langage et mythe. A propos des noms de dieux*, éditions de Minuit, coll. Le sens commun, Paris, 1973 (1953).

Castoriadis, Cornelius, *L'Institution imaginaire de la société*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 1999 (1975).

Castoriadis, Cornelius, *Les carrefours du labyrinthe 1*, éditons du Seuil, coll. Points essais, Paris, 1998 (1978).

Clastres, Pierre, *Chronique des indiens Guayaki*, éditions Plon, coll. Pocket, Paris, 2009 (1972).

Clastres, Pierre, *La société contre l'état. Recherches d'anthropologie politique*, éditions de Minuit, coll. Critique, Paris, 2009 (1974).

Corbin, Henry, *L'imagination symbolique dans le soufisme d'Ibn'Arabi*, éditions Entrelacs, Paris, 2006 (1958).

Descartes, René, *Œuvres et lettres*, éditions Gallimard, coll. La Pléiade, Paris, 1996.

Descola, Philippe, *Les lances du crépuscule*, éditions Plon, coll. Pocket, Paris, 2009 (1993).

Dixsaut, Monique, *Nietzsche par delà les antinomies*, éditions de la transparence, coll. Philosophie, Paris, 2006.

Douglas, Mary, *Comment pensent les institutions*, éditions La Découverte, coll. Poche, Paris, 2004 (1986).

Douglas, Mary, *De la souillure. Essai sur les notions de pollution et de tabou*, éditions La Découverte, coll. Poche, Paris, 2005 (1967).

Duby, Georges, *Les trois ordres ou l'imaginaire du féodalisme*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des histoires, Paris, 1978.

Dumézil, Georges, *Mythe et dieux des indo-européens*, éditions Flammarion, coll. Champs-l'essentiel, Paris, 2006 (1992).

Durand, Gilbert, *L'imagination symbolique*, éditions Puf, coll. Quadrige grands textes, Paris, 2008 (1964).

Durkheim, Emile, *Le suicide*, éditions Puf, coll. Quadrige, Paris, 2007 (1930).

Durkheim, Emile, *Les formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, éditions Grasset, coll. Le livre de poche, Paris, 1991 (1912).

Duvignaud, Jean, *Chebika*, éditions Plon, coll. Pocket, Paris, 2011 (1968).

Eliade, Mircea, *Aspects du mythe*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2007 (1963).

Eliade, Mircea, *Le sacré et le profane*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, paris, 2005 (1957).

Eliade, Mircea, *Méphistophélès et l'androgyne*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 1995 (1962).

Francastel, Pierre, *Etudes de sociologie de l'art*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2006 (1970).

Girard, René, *La violence et le sacré*, éditions Hachette, coll. Pluriel, Paris, 2009 (1972).

Guénon, René, *La crise du monde moderne*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2001 (1946).

Guilbaud, G.-T., *La cybernétique*, éditions Puf, coll. Que sais-je ?, Paris, 1954.

Guyau, Jean-Marie, éditions Fayard, coll. Corpus des œuvres philosophiques en langue française, Paris, 1985 (1885).

Guyau, Jean-Marie, *L'art au point de vue sociologique*, éditions Félix Alcan, Paris, 1889.

Haar, Michel, *Nietzsche et la métaphysique*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 1993.

Heidegger, Martin, *Essais et conférences*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2004 (1954).

Heidegger, Martin, *Introduction à la métaphysique*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2008 (1952).

Heidegger, Martin, *Questions I*, éditions Gallimard, coll. Nrf, Paris, 1990 (1938).

Ingold, Tim, *Une brève histoire des lignes*, éditions zones sensibles, Paris, 2011.

Jeffrey, Denis, *Eloge des rituels*, éditions des Presses universitaires de Laval, Québec, 2005 (2003).

Jonas, Hans, *Le principe responsabilité*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 1998 (1977).

Jung, Carl Gustav, *L'âme et la vie*, éditions Buchet/Chastel, coll. Le livre de poche, Paris, 2008 (1963).

Jung, Carl Gustav, *Les racines de la conscience*, éditions Buchet/Chastel, coll. Le livre de poche, Paris, 2008 (1971).

Jung, Carl Gustav, *Métamorphoses de l'âme et ses symboles*, éditions Georg, coll. Le livre de poche, Paris, 2009 (1953).

Klossowski, Pierre, *La monnaie vivante*, éditions Rivage poche, coll. La petite bibliothèque, Paris, 1997 (1970).

Le Quéau, Pierre, *L'homme en clair obscur. Lecture de Michel Maffesoli*, éditions Pul, Québec, 2007.

Leroi-Gourhan, André, *L'homme et la matière*, éditions Albin Michel, coll. Sciences d'aujourd'hui, Paris, 1971 (1943).

Leroi-Gourhan, *Milieu et technique*, éditions Albin Michel, coll. Sciences d'aujourd'hui, Paris, 1973 (1945).

Leroi-Gourhan, André, *Le geste et la parole*, 2 tomes, éditions Albin Michel, Paris, 2004 (1964).

Lyotard, Jean François, *La condition Postmoderne*, éditions de Minuit, coll. Critique, Paris, 2002 (1979).

Maffesoli, Michel, *Apocalypse*, éditions du CNRS, Paris, 2009.

Maffesoli, Michel, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, éditions Plon, coll. Le livre de poche, Paris, 1990.

Maffesoli, Michel, *Essais sur la violence banale et fondatrice*, éditions du CNRS, Paris, 2009 (1978).

Maffesoli, Michel, *L'instant Eternel. Le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*, éditions La table ronde, Paris, 2003 (2000).

Maffesoli, Michel, *La contemplation du monde. Figures du style communautaire*, éditions Grasset, coll. Le livre de poche, Paris, 1993.

Maffesoli, Michel, *La part du diable*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 2004 (2002).

Maffesoli, Michel, *Le réenchantement du monde. Une éthique pour notre temps*, éditions La table ronde, Paris, 2007.

Maffesoli, Michel, *Le rythme de la vie*, éditions La table ronde, Paris, 2004.

Maffesoli, Michel, *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dan les sociétés postmodernes*, éditions La table ronde, coll. La petite vermillon, Paris, 2000 (1988).

Maffesoli, Michel, *Le voyage ou la conquête des mondes*, éditions Dervy, Paris, 2003.

Maffesoli, Michel, *Matrimonium. Petit traité d'écosophie*, éditions du CNRS, Paris, 2010.

Marcuse, Herbert, *Eros et civilisation*, éditions de Minuit, coll. Arguments, paris, 1963 (1955).

Mauss, Marcel, *Sociologie et anthropologie*, éditions Puf, coll. Quadrige, 2002 (1950).

Mc Luhan, Marshall, *D'œil à oreille. La nouvelle galaxie*, Editions Denoël/Gonthier, coll. Bibliothèque médiations, Paris, 1977.

Mc Luhan, Marshall, *La galaxie Gutenberg. La genèse de l'homme typographique*, éditions Gallimard, coll. Idées, Paris, 1977 (1962).

Mc Luhan, Marshall, *Pour comprendre les médias*, éditions Mame/Seuil, coll. Points essais, Paris, 2010 (1964).

Métraux, Alfred, *L'île de pâques*, éditions Gallimard, coll. Idées, Paris, 1965 (1941).

Métraux, Alfred, *Religions et magies indiennes*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, Paris, 1993 (1967).

Montaigne, Michel, *Les essais*, éditions Gallimard, coll. Quarto, Paris, 2009 (1989).

Nietzsche, Fiedrich, *La philosophie à l'époque tragique des Grecs*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2005 (1873).

Nietzsche, Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2005 (1968).

Nietzsche, Friedrich, *Crépuscule des idoles*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2011.

Nietzsche, Friedrich, *L'Antéchrist. Suivi de Ecce homo*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2009 (1970).

Nietzsche, Friedrich, *La généalogie de la morale*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 1996 (1968).

Nietzsche, Friedrich, *Le gai savoir*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2008 (1956).

Nietzsche, Friedrich, *Œuvres 1*, éditions Gallimard, coll. La pléiade, Paris, 2000.

Ortega y Gasset, José, *La révolte des masses*, éditions Les belles lettres, coll. Bibliothèque classique de la liberté, Paris, 2011 (1967).

Poirier, Jean (Sous la dir.), *Histoire des Mœurs*, éditions Gallimard, coll. Folio histoire, Paris, 2002 (1990).

