

Le « jouer », ou l'instauration d'un rapport à la réalité à la fois décalé et producteur d'effets concrets

Discussion du Grand Résumé de Roberte Hamayon, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens* (La Découverte, 2012).

par Jean-Pierre Delchambre

L'ouvrage de Roberte Hamayon, *Jouer. Une étude anthropologique*, se propose de reconsidérer la question du jeu, ou plus précisément du « jouer », dans une perspective à la fois ancrée empiriquement et faisant preuve d'une exigence conceptuelle élevée. Alliant description ethnographique (des pratiques concrètes, des usages linguistiques, des conduites rituelles...) et analyse « des jeux » à partir d'exemples observés chez les Bouriates (peuple de langue mongole vivant dans la région du lac Baïkal en Sibérie), l'auteure s'efforce de cerner ce qu'il peut y avoir de commun dans les occurrences multiples et variées « du jeu », de même qu'elle s'interroge sur ce qui fait l'unité du « jouer » (ou question du « lien intrinsèque » entre les « divers aspects de l'acte de jouer »¹). Cette ambition bienvenue ne va pas de soi. Elle repose tout d'abord sur une résolution, celle de prendre le contre-pied de la tendance de l'anthropologie (et plus largement des sciences humaines et sociales) à « négliger » la notion de jeu. Ensuite elle suppose de ne pas s'en tenir à une monographie intensive et hyper-contextualisée des jeux bouriates (principe selon lequel une bonne ethnographie se suffirait à elle-même, etc.), la connaissance approfondie du terrain étant ici prolongée par des ouvertures comparatives et une montée en généralité. Elle implique en outre d'aller au-delà des études spécialisées « des jeux » qui se sont développées et diffusées depuis quelques décennies – dénommées *games studies* dans le monde anglo-saxon, et parfois désignées en langue française du vocable de ludologie –, en sorte de renouer avec une approche générique ou globale « du jeu », en faveur de laquelle avaient jadis œuvré Huizinga et Caillois (deux auteurs dont se réclame jusqu'à un certain point Roberte Hamayon).

Le parti pris qui consiste à s'interroger sur les caractéristiques générales du « jouer », par-delà ses manifestations variables selon les époques, les cultures, ou les formes de vie spécifiques et

¹ Voir aussi : R. Hamayon (1998, 2003).

changeantes, amène l'auteure à croiser le chemin, voire à se tenir au plus près des approches qui font primer « le jeu » (ou « l'esprit du jeu ») sur « les jeux » particuliers (cf. p. ex. J.-P. Delchambre, 2009; J. Dewitte, 2010; etc.), « l'attitude ludique » sur « la structure du jeu » (J. Henriot, 1989), ou encore le *play* (ou *playing*) sur le *game* (Winnicott, 1975; E. Belin, 2002). Dans notre discussion du livre de Roberte Hamayon, nous tirerons une série de fils qui découlent de ce mode d'entrée, non seulement parce que celui-ci est en affinité avec nos propres travaux, mais aussi pour la raison évidente que nous ne sommes pas familier avec le terrain bouriate. Nous nous concentrerons principalement sur la question du rapport entre le jeu et la réalité, question qui est au cœur du domaine d'étude portant sur les phénomènes ludiques, et à laquelle notre auteure apporte des clarifications décisives. Il existe un large consensus quant au fait d'attribuer au jeu la propriété d'instaurer un régime particulier, distinct de la réalité ordinaire. Selon les termes utilisés par Roberte Hamayon, le « jouer » est un agir, un *faire*, mais sur un mode « décalé » (nous y reviendrons). Cette propriété, que nous pouvons considérer comme acquise, semble recueillir un assentiment quasi général. Par contre, une division existe entre des auteurs qui conçoivent ce régime « décalé » comme étant une fuite à l'égard de la réalité, et d'autres auteurs qui insistent au contraire sur les liens concrets, les interactions ou les interférences qui existent entre le jeu et la réalité, notamment à travers deux types de réalisations que l'on peut énoncer en première approximation de la manière suivante : d'une part, instaurer des rapports à la réalité (fonction d'apprentissage, d'entraînement, d'anticipation, de prédisposition, d'aménagement, etc.), et d'autre part, introduire du jeu dans la réalité, ou s'arranger avec l'imprévisibilité du monde (notions de marge, d'indétermination, de mouvement dans un cadre, de contingence, de « chance », etc.). De façon simplifiée, on peut parler d'une opposition entre des approches *escapistes*, ségrégationnistes, insularisées du jeu (les dispositifs ludiques en tant qu'îlots retranchés et préservés, « cercle enchanté », niches ou enclaves marquées par la suspension des contraintes et des sanctions de la réalité...) et des approches intégrationnistes, continuistes, tournées vers les effets pratiques du jeu (ou attention portée à la « prise » – tout du moins dans certaines conditions – du « jouer » sur la réalité courante, à travers notamment les notions d'investissement ludique, d'*illusio*, de « mise en jeu »...).