Rosset, Clément, *Loin de moi. Etudes sur l'identité*, éditions de Minuit, Paris, 2010 (1999).

Rosset, Clément, *Principes de sagesse et de folie*, éditions de Minuit, coll. Critique, Paris, 1999 (1991).

Sahlins, Marshall, *Âge de pierre, âge d'abondance. L'économie dans les sociétés primitives*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, Paris, 2007, 1972).

Saltel, Philippe, *La puissance de la vie. Essai sur l'esquisse d'une morale sans obligation ni sanction de Jean-Marie Guyau*, éditions Encre marine, Paris, 2008.

Schopenhauer, Arthur, *Le monde comme volonté et comme représentation*, éditions Puf, coll. Quadrige grands textes, Paris, 2004 (1966).

Simmel, Georg, *La tragédie de la culture*, éditions Rivage poche, coll. Petite bibliothèque, Paris, 2006 (1988).

Simmel, Georg, *Le conflit*, éditions Circé, coll. Poche, Paris, 2003 (1995).

Simondon, Gilbert, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Editions Jérôme Million, coll. Krisis, 2005.

Spengler, Oswald, *Le déclin de l'occident. Esquisse d'une morphologie de l'histoire universelle*, 2 tomes, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des idées, Paris, 2007 (1948).

Tarde, Gabriel, *Les lois de l'imitation*, éditions Les empécheurs de tourner en rond, Paris, 2001 (1890 pour la première édition).

Watier, Patrick, *Eloge de la confiance*, éditions Belin, coll. Nouveaux mondes, Paris, 2008.

Weber, Max, *Sociologie de la religion*, éditions Flammarion coll. Champs, Paris, 2006.

Westphal, Bertrnad, *Le monde plausible. Espace, lieu, carte*, éditions de Minuit, coll. Paradoxe, Paris, 2011.

Ouvrages d'épistémologie

Feyerabend, Paul, *Contre la méthode. Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Paris, Editions du seuil, coll. Points, 1979 (1975).

Atlan, Henri, *Entre le cristal et la fumée. Essai sur l'organisation du vivant*, éditions du Seuil, coll. Points sciences, Paris, 2001 (1979).

Heisenberg, Werner, *Physique et philosophie*, Paris, Editions Albin Michel, coll. Sciences d'aujourd'hui, 1971 (1958).

Bachelard, Gaston, *La formation de l'esprit Scientifique*, éditions Vrin, coll. Bibliothèque des textes philosophiques, Paris, 2004 (1938).

Schrödinger, Erwin, *Physique quantique et représentation du monde*, éditions du Seuil, coll. Points sciences, 1992 (1951 pour l'édition originale).

Ruelle, David, *Hasard et Chaos*, Paris, Editions Odile Jacob, coll. Poches Odile Jacob, 2000 (1991).

Kim, Jaegwon, *Trois essais sur l'émergence*, éditions Ithaque, coll. Philosophie, Paris, 2006 (2005 pour l'édition originale).

Bachelard, Gaston, *Le nouvel esprit scientifique*, éditions Puf, coll. Quadrige, Paris, 1999 (1934).

Bacon, Francis, *Novum Organum*, éditions Puf, coll. Epiméthée, Paris, 2004 (1986).

Berger, Peter, Luckmann, Thomas, *La construction sociale de la réalité*, éditions Armand Colin, Paris, 2010.

Boudon, Raymond, Fillieule, Renaud, *Les méthodes en sociologie*, éditions Puf, coll. Que sais-je ?, Paris, 2004 (1969).

Cassirer, Ernst, *La philosophie des formes symboliques*, 3 tomes, éditions de Minuit, coll. Le sens commun, Paris, 2007 (1953).

Certeau (de), Michel, *L'invention du quotidien*, 2 tomes, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2010 (1990).

Descola, Philippe, *Par-delà nature et culture*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des sciences humaines, Paris, 2009 (2005).

Desjeux, Dominique, *Les sciences sociales*, éditions Puf, coll. Que sais-je ?, Paris, 2006 (2004).

Durand, Gilbert, *La sortie du XXe siècle*, éditions du CNRS, Paris, 2010 (1996).

Durand, Gilbert, Les structures anthropologies de l'imaginaire, éditions Dunod, Paris, 2005 (1969)

Durand, Gilbert, *Science de l'homme. Le nouvel esprit anthropologique*, éditions Albin Michel, coll. La pensée et le sacré, Paris, 1996 (1979).

Durkheim, Emile, *Les règles de la méthode sociologique*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 2006.

Duvignaud, Jean, *Introduction à la sociologie*, éditions Gallimard, coll. Nrf idées, Paris, 1968.

Garfinkel, Harold, *Recherches en ethnométhodologie*, éditions Puf, coll. Quadrige grands textes, Paris, 2007 (1967).

Gleick, James, *La théorie du Chaos. Vers une nouvelle science*, éditions Champs, coll. Flammarion, Paris, 2004 (1987).

Goffman, Erving, *Les rites d'interaction*, éditions de Minuit, coll. Le sens commun, Paris, 2008 (1974).

Hegel, G. W. F., *Phénoménologie de l'esprit,* éditions Aubier, coll. Bibliothèque philosophique, Paris, 2006 (1941).

Heisenberg, Werner, *La partie et le tout. Le monde de la physique atomique*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 1990 (1972).

Husserl, Edmund, *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie*, éditions Vrin, coll. Bibliothèque des textes philosophiques, Paris, 2008 (1947).

Kant, Emmanuel, *Œuvres philosophiques*, éditions Gallimard, coll. La Pléiade, Paris, 2004.

Kuhn, Thomas, *La structure des révolutions scientifiques*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 2001 (1962).

Legros, Patrick, Monneyron, Frédéric, Renard, Jean-Bruno, Tacussel, Patrick, *Sociologie de l'imaginaire*, éditions Armand Colin, coll. Cursus, Paris, 2006.

Maffesoli, Michel, *Eloge de la raison sensible*, éditions La Table ronde, Paris, 2005 (1996).

Maffesoli, Michel, *La connaissance ordinaire*, éditions Klincksieck, Paris, 2007 (1985).

Maffesoli, Michel, *La conquête du présent. Pour une sociologie de la vie quotidienne*, éditions Desclée de Brouwer, Paris, 1998 (1979).

Mauss, Marcel, *Essais de sociologie*, éditions du Seuil, coll. Points, Paris, 1971 (1968).

Monod, Jacques, *Le hasard et la nécessité. Essais sur la philosophie naturelle de la biologie moderne*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 2006 (1970).

Morin, Edgar, *La méthode. 1. La Nature de la Nature*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 1981 (1977).

Panofsky, Erwin, *Idea*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2002 (1983).

Prigogine, Ilya, Stengers, Isabelle, *La nouvelle Alliance*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, 2005 (1979).

Schütz, Alfred, *Le chercheur et le quotidien*, éditions Klincksieck, Paris, 2008 (1971).

Simmel, Georg, *Sociologie. Etudes sur les formes de la socialisation*, éditions Puf, coll. Quadrige Grands textes, Paris, 2010 (1992).

Spengler, Oswald, *L'homme et la technique*, éditions Gallimard, coll. Idées, Paris, 1969 (1958).

Thom, René, *Prédire n'est pas expliquer*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 2002 (1991).

Watier, Patrick, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, éditions Circé, paris, 2005 (2002).

Weber, Max, *Economie et société*, éditions Plon, coll. Pocket, Paris, 2005 (1971).

Revues et articles

Maffesoli, Michel (sous la dir.), J.-*M. Guyau*, n°58, Sociétés Revue des sciences humaines, éditions De Boeck Université, Paris, 1997.

Lebas, Frédéric, Coussieu, Wilfried, (sous la dir.) *(Science) Fiction*, n°113, Sociétés Revue des sciences humaines, éditions De Boeck Université, Paris, 2011.

Bataille, Georges, Klossowski, Pierre, Masson, André, *Acéphale*, éditions Jean Michel Place, Paris, 1995 (1936).

Fouillet, Aurélien (sous la dir.), *L'esprit du jeu*, n°107, Sociétés revue des sciences humaines, éditions De Boeck Université, Paris, 2010.

Boutet Manuel, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, vol. 50, nº 4, 2008, p. 447-470.

Minassian Hovig Ter et Rufat Samuel, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo : European Journal of Geography*, article 418, 27 mars 2008.