Sans trop forcer les positions, on peut dire que les études spécialisées « des jeux » (*games studies*, ludologie...) se situent très majoritairement du côté des approches escapistes et ségrégationnistes, ce qui se traduit notamment par le fait qu'elles adhèrent pour la plupart au double présupposé classique qui voudrait que le jeu soit défini par sa gratuité (ou son caractère im-

productif) ainsi que par sa séparation d'avec la réalité ordinaire (voir aussi l'opposition entre travail et loisir, ou contrainte productive et temps libre selon Marx, ainsi que les variations autour de la distinction entre « primarité » et « secondarité », ou espace des nécessités sociales imposant un ajustement fonctionnel vs. espace des rêveries et de la fantaisie, permettant des formes d'écart, d'évasion, de déambulation²...). A rebours de ces visions, les approches centrées sur le *playing* ou le « jouer », auxquelles nous pensons pouvoir rattacher l'ouvrage de Roberte Hamayon, mettent en évidence l'inhérence du jeu à nos formes de vie, et pas seulement comme fonction compensatoire (l'amusement, le divertissement...) ou comme précurseur fonctionnel de conduites sérieuses et socialement adaptées et efficaces (apprentissage...). La grande affaire du jeu serait de nous permettre de gérer et de régler symboliquement notre rapport à la réalité, ce qui suppose de préparer la confrontation avec des éléments du monde réel, ce qui implique également de participer, de s'investir de la façon qui convient. Ces deux aspects sont centraux dans l'analyse des jeux rituels bouriates menée par Roberte Hamayon. Ajoutons que notre auteure, à l'instar des tenants de l'approche privilégiant le « jouer » ou le *playing*, ne peut dès lors plus s'en tenir aux deux présupposés classiques de la séparation et de la gratuité du jeu (sur ce plan, elle prend ses distances à l'égard de Huizinga et Caillois). Les ressources du sens commun nous permettent de discerner (et nous avons tout lieu de supposer que cette compétence est universelle) entre une action réalisée « pour de bon » (courir pour échapper à un poursuivant, le chat qui chasse une souris...) et une action effectuée « pour jouer » (courir pour le plaisir, le chat qui joue avec une pelote de laine...). Pourtant, comme le souligne Roberte Hamayon, cette distinction est insuffisante, et à trop l'accuser ou la durcir, on risque de manquer des aspects importants : « on ne saurait dire que si nous "jouons à faire" nous ne faisons pas, et que lorsque nous "faisons" nous ne "jouons" pas. Nous pouvons aussi bien faire en jouant que jouer d'une façon qui mène à faire "pour de bon". Surtout, de ces incessants va-et-vient entre jouer et faire, nous faisons de multiples usages dans maintes sphères de notre vie car nous ne saurions nous passer de jouer » (Hamayon, 2012 : 14).

Roberte Hamayon propose une définition opératoire « du jeu » (ou du « jouer ») sur laquelle elle s'appuie afin d'élargir sa perspective et d'intégrer des enjeux qui ne sauraient être enserrés dans les approches spécialisées et restreintes « des jeux ». L'« acte de jouer » est ainsi défini comme un *faire* sur un mode « décalé », ou comme « une modalité de l'action qui à la fois se distingue du "faire" et y renvoie » (Hamayon, 2015 : 13). Cette modalisation de l'action est

² Cf. G. Bachelard (1981 [1957]), P. Sansot (1973), J. Remy et L. Voyé (1981). A propos de l'opposition princeps liberté / travail, voir K. Marx, *Le capital*, Livre III, chap. 48 (1968 : 1487-1488).