GAUDEUL-EHRHART, CÉCILE , « Aventures au quotidien », *Études*, 2006/5 Tome 404, p. 659-669.

Chovaux Olivier , « « D'un jeu barbare à un jeu intelligent... ». Les mutations des styles de jeu du football nordiste (1880/1932) » , *Staps*, 2004/3 no 65, p. 111-122. DOI : 10.3917/sta.065.0111.

Lamarre Christine , « Les jeux militaires au XVIIIe siècle » Une forme de sociabilité urbaine négligée, *Histoire urbaine*, 2002/1 n° 5, p. 85-103. DOI : 10.3917/rhu.005.0085.

Schmoll, Patrick, Jeux sans fin et société ludique, in S. Craipeau, S. Genvo & B. Simonnot (eds), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Metz, Questions de communication, Série Actes 8, p. 27-42.

Maffesoli Michel, « Une lecture de george simmel », *Sociétés*, 2001/4 no 74, p. 5-11.

DOI : 10.3917/soc.074.0005.

Christias Panagiotis, « Idée, sens, imaginaire », *Sociétés*, 2001/4 no 74, p. 37-41. DOI : 10.3917/soc.074.0037.

Sirost Olivier, « Se mettre à l'abri ou jouer sa vie ? » Éléments d'une culture sociale du risque, *Sociétés*, 2002/3 no 77, p. 5-15. DOI : 10.3917/soc.077.0005.

Douglas Mary et Wildavsk Aaron, « « Risque et culture » », *Sociétés*, 2002/3 no 77, p. 17-19. DOI : 10.3917/soc.077.0017.

Martha Cécile, « Étude du sens des conduites à risque actuelles », *Sociétés*, 2002/3 no 77, p. 55-68. DOI : 10.3917/soc.077.0055.

Pourtau Lionel, « Le risque comme adjuvant, l'exemple des raves parties », *Sociétés*, 2002/3 no 77, p. 69-81. DOI : 10.3917/soc.077.0069.

Barthelemy Marianne, « L'engouement pour les raids-aventure ou la société du risque transfigurée par le destin », *Sociétés*, 2002/3 no 77, p. 83-93. DOI : 10.3917/soc.077.0083.

Hampartzoumian Stéphane, « La mélancolie au creux de la modernité », *Sociétés*, 2004/4 no 86, p. 21-35. DOI : 10.3917/soc.086.0021.

Schütz Alfred, « Don Quichotte et le problème de la réalité », *Sociétés*, 2005/3 no 89, p. 9-27. DOI : 10.3917/soc.089.0009.

Christias Panagiotis, « La « grammaire sociale » et le sens de la réalité » Le Don Quichotte d'Alfred Schütz, *Sociétés*, 2005/3 no 89, p. 75-81. DOI : 10.3917/soc.089.0075.

Schütz Alfred, « Faire de la musique ensemble. Une étude des rapports sociaux », *Sociétés*, 2006/3 no 93, p. 15-28. DOI : 10.3917/soc.093.0015.

Watier Patrick, « M. Weber : analyste et critique de la modernité », *Sociétés*, 2008/2 n° 100, p. 15-30. DOI : 10.3917/soc.100.0015.

Tacussel Patrick, « Le détective du sensible. Pierre Sansot », *Sociétés*, 2008/2 n° 100, p. 31-36. DOI : 10.3917/soc.100.0031.

Shin Ji-Eun, « La flânerie : un moment de la fêlure et du mélange », *Sociétés*, 2008/2 n° 100, p. 91-107. DOI : 10.3917/soc.100.0091.

Maffesoli Michel, « L'objet subjectif et l'ampleur des relations symboliques », *Sociétés*, 2008/3 n° 101, p. 23-31. DOI : 10.3917/soc.101.0023.

Watier Patrick, « De la société aux formes de socialisation », *Sociétés*, 2008/3 n° 101, p. 49-61. DOI : 10.3917/soc.101.0049.

Mongardini Carlo, « L'idée de masse chez Simmel et l'expérience contemporaine », *Sociétés*, 2008/3 n° 101, p. 105-112. DOI : 10.3917/soc.101.0105.

Nachez Michel et Schmoll Patrick , « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne » , *Sociétés*, 2003/4 no 82, p. 5-17. DOI : 10.3917/soc.082.0005.

Ouvrages sur le ludique

Philosophie, anthropologie et sociologie.

Alleau, René (sous la dir.), *Dictionnaire des jeux*, éditions Tchou, Paris, 1964.

Amato, Etienne Armand, Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation, Thèse de doctorat, sous la dir. Weissberg Jean-Louis, Université Paris 8, 2008.

Aristote, *Ethique à Nicomaque*, éditions Vrin, coll. Bibliothèque des textes philosophiques, Paris, 2001.

Artaud, Antonin, *Le théâtre et son double*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2007 (1964).

Axelos, Kostas, *Héraclite et la philosophie*, éditions de Minuit, coll. Arguments, Paris, 2008 (1962).

Axelos, Kostas, *Le jeu du monde*, éditions de Minuit, coll. Arguments, Paris, 1994 (1969).

Azuma, Hiroki, *Génération otaku. Les enfants de la postmodernité*, éditions Hachette, coll. Haute tension, Paris, 2010.

Bachelard, Gaston, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, édtions José Corti, Paris, 1994 (1943).

Bachelard, Gaston, *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*, éditions José Corti, Paris, 1978.

Barthes, Roland, *Mythologies*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 1970 (1957).

Bastide, Roger, *Le rêve, la transe et la folie*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 2003.

Bataille, Georges, *L'Erotisme*, éditions de Minuit, coll. Reprise, Paris, 2001 (1957).

Bataille, Georges, *La littérature et le mal*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2007 (1957).

Bataille, Georges, *La part maudite*, éditions de Minuit, Paris, 2003 (1967).

Baudrillard, Jean, *Les stratégies fatales*, éditions Grasset, coll. Le livre de poche, Paris, 2006 (1983).

Beck, Ulrich, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 2003 (1986).

Benjamin, Walter, *Enfance. Eloge de la poupée et autres essais*, éditions Rivage poche, coll. La petite bibliothèque, Paris, 2011.

Bensch Claude, *Jeux de velus. L'animal, le jeu et l'homme*, Paris, Odile Jacob, 2000.

Berry Vincent, *Les Cadres de l'expérience virtuelle. Jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel*, thèse de doctorat Paris-XIII, 2009.

Black, Bob, *Travailler, moi ? Jamais !*, éditions l'insomniaque, Paris, 2011.

Breton, André, *Manifeste du Surréalisme*, édtions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2009 (1962).

Caillois, Roger (sous la dir.) , *Jeux et sports*, éditions Gallimard, coll. Encyclopédie de la Pléiade, paris, 1967.

Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2006 (1958).

Caïra, Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, éditions du CNRS, Paris, 2007.

Calvet Jean-Louis, *Les Jeux de la société*, Paris, Payot, 1978.

CARSE James P., *Jeux finis, jeux infinis : le pari métaphysique du joueur*, (trad. G. Petitdemange et P. Sempé), Paris, Éditions du Seuil, 1988.

Cassou-Noguès, Pierre, *Les démons de Gödel. Logique et folie*, éditions du Seuil, coll. Points sciences, Paris, 2012 (2007).

Cazeneuve, Jean, *Bonheur et civilisation*, éditions Gallimard, coll. Nrf idées, Paris, 1966.

CHAUVIER Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, coll. Chemins philosophiques, 2007

Coulombe, Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, éditions Puf, coll. La nature humaine, Paris, 2010.

Craipeau, Sylvie, *La société en jeux. Le laboratoire social des jeux en ligne*, éditions Puf, Paris, 2011.

De Maistre, Joseph, *Eclaircissement sur les sacrifices*, éditions de l'Herne, Paris, 2009.

Debord, Guy, Becker-Ho, Alice, *Le jeu de la Guerre*, éditions Gallimard, coll. Nrf, Paris, 2006.

Debord, Guy, *La société du spectacle*, éditions Gallimard, coll. Folio, Paris, 2007 (1967).

Duflo, Colas, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, éditions Puf, coll. Philosophes, Paris, 1997.

Dumazedier, *Vers une civilisation du loisir ?*, éditons du Seuil, coll. Esprit, Paris, 1963 (1962).

Dupont, Florence, *Homère et Dallas*, éditions Kimé, Paris, 2005.

Dupuy, Jean-Pierre, *Pour un catastrophisme éclairé. Quand l'impossible est certain*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 2004 (2002).

Duvignaud, Jean, *Hérésie et subversion. Essais sur l'anomie*, Paris, Editions Anthropos, 1973.

Duvignaud, Jean, *Le jeu du jeu*, éditions Balland, coll. Le commerce des idées, Paris, 1980.

Eco, Umberto, *De Superman au surhomme*, éditions Grasset, coll. Le livre de poche, Paris, 2012 (1978).

Ekeland, Ivar, *Au hasard. La chance, la science et le monde*, éditions du Seuil, coll. Points sciences, Paris, 1991.

Fink, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, éditions de Minuit, coll. Arguments, Paris, 1993 (1960).

Gaultier (de), Jules, *La fiction universelle. Deuxième essai sur le pouvoir d'imaginer*, éditions du Sandre, Paris, 2010.

Giraud, Gaël, *La théorie des jeux*, éditions Flammarion, coll. Champs université, Paris, 2004 (2000).

Gonseth, M.-O., Hainard, J., Kaehr, R. (sous la dir.), *La grande Illusion*, éditions du Musée ethnographique de Neuchâtel, Neuchâtel, 2000.

Grellier, Delphine, Les pratiques ludiques de simulation de roles : reflet et trajet de l'esprit du temps, Thèse de doctorat, sous la dir. Jean Bruno Renard, Université Paul Valéry, 2008.

Hamayon, Roberte, *Jouer. Une étude anthropologique*, éditions La Découverte, coll. Bibliothèque du Mauss, Paris, 2012.

Henriot Jacques, *Le Jeu*, Paris, PUF, 1969.

Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, éditions José Corti, Paris, 1989.

Héraclite, *Fragments*, éditions Puf, coll. Epiméthée, Paris, 2011.

Hugon, Stéphane, *Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience internet*, éditions du CNRS, Paris, 2010.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2008 (1951).

Jacquey, Camille, *Poker et quotidian: le jeu de la réalité*, Mémoire de Master 2, sous la dir. De Michel Maffesoli, Université Paris Descartes, 2012.

Le Breton, David, *Conduites à risque*, éditions Puf, coll. Quadrige essais débats, Paris, 2007 (2002).

Le Diberder Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo ?* Paris, La Découverte, 1993.

Le Tellier, Hervé, *Esthétique de l'Oulipo*, éditions le castor astral, Paris, 2006.

Lenain, Thierry, *Pour une critique de la raison ludique*, éditions Vrin, coll. Pour demain, Paris, 1993.

Maffesoli, Michel, *Homo eroticus. Des communautés émotionnelles*, éditions du CNRS, Paris, 2012.

Masci, Francesco, *Entertainment !*, éditions Allia, Paris, 2011.

Mc Luhan, Marshall, *La mariée mécanique. Folklore de l'homme industriel*, éditions è®e, Paris, 2012 (1951).

Morel, Christian, *Les décisions absurdes*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2006 (2002).

Neurrisse, André, *Les jeux de casino*, éditions Puf, coll. Que sais-je ?, Paris, 1966.

Palante, Georges, *Le Bovarysme. Une moderne philosophie de l'illusion*, éditions Rivage poche, coll. Petite bibliothèque, Paris, 2008.

Pascal, Blaise, *Pensées*, éditions du Seuil, coll. Points essais, Paris, 1978 (1962).

Petit, Céline, *Jouer pour être Heureux. Pratiques ludiques et expressions du jeu chez les Inuit du XIXe siècle à nos jours*, thèse de doctorat, Université de Laval, 2011.

Platon, *Le Banquet,* éditions Flammarion, coll. GF, Paris, 1999.

Pourtau, Lionel, *Techno. Voyage au cœur des nouvelles communautés festives*, éditions du CNRS, Paris, 2009.

Renard, Jean-Bruno, *Le merveilleux*, éditions du CNRS, Paris, 2011.

Rosset, Clément, *Le réel et son double*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2002 (1976).

Simmel, Georg, *La philosophie de l'aventure*, éditions l'Arche, Paris, 2002.

Triclot, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, éditions La Découverte, coll. Zones, Paris, 2011.

Vaneigem, Raoul, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, éditions Gallimard, coll. Folio actuel, Paris, 2008 (1967).

Wendling, Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, éditions Puf, coll. Ethnologies, Paris, 2002.

Winnicott, D., W., *Jeu et réalité*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2008 (1971).

Wittgenstein, Ludwig, *Recherches philosophiques*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque de philosophie, Paris, 2005 (1953).

Histoire.

Ariès, Philippe, *Essais sur l'histoire de la mort en Occident du Moyen Âge à nos jours*, éditions du Seuil, coll. Points histoire, Paris, 1975.

Ariès, Phillipe et Margolin, Jean Claude, sous la dir., *Les jeux à la Renaissance*, éditions Vrin, Paris, 1982.

Auerbach, Erich, *Mimésis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2010 (1946).

Burkert, Walter, *Sauvages origines. Mythes et rites sacrificiels en Grèce ancienne*, éditions Les belles letres, coll. Vérité des mythes, Paris, 2011 (1998).

Carruthers, Mary, *Machina memorialis. Méditation, rhétorique et fabrication des images au Moyen Âge*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des histoires, Paris, 2002 (1998).

Dagron, Gilbert, *L'hippodrome de Constantinople. Jeux, peuple et politique*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des histoires, Paris, 2011.

Détienne, Marcel, *Dionysos mis à mort*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2008 (1977).

Détienne, Marcet et Vernant, Jean-Pierre, *Les ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs*, éditions Flammarion, coll. Champs essais, Paris, 2008 (1974).

Duverger, Christian, *L'esprit du jeu chez les aztèques*, éditions Mouton, Paris, 1978.

Duverger, Christian, *L'origine des aztèques*, éditions du Seuil, coll. Points histoire, Paris, 2003 (1983).

Elias, Norbert, *La civilisation des mœurs*, éditions Calmann-Lévy, coll. Pocket, Paris, 2010 (1969).

Frontisi-Ducroux, Françoise, *Dédale. Mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*, éditions La Découverte, coll. Poche, Paris, 2000 (1975).

Gabilliet, Jean-Paul, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, éditions du Temps, Nantes, 2006 (2005).

Gorges Florent et Yamazaki Isao, *L'Histoire de Nintendo, 1889-1980 : des cartes à jouer aux* Game & Watch, Châtillon, Pix'n Love, 2010.

Gorges Florent et Yamazaki Isao, *L'Histoire de Nintendo, 1980-1991. L'étonnante invention : les* Game & Watch, Châtillon, Pix'n Love, 2009.

Granet, Marcel, *La pensée chinoise*, éditions Albin Michel, coll. L'évolution de l'humanité, Paris, 1968 (1952).

Harrison, Robert, *Forêts. Essai sur l'imaginaire occidental*, éditions Flammarion, coll. Champs, Paris, 1994 (1992).

Huizinga, Johan, *L'automne du Moyen-Âge*, éditions Payot, coll. Petite bibliothèque Payot, Paris, 2006 (1932).

Le Goff, Jacques, *Héros et merveilles du Moyen-Âge*, éditions du Seuil, coll. Points histoire, Paris, 2008 (2005).

Le Goff, Jacques, *La civilisation de l'occident médiéval*, éditions Flammarion, coll. Champs histoire, Paris, 2009 (1964).

Marrou, Henri-Irénée, *Les troubadours*, éditions du Seuil, coll. Points histoire, Paris, 1971.

Muchembeld, Robert, *Une histoire de la violence de la fin du Moyen Âge à nos jours*, éditons du Seuil, coll. Points histoire, Paris, 2012 (2008).

Ors (d'), Eugenio, *Du Baroque*, éditions Gallimard, coll. Folio essais, Paris, 2000 (1935).

Pastoureau, Michel, *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, éditions du Seuil, coll. Points Histoire, Paris, 2004.

Piganiol, André, *Recherches sur les jeux romains*, éditions de La Faculté des Lettres de Strasbourg, Strasbourg, 1923.

Robert, Jean-Noël, *L'Empire des loisirs. L'otium des Romains*, éditions Les belles lettres, Paris, 2011.

Verdon, Jean, *S'amuser au Moyen Âge*, éditions Tallandier, coll. Points Histoire, Paris, 2007 (1980).

Vernant, Jean-Pierre, *Mythe et pensée chez les Grecs*, éditions La découverte, coll. Poche, Paris, 2007 (1965).

Winckler, Martin, *Super héros*, éditions E.P.A Hachette livre, Paris, 2003.

Yates, Frances A., *L'art de la mémoire*, éditions Gallimard, coll. Bibliothèque des histoires, Paris, 2008 (1966).

Ouvrages de fiction

Banks, Iain M., *L'homme des jeux*, éditions Robert Laffont, coll. Le livre de poche, Paris, 2008 (1988).

Borges, Jorge Luis, *Fictions*, éditions Gallimard, coll. Folio, Paris, 2009 (1956).

Borges, Jorge Luis, *Le livre des êtres imaginaires*, éditions Gallimard, coll. L'imaginaire, Paris, 2005 (1969).

Brunner, John, *Tous à Zanzibar*, éditions Robert Laffont, coll. Le lire de poche, Paris, 2010 (1968).

Calvino, Italo, *Le château des destins croisés*, éditions du Seuil, coll. Points roman, Paris, 1976 (1973).

Chabon, Michael, *Les extraordinaires aventures de Kavalier & Clay*, éditions Robert Laffont, coll. 10/18, Paris, 2009 (2000).

Daumal, René, *La grande beuverie*, éditions Gallimard, coll. Tel, Paris, 2004 (1938).

Dostoïevski, Fédor, *Le joueur*, éditions Babel, 2000 (1991).

Eschyle, Sophocle, *Tragiques grecs*, éditions Gallimard, coll. La Pléiade, Paris, 2005.

Gontcharov, Ivan, *Oblomov*, éditions Grasset, coll. Le livre de poche, Paris, 1988.

Flaubert, Gustave, *Madame Bovary*, éditions Feedsbooks, 1857.

Hesse, Herman, *Le jeu des perles de verre*, éditions Calmann-Lévy, coll. Le livre de poche, Paris, 2008 (1943).

Homère, *Iliade-Odyssée*, éditions Gallimard, coll. La Pléiade, Paris, 2006.

Lawrence, D. H., *L'amant de lady Chatterley*, éditions Gallimard, coll. Folio classique, Paris, 2010 (1932).

Le Rouge, Gustave, *L'Amérique des dollars et du crime*, éditions Robert Laffont, coll. Bouquins, Paris, 1993.

Michaux, Henri, *Plume*, éditions Gallimard, coll. Nrf poésie, Paris, 2005 (1963).

Ponson du Terrail (de), Pierre Alexis, *Rocambole*, éditions Robert Laffont, coll. Bouquins, Paris, 1992.

Rabelais, François, *Gargantua*, éditions du Seuil, coll. Points, Paris, 1996 (1973).

Renard, Maurice, *Romans et contes fantastiques*, éditions Robert Laffont, coll. Bouquins, Paris, 1990.

Rhinehart, Luke, *L'homme dé*, éditions de l'Olivier, Paris, 1998 (1971).

Saga Islandaises, éditions Gallimard, coll. La Pléiade, Paris, 2004.

Souvestre, Pierre et Allain, Marcel, *Fantômas*, éditions Robert Laffont, coll. Le livre de poche policier, Paris, 1973 (1911).

Van Vogt, A. E., *Le cycle du Ā*, 3 tomes, éditions Gallimard, coll. J'ai lu, Paris, 2007 (1948).

Harold, Jean, *La tête des uns. Le corps des autres,* éditions Le soleil noir, Paris, 1953.

Bandes dessinées

Marvel

Ennis, Garth, Dillon, Steve, *The Punisher*, éditions Panini Comics, coll. Omnibus, Paris, 2010 (1995).

Lee, Stan, Ditko, Steve, *Spiderman l'intégrale*, 1962-1965, 3 tomes, éditions Panini Comics, Paris, 2005.

Millar, Mark, McNiven, Steve, *Civil War*, 3 tomes, éditions Panini Comics, Paris, 2008 (2006).

Millar, Mark, McNiven, Steve, *Old man Logan*, éditions Panini Comics, Paris, 2011 (2008).

Detective Comics

Casey, Joe, Aucoin, Derec, Adlard, Charlie, *Superman Super fiction*, 2 tomes, éditions Urban Comics, Paris, 2012 (2003).

La mort de Superman, éditions Panini Comics, coll. Omnibus, Paris, 2008 (1992).

Robinson, James, Harris, Tony, Von Grawbadger, Wade, *Starman,* 3 tomes, éditions Panini comics, colle. Omnibus, Paris, 2009 (1997).

Wolfman, Marv, Pérez, George, *Crisis on infinite earths*, éditions Semic Books, Paris, 2003 (1986).

Batman

Adams, Neal, *Batman Anthologie 1967-1969*, éditions Semic Comics, Paris, 2005.

Azzarello, Brian, Bermejo, Lee, *Joker*, éditions Panini Comics, Paris, 2009 (2008).

Dixon, Chuck, Moench, Doug, Breyfogle, Norm, Aparo, Jim, *Batman Knightfall*, Tome 1, éditions Urban Comics, Paris, 2012 (1993).

Dixon, Chuck, Nolan, Graham, *La revanche de Bane*, éditions Urban Comics, Paris, 2012 (1993).

Finch, David, Fabok, Jay, *Batman La nouvelle aube*, éditions Urban Comics, Paris, 2012 (2011).

Kane, Bob, *Batman vol. 1 1943 -1944*, éditions Futuropolis, Paris, 1982.

Mc Farlane, Todd, Barr, Mike, Davis, Alan, *Batman Year Two*, éditions Semic Comics, Paris, 2003 (1987).

Miller, Frank, Mazzuchelli, David, *Batman Année un*, éditions Urban Comics, Paris, 2012 (1986).

Morrison, Grant, Daniel, Tony S., *Batman Rip*, éditions DC, New York, 2010.

Morrison, Grant, *Grant Morrison présente Batman*, tomes 1 & 2, éditions Urban Comics, Paris, 2012 (2007).

Morrison, Grant, McKean, Dave, *L'asile d'Arkham*, éditions Panini Comics, Paris, 2010 (1989).

Morrison, Grant, Williams II, J. H., *Batman L'île de Monsieur Mayhew*, éditions Panini Comics, Paris, 2009 (2007).

Rucka, Greg, Williams III, J. H., *Batwoman Elégie pour une ombre*, éditions Panini Comics, Paris, 2011.

Snyder, Scott, Jock, Francavilla, Francesco, *Batman Sombre reflet*, 2 tomes, éditions Urban Comics, Paris, 2012 (2011).

Autres

Ellis, Warren, Gastonny, Garrie, *Supergod*, édtions Milady, Paris, 2011.

Ellis, Warren, Hitch, Brian, *The Autority*, éditions Panini Comics, Paris, 2010 (1999).

Ellis, Warren, Robertson, Darick, *Transmetropolitan*, 4 tomes, éditions Panini Comics, Paris, 2002 (1997).

Ellis, Warren, Ryp, Juan Jose, *Black Summer*, éditions Milady, Paris, 2009 (2008).

Ellis, Warren, Ryp, Juan Jose, *No hero*, éditions Milady, Paris, 2010 (2009).

Ennis, Garth, Dillon, Steve, *Preacher*, 10 tomes, éditions Panini Comics, coll. Vertigo, Paris, 2011 (2000).

Ennis, Garth, *The Boys*, 13 tomes, éditions Panini Comics, Paris, 2012 (2010).

Gaiman, Neil, *Sandman*, 11 tomes, éditions Panini Comics, coll. Vertigo, Paris, 2009 (1989).

Kirkman, Robert, Adlard, Charlie, *Walking Dead*, 16 tomes, éditions Delcourt, Paris, 2012 (2005).

Mignola, Mike, *Hellboy*, 12 tomes, éditions Delcourt, Paris, 2012 (1996).

Millar, Mark, Quitely, Frank, *The Autority*, éditions Panini Comics, Paris, 2011 (2003).

Miller, Frank, Gibbons, Dave, *Martha Washington*, 3 tomes, éditions Delcourt, Paris, 2011 (2009).

Miller, Frank, *Sin city*, Intégrale 2 tomes, éditions Rackham, Paris, 2010 (1991).

Mizuki, Shigeru, *Kitaro le repoussant*, 11 volumes, éditions Cornelius, Paris, 2007 (1959).

Moore, Alan, Sprouse, Chris, Veitch, Rick, Ross, Alex, *Supreme*, 2 tomes, éditions Delcourt, Paris, 2009 (1997).

Moore, Alan, *Swamp Thing*, 2 tomes, éditions Panini Comics, coll. Vertigo, Paris, 2009 (1984).

Morrison, Grant, Weston, Chris, *The Filth*, éditions Panini Comics, coll. Vertigo, Paris, 2007 (2002).

Vaughan, Brian K., Harris, Tony, *Ex-Machina*, 6 tomes, éditions Panini Comics, Paris, 2008 (2007).

Vaughan, Brian K., *Y le dernier homme*, éditions Panini Comics, coll. Vertigo, Paris, 2010 (2007).

Willingam, Bill, Buckingham, Mark, *Fables*, 14 tomes, éditions Panini Comics, coll. Vertigo, Paris, 2012 (2008).

INDEX RERUM

A

addiction, 45, 75, 106, 108, 109, 133, 139
affordance, 58, 201
anomie, 36, 37, 51, 52, 53, 68, 70, 75, 77, 81, 101, 102, 103, 105, 126, 127, 128, 129, 131, 138, 161, 166, 176, 192, 306
anomique, 36, 51, 101, 103, 105, 106, 127, 161, 184, 195
archétype, 48, 56
arrières-mondes, 32, 76, 106
aventure, 1, 45, 55, 60, 68, 71, 75, 79, 82, 86, 130, 132, 139, 144, 146, 151, 155, 157, 166, 167, 177, 196, 198, 199, 308
aventurier, 82, 148, 156, 205

B

bande dessinée, 89, 91, 93, 154, 156, 157, 184
bovaryque, 144, 148, 149, 150, 151, 155, 156, 157, 166, 178, 179, 182, 183, 184, 187, 192, 197, 198, 204, 206
bovarysme, 20, 38, 60, 66, 73, 97, 144, 145, 148, 149, 160, 161, 166, 177, 178, 180, 181, 186, 187, 195, 197, 200, 202, 203, 204, 205

C

chimèrisation, 151, 202, 203, 204
cogito, 39, 64, 69, 179, 197
comics books, 78, 89, 90, 132, 137, 143, 147, 149, 156, 157, 199, 310, 314
communauté, 19, 59, 63, 65, 67, 98, 124, 125, 126, 130, 138, 140, 141, 172, 183, 185, 189, 193, 194, 195, 202, 205, 290
communautés, 117, 126, 129, 130, 138, 168, 184, 196, 204, 206, 308
conquête, 55, 57, 63, 98, 106, 143, 198, 294, 299
contradictoriel, 17, 43, 101
cosplay, 185
cosplayers, 117, 184

D

démagification, 137
désacralisation, 70
désenchantement, 39, 51, 56, 69, 73, 80, 93, 126, 138, 139, 167, 172, 205
divertissement, 73, 75, 107, 112, 113, 115, 141, 144

E

empathie, 27, 65
ennui, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 79, 80, 82, 139, 143, 144, 155, 157, 166, 167, 173, 175, 176, 177, 178, 198
enromancement, 150, 153, 154, 203, 205
époché, 23, 38, 120, 198, 199
érotique sociale, 185
espace, 20, 42, 43, 48, 54, 55, 74, 83, 95, 96, 98, 99, 105, 109, 110, 112, 118, 119, 120, 122, 123, 124, 125, 127, 128, 129, 131, 133, 135, 136, 140, 145, 149, 156, 172, 173, 182, 193, 195, 197, 198, 200, 204, 205, 206, 207
extase, 109, 115, 139, 140, 144

F

fiction, 32, 39, 40, 115, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 161, 166, 167, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 182, 183, 184, 186, 187, 192, 194, 195, 197, 198, 199, 200, 204, 206, 305, 306, 312, 314

H

hasard, 70, 86, 106, 116, 127, 128, 133, 134, 153, 299, 306

I

identitaire, 63, 121, 142, 160, 161, 176

identité, 41, 61, 62, 63, 64, 78, 79, 121, 141, 143, 144, 160, 166, 175, 176, 178, 179, 206, 295
illusion, 32, 109, 118, 122, 147, 153, 178, 179, 180, 196, 198, 200, 202, 205, 308
illusionnisme, 39, 59, 154, 180, 200, 201, 202
image, 16, 28, 37, 42, 43, 45, 47, 64, 97, 111, 145, 154, 160, 175, 182, 193, 194, 201, 309
imaginaire, 17, 26, 30, 33, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 51, 53, 54, 58, 59, 60, 71, 88, 89, 90, 93, 96, 99, 102, 103, 110, 118, 127, 128, 137, 138, 144, 148, 149, 150, 151, 153, 154, 155, 156, 157, 161, 176, 179, 182, 185, 194, 195, 196, 199, 200, 201, 202, 203, 206, 290, 291, 298, 299, 302, 307, 310, 312
individu, 27, 37, 42, 46, 57, 61, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 73, 78, 79, 89, 120, 135, 175, 178, 179, 181, 184, 198
initiation, 23, 59
interface, 40, 58
irréalité, 39, 113, 150, 175, 178, 186, 187, 188, 189, 192, 194
itinéraire, 63

J

jeu, 20, 23, 24, 25, 26, 30, 33, 35, 38, 39, 40, 41, 45, 48, 52, 53, 58, 60, 62, 63, 66, 69, 72, 74, 75, 76, 77, 80, 81, 83, 87, 88, 89, 91, 93, 95, 96, 98, 100, 101, 102, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 131, 132, 133, 134, 136, 139, 140, 141, 143, 144, 145, 149, 168, 172, 175, 176, 185, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 203, 204, 301, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 312
jeu vidéo, 46, 53, 58, 59, 80, 81, 95, 96, 98, 110, 114, 116, 132, 142, 172, 301, 303, 304, 306, 307, 308

L

lieu commun, 19, 27, 28, 43, 107, 124, 137, 141
loisir, 74, 80, 115, 121, 172, 306, 311
ludique, 20, 22, 24, 29, 40, 41, 46, 48, 49, 51, 53, 60, 74, 75, 78, 80, 83, 86, 87, 88, 93, 99, 100, 101, 105, 106, 107, 110, 111, 114, 115, 117, 118, 119, 122, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 131, 132, 134, 135, 137, 138, 141, 145, 148, 156, 172, 177, 179, 180, 182, 185, 187, 188, 191, 193, 194, 195, 197, 198, 200, 201, 204, 206, 207, 301, 304, 307, 308

M

magicien, 59, 122, 126, 191, 203, 204
magie, 42, 59, 86, 110, 133, 137, 138
mémoire, 1, 28, 41, 45, 60, 76, 81, 92, 98, 107, 114, 134, 138, 141, 145, 181, 184, 206, 207, 289, 311
modernité, 48, 51, 52, 54, 64, 69, 71, 74, 76, 80, 103, 112, 116, 117, 126, 127, 131, 137, 139, 144, 148, 161, 198, 203, 204, 205, 206, 289, 302, 305
moi, 31, 61, 64, 72, 76, 80, 85, 119, 120, 129, 135, 139, 171, 175, 179, 182, 295, 305
moyen-âge, 28, 60, 149, 151, 202, 310
mythe, 24, 39, 40, 41, 44, 90, 138, 180, 290, 291, 309
mythique, 41, 42, 43, 45, 48, 52, 180

N

narration, 90, 98, 126, 148, 154, 167, 178, 180, 181, 184, 187

P

personne, 21, 39, 64, 67, 73, 184
phénoménologie, 30, 31, 33, 179, 198, 298
porosité, 33, 39, 62, 90, 97, 151, 156, 173, 198, 199, 201

possession, 109, 132, 138, 139, 140, 141, 144, 145, 175, 178
postmoderne, 51, 181
pouvoir, 18, 37, 40, 54, 55, 56, 78, 91, 96, 102, 103, 105, 107, 115, 132, 136, 137, 144, 157, 160, 178, 180, 181, 189, 199, 306
puissance, 76, 102, 103, 105, 110, 114, 124, 125, 148, 160, 191, 192, 295

R

réalité, 17, 20, 21, 22, 26, 29, 30, 32, 33, 35, 38, 39, 40, 53, 59, 77, 90, 95, 97, 100, 109, 113, 115, 116, 118, 119, 120, 122, 136, 148, 149, 150, 154, 178, 181, 187, 192, 194, 195, 197, 198, 199, 201, 203, 297, 302, 307, 308, 309
réel, 33, 39, 40, 44, 74, 96, 98, 120, 122, 124, 147, 196, 197, 198, 200, 203, 204, 205, 308
réenchantement, 80, 135, 137, 138, 145, 172, 180, 294
réseaux sociaux, 57, 58, 116, 117, 143, 144, 167, 172, 173, 180
risque, 36, 68, 71, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 88, 96, 132, 144, 145, 146, 302, 305, 307
rite, 44, 87, 114, 126, 133, 137, 138, 188, 191, 193, 194, 206, 298, 309
rituel, 132, 133, 134, 137, 138, 150, 180, 184, 188, 189, 190, 191, 192, 195, 292
rôle, 16, 31, 33, 38, 54, 57, 63, 66, 68, 87, 110, 126, 139, 141, 143, 144, 149, 176, 184, 195, 305
roman-feuilleton, 148, 153, 154, 156

S

sacralisation, 187
sacré, 70, 79, 80, 111, 120, 148, 187, 188, 190, 194, 290, 291, 292, 298
simulation, 70, 96, 110, 198, 199, 307
sincérités successives, 63, 66, 90, 156, 166, 176, 179, 184
smartphone, 138
socialisation, 19, 26, 28, 29, 30, 33, 36, 37, 43, 46, 63, 69, 74, 79, 299, 303
socialité, 60, 66, 67, 102, 105, 107, 117, 161
sociétal, 23, 24, 55, 65, 69, 70, 76, 102, 104, 181, 198
soi, 63, 65, 67, 78, 109, 111, 120, 139, 143, 144, 156, 166, 176, 181, 186, 196, 206
super-héros, 37, 40, 42, 61, 63, 90, 143, 160, 203
superstition, 133, 134, 138
symbole, 26, 31, 35, 42, 43, 46, 47, 48, 67, 89, 111, 114, 122, 123, 124, 125, 137, 149, 160, 182, 187, 188, 189, 191, 193, 194, 195, 205, 206, 293, 306
symbolique, 26, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 96, 109, 111, 129, 138, 149, 150, 166, 192, 194, 206, 289, 291, 297, 303, 310

T

technique, 40, 41, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 69, 74, 83, 135, 137, 138, 201, 203, 204, 205, 293, 299
technologie, 40, 55, 58, 59, 137, 201, 205, 206
télé-réalité, 62, 114, 120, 157, 200
territoire, 57, 83, 108, 132, 141, 206
tragique, 50, 55, 60, 73, 100, 104, 105, 117, 135, 138, 141, 168, 293, 294
transitionnel, 57, 110, 118, 119, 131, 135, 138, 156
travail, 15, 20, 22, 28, 39, 40, 41, 50, 60, 64, 74, 76, 80, 83, 86, 99, 101, 105, 112, 113, 114, 115, 116, 121, 126, 132, 148, 172, 179, 191, 193, 194, 195, 198, 199, 301
tribus, 45, 57, 61, 64, 66, 67, 68, 74, 79, 83, 86, 101, 104, 129, 133, 138, 175, 177, 294

V

vagabondage, 155, 175
virtuel, 29, 39, 120, 196, 197, 198, 201, 202, 203, 305

Z

zombie walk, 185, 197

INDEX NOMINUM

A

Adams, 314
Alleau, 304
Arendt, 75, 289
arrières-mondes, 32, 76, 106
Arsène Lupin, 20, 91, 152, 154
Auerbach, 33, 309
Axelos, 304
Azuma, 304
Azzarello, 314

B

Bachelard, 15, 42, 43, 289, 297, 304
Bataille, 68, 112, 114, 289, 301, 304, 305
Bateson, 108, 289
Batman, 22, 29, 37, 40, 89, 157, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 314, 315
Baudrillard, 110, 289, 305
Beck, 76, 116, 151, 305
Berque, 289, 290
Bovary, 69, 144, 148, 154, 155, 161, 197, 312
Brunner, 312

C

Caillois, 101, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 120, 134, 137, 290, 305
Carruthers, 28, 309
Cazeneuve, 56, 305
Certeau (de), 20
Clastres, 290, 291
Corbin, 111, 120, 291

D

Descartes, 15, 18, 20, 21, 38, 39, 54, 64, 69, 124, 179, 197, 291, 307
Descola, 25, 28, 291, 298
Détienne, 309
Diablo, 31, 81, 95, 96, 193
Doctissimo, 61
Dostoïevski, 139, 140, 141, 144, 312
Duflo, 141, 306
Dumazedier, 306
Durand, 21, 24, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 49, 103, 111, 138, 148, 291, 298
Durkheim, 18, 41, 44, 70, 127, 192, 291, 298
Duverger, 52, 87, 137, 190, 309
Duvignaud, 16, 18, 22, 23, 29, 36, 39, 40, 53, 59, 77, 88, 90, 91, 101, 102, 126, 127, 128, 129, 131, 177, 182, 184, 185, 204, 205, 291, 298, 306

E

Eco, 91, 152, 153, 154, 306
Eliade, 42, 70, 120, 180, 188, 291, 292
Elias, 309
Ellis, 90, 315
Ennis, 314, 315, 316

F

Facebook, 45, 58, 63, 116, 117, 129, 140, 143, 167, 172, 193
Fantomas, 20
Feyerabend, 20, 297
Fink, 101, 122, 123, 124, 125, 126, 128, 129, 133, 134, 140, 187, 188, 189, 191, 193, 194, 195, 306
Flashmob, 185

G

Gaiman, 316
Goffman, 141, 177, 298
Golum, 61
Gotham, 40, 161, 166
Guyau, 15, 36, 61, 64, 65, 76, 77, 101, 102, 108, 182, 292, 295, 301

H

Harrison, 310
Hattison, 152

Heidegger, 68, 76, 292
Hugon, 58, 63, 201, 206, 307
Huizinga, 75, 93, 101, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 114, 120, 141, 307, 310
Husserl, 31, 38, 298

I

Ingold, 292

J

Jeffrey, 1, 184, 188, 292
Joker, 29, 166, 184, 314
Jules Verne, 152
Jung, 42, 44, 91, 194, 292, 293

K

Kane, 162, 169, 315
Kant, 18, 30, 299
Kinect, 58, 99, 136
Kirkman, 316
Kitaro, 91, 92, 93, 316
Klossowski, 112, 293, 301

L

Le Breton, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 307
Le Goff, 44, 151, 156, 310
Le Rouge, 152, 312
Leroi-Gourhan, 293
Logorama, 182
Lyotard, 23, 51, 65, 181, 293

M

Mac Donald, 176
Maffesoli, 1, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 32, 33, 35, 36, 40, 45, 51, 52, 53, 54, 57, 60, 61, 63, 64, 66, 67, 68, 73, 74, 79, 86, 90, 93, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 117, 127, 129, 133, 140, 166, 167, 168, 173, 175, 176, 177, 202, 293, 294, 299, 301, 303, 307
Masterchef, 62, 115, 123
Mauss, 18, 42, 58, 64, 294, 299, 307
Mc Farlane, 315
Mc Luhan, 294, 308
Mignola, 316
Millar, 90, 314, 316
Miller, 37, 89, 161, 163, 164, 165, 169, 315, 316
Mizuki, 91, 92, 93, 316
Moore, 89, 139, 316
Morrison, 90, 315, 316

N

Naruto, 184
Nautilus, 152
Nemo, 152
Nietzsche, 14, 39, 49, 52, 67, 81, 100, 179, 181, 187, 189, 190, 291, 292, 294, 295

O

Ogame, 63, 95, 98, 124, 125, 168, 172, 175

P

Palante, 178, 179, 180, 200, 202, 308
Pastoureau, 149, 150, 310
Pourtau, 1, 302, 308

R

Rocambole, 152, 313
Rosset, 147, 196, 295, 308

S

Sahlins, 116, 295
Schütz, 28, 30, 31, 32, 33, 35, 37, 38, 46, 299, 302
Simmel, 19, 36, 41, 60, 69, 295, 299, 303, 308
Sirost, 1, 260, 261, 263, 266, 302
Snyder, 315
Spiderman, 37, 78, 143, 157, 160, 166, 177, 197, 314
Superman, 37, 89, 91, 144, 152, 153, 154, 306, 314

T

Tacussel, 41, 42, 44, 45, 49, 55, 299, 302
Thom, 19, 86, 152, 297, 299
Triclot, 308
Twitter, 167, 172, 193

V

Vaughan, 316
Verdon, 311
Vernant, 309, 311

W

Watier, 1, 25, 26, 27, 29, 296, 300, 302, 303
Weber, 41, 51, 54, 56, 102, 296, 300, 302
Wii, 95, 98, 136
Wiimote, 58
Willingam, 316
Winnicott, 57, 101, 110, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 135, 308
Wittgenstein, 20, 38, 101, 309

Y

Yates, 311
Youtube, 182

Table des matières

SOMMAIRE **2**

INTRODUCTION : DE L'ILLUSION. ENTRE JEUX ET SOCIOLOGIES. **5**

REPERER LES INDICES DE LA MUTATION. 5
LE JEU COMME FORME DE SOCIALISATION. 7
POUR UNE SOCIOLOGIE DE L'ILLUSION. 8

CHAPITRE 0 – EPISTEMOLOGIE : **13**

COMMENT LE « MONDE-VERITE » DEVINT ENFIN UNE FABLE. **13**

0.1 LES CONDITIONS DE POSSIBILITE DE LA CONNAISSANCE SOCIOLOGIQUE. **22**
0.2 LA PHENOMENOLOGIE COMME FONDEMENT D'UNE SOCIOLOGIE DE LA VIE QUOTIDIENNE. **28**
0.3 PRINCIPES POUR UNE SOCIOLOGIE DE L'IMAGINAIRE COMME METHODE. **38**

CHAPITRE 0' – POST-MODERNITES : **48**

LES ANOMIES CONTEMPORAINES. **48**

0'.1 L'HOMME ELECTRONIQUE : UNE SYNERGIE DE L'ARCHAÏSME ET DU TECHNOLOGIQUE. **50**
0'.2 DES IDENTITES : INDIVIDU ET PERSONNES. **58**
0'.3 DE L'ENNUI. **65**
0'.4 DU RISQUE. **72**

CHAPITRE 1 – LE DIVERS ET L'EPARS : **82**

APPROCHES LUDIQUES. **82**

1.1 TERRAINS ET APPROCHES. **85**
A. LA POP CULTURE. 85
B. LES JEUX VIDEO. 89
C. LA VIE QUOTIDIENNE. 91
1.2 GENEALOGIES DES APPROCHES LUDIQUES. **93**
A. MAFFESOLI : « L'ANOMIQUE D'AUJOURD'HUI EST LE CANONIQUE DE DEMAIN ». 93
B. HUIZINGA : LE JEU PRECEDE LA CULTURE. 99
C. CAILLOIS : JEU ET MODERNITE. 105
D. WINNICOTT : LE JEU COMME ESPACE TRANSITIONNEL 111
E. FINK : LE MAGICIEN. 114
F. DUVIGNAUD 118
1.3 LE DAÏMON DU JEU. **123**
A. LA SUPERSTITION ET LE GRIGRI. 124
B. DE LA POSSESSION 129

CHAPITRE 2 – *REAL IS FOR SUCKERS* OU DU BOVARYSME : **138**

LE GOUT DE L'AUTRE. **138**

1/ RUISSELLEMENT : CHEVALERIE ET FICTION CHEVALERESQUE. LE TOURNOI ET LA LEGENDE ARTHURIENNE. 139
2/ PARTAGE DES EAUX : CHEVALIER D'INDUSTRIE ET AVENTURIERS. PRODUCTION ET FICTION. 141
3/ CONFLUENCES : LE ROMAN-FEUILLETON. 143
4/ AU NOM DU FLEUVE : MADAME BOVARY. 145
5/ AMENAGEMENT DES RIVES : CINEMA, TELEVISION ET COMICS BOOKS. 146
2.1 DE L'ENNUI A LA FICTION. 151
2.2 « ÊTRE AUTRE » OU "SE LA RACONTER". 160
A. LE BOVARYSME SELON GEORGES PALANTE. 160
B. BOVARYSME ET SOCIETE. 163
C. LE JEU DES MASQUES : DEMONS ET MERVEILLES. 167
2.3 RESILLUSION : LA CHOSE DANS LE JEU (LA CHOSE EN JEU ?). 176
A. RES COGITANS, RES EXTENSA, RES IN LUSIO 177
B. LE MATIN DES MAGICIENS. 183

CHAPITRE 3 – LES TRANSFORMATIONS DE LA MEMOIRE : 188

MACHINA MEMORIALIS. 188

3.1 JEUX ET TERRITOIRES. 192
A. DEUX VISIONS DU TERRITOIRE : LE JEU D'ECHECS ET LE JEU DE GO. 194
B. LE JEU EN TANT QUE TERRITOIRE. 196
C. LA SIGNIFICATION DU TERRITOIRE DU JEU. 199
3.2 MEMOIRES ET CHEMINEMENTS : LA FABRICATION D'UN LIEU COMMUN. 201
A. MEDIUM IS THE MESSAGE : MEDIA MNEMONIQUES. 201
B. DES ITINERAIRES MNEMONIQUES. 207
C. MACHINA MEMORIALIS : LA FABRICATION DES LIEUX COMMUNS. 210

CHAPITRE 4 – DE L'ESPRIT D'AVENTURE. 220

4.1 L'ESPRIT D'AVENTURE. 222
4.2 L'AMOUR DU RISQUE. 229
4.3 L'AVENTURE DE L'ECHANGE. 237
A. SOCIETES DU RISQUE ET TRANSFORMATION DE L'ECONOMIE. 238
B. L'ETRE-EN-DETTE ORIGINE DU SENTIMENT RELIGIEUX. 243
C. FIGURES DE L'ECHANGE. 244

CONCLUSION – LE JEU EST L'ANOME. 253

BIBLIOGRAPHIE 259

OUVRAGES GENERAUX 259
OUVRAGES D'EPISTEMOLOGIE 267
REVUES ET ARTICLES 271
OUVRAGES SUR LE LUDIQUE 274
OUVRAGES DE FICTION 282
BANDES DESSINEES 284

INDEX RERUM 287

INDEX NOMINUM 291

TABLE DES MATIERES 294

Résumé de la Thèse

Les jeux vidéos, les comics américains, les séminaires ludiques de créativité, les zombie walks, ou encore les phénomènes d'effervescences prennent de plus en plus de place dans les sociétés contemporaines. Ce travail de recherche s'interroge sur cette dimension ludique de l'existence qui façonne de nouvelles manières d'être-ensemble.

Si ce travail s'apparente à la sociologie du jeu, il n'envisage pas le jeu comme un domaine spécifique, comme une sphère particulière de la vie sociale. Notre réflexion s'attache à replacer le jeu comme forme de socialisation. Un peu à la manière de Huizinga qui voyait le jeu comme ce qui fait culture, nous envisageons ici le ludique comme ce qui fait société.

Trois expressions de cette forme ludique de socialisation sont abordées dans ce travail de recherche : 1. Le *bovarysme*, tout d'abord, qui interpelle les modalités de construction de l'identité, ainsi que les rapports entre réalité et irréalité. Le bovarysme, expression contemporaine de l'*enromancement* médiéval, suggère que l'être-ensemble repose sur un certain type de fiction. 2. Les itinéraires mnémoniques, ensuite, qui découlent des fictions bovaryques et qui manifestent la mutation de notre rapport à l'espace et au territoire communautaire. Les *lieux communs*, territoires de la mémoire collective, ne s'expriment plus simplement dans un rapport au souvenir, mais aussi dans un cheminement, un voyage, des itinéraires. L'être-ensemble se territorialise dans l'usage de la métaphore que se proposent de faire les sociétés contemporaines. 3. L'esprit d'aventure, enfin, expression de l'amour du risque qui lutte contre l'ennui. Si la fiction identitaire et les itinéraires mnémoniques nous proposent de nouveaux voyages communautaires, l'esprit d'aventure et d'exploration se trouve certainement à leur origine. L'ennui provoqué par un certain désenchantement du monde trouve ici l'expression de sa vivante *part maudite*.

Au travers de l'étude de ces trois dimensions des comportements ludiques contemporains, le jeu apparaît comme expression ambivalente des anomies contemporaines. Anomie destructrice de la société moderne, d'un côté, anomie créatrice des sociétés en gestation, de l'autre.

Mots clés : Jeu ; Anomie ; Illusion ; Bovarysme ; Mémoire ; Identités ; Aventure ; Risque ; Postmodernité ; Résillusion.