rendue possible par l'instauration d'un cadre symbolique qui introduit un déplacement par rapport au cours ordinaire des choses. Roberte Hamayon se réfère ici à Bateson et à son analyse de la morsure ludique (c'est le cadre ou le contexte qui permet de comprendre le message selon lequel « ceci est un jeu », les singes ne combattant pas « pour de vrai », mais bien « pour jouer », suspendant le risque de se blesser ou de se faire mal...)³. Autrement dit, le jeu a pour condition une méta-communication, ou une intentionnalité – jouer suppose de savoir que l'on joue, au moins de façon tacite – qui a pour conséquence remarquable que le faire ludique ressemble à l'action imitée (ici le combat), tout en étant transposée dans un autre registre. En ce sens, le « jouer » est moins « l'antonyme du faire » qu'un *faire autrement* (Hamayon, 2012 : 85). Sur cette base, nous pouvons aussi considérer⁴ que le jeu est moins un type d'activité spécialisé (qui pourrait venir s'ajouter aux autres types distingués par les typologies classiques de l'action, de Weber à Habermas, etc.), qu'une dimension transversale, ou un mode d'expérience qui peut en principe être activé ou potentialisé à partir de n'importe quel type d'agir (même si, dans les faits, tous les types d'action ne se prêtent sans doute pas de la même manière et dans la même mesure à un investissement ludique ou à une « mise en jeu »). Cette propriété du « jouer », d'être à la fois analogue au faire courant, et distinct de lui, est indissociable de ce qui est souvent qualifié de régime paradoxal du jeu : mélange de conscience et de duperie de soi, d'implication et de distanciation – le savoir tacite (« ceci est un jeu ») n'empêchant pas d'être « pris par le jeu » (Bateson parle de « dénégation partielle », Veyne de « croyance à 50 % », sans oublier la fameuse formule de Mannoni : « je sais bien mais quand même », etc.). Enfin, Roberte Hamayon montre bien comment l'instauration d'un cadre, constitutive du phénomène ludique, donne la possibilité d'« exploiter » un double écart : d'une part le déplacement du sens (ou la transposition ludique en tant que métaphorisation – et ici Roberte Hamayon se rapporte aux travaux de George Lakoff et Mark Johnson...), d'autre part la marge de jeu (ou le traitement de l'incertitude, en ce que l'indétermination, la contingence sont au principe même du jeu).

A partir de cette définition opératoire du « jouer », appliquée au terrain bouriate, nous pouvons mettre en évidence un triple intérêt de la démarche de Roberte Hamayon. *Primo*, le « jouer » comme *faire*. Cette caractérisation, bien que d'apparence sommaire (sinon minimaliste), permet déjà de préciser les contours du phénomène ludique : en tant qu'agir ou pratique

³ On peut aussi se référer à la *Frame Analysis* de Goffman (1991 [1974]), qui fournit d'autres ressources permettant de comprendre les modalisations ou les modifications du sens de l'action en fonction du cadre.

⁴ Cf. H. Joas (1999 [1992]), J.-P. Delchambre (2008, 2009).

s'inscrivant dans des séquences interactionnelles, d'une part le « jouer » paraît exclure la pure rêverie ou la libre fantaisie imaginative (ce point, qui mériterait de plus amples développements, peut être précisé comme suit : le rêve, l'imagination, la fiction, l'utopie peuvent bien évidemment avoir partie liée avec le jeu, en l'alimentant ou en le stimulant; toutefois l'« acte de jouer » suppose des gestes, des mouvements, des signes, ou encore une concrétisation⁵, une effectuation, passant par la mise en rapport d'un individu et de son environnement, fût-ce par l'entremise d'un cadre symbolique qui induit le décalage ou l'écart), d'autre part le « jouer » est une activité intrinsèquement sociale, au sens où le jeu est socialisé, ce qui revient à dire que le jeu suppose des conventions, des règles, un savoir partagé, des formes établies (bref, là aussi, le jeu ne saurait être réduit à une attitude purement subjective, ni à une rêverie intérioriste et solipsiste). Non seulement les jeux bouriates sont conformes à ce modèle, mais en outre, leur portée « rituelle » et « identitaire » leur confère une certaine dimension d'obligation (ce qui, notons-le, va à l'encontre des définitions classiques du jeu).

Secundo, le « jouer » comme *faire décalé*. La démarche de Roberte Hamayon peut être rapprochée de l'importante littérature qui porte sur les manières de gérer symboliquement notre rapport au monde (en tenant compte de ce que la réalité peut avoir d'imprévisible ou de déplaisant...). Dans une acception élargie, le rite et le jeu ont en commun de reposer sur l'instauration d'un cadre qui permet de nous arranger symboliquement avec le monde. Songeons au fameux « jeu de la bobine » analysé par Freud (1993 [1920]), ou comment un enfant, confronté à l'absence de sa mère, saisit une bobine de fil qu'il fait disparaître puis réapparaître – la vocalisation *Fort / Da* ponctuant ces allers et retours –, tout en répétant ce mouvement de va-et-vient. Selon l'interprétation freudienne, ce jeu fait advenir un plan symbolique sur lequel la bobine, symbolisant la mère, offre une prise à l'enfant, qui passe dès lors d'une position passive (dans la réalité, il subissait l'absence de la mère sans rien pouvoir y faire), à une position active, le geste ludique répété permettant (jusqu'à un certain point) de se « dédommager » symboliquement d'une absence bien réelle⁶... Mentionnons également l'étude du tarentisme

⁵ Signalons que la concrétude, non réductible au réel des empiristes, a pu avoir comme signification « croître de concert » (pour une suggestion en ce sens, voir A. Berque, 2005 : 55), ce qui peut être rapproché de la notion winnicottienne d'espace potentiel établissant une transition ou « jetant des ponts » entre « dedans » et « dehors », ou entre « intérieur » et « extérieur ».

⁶ Curieusement, Roberte Hamayon cite le Freud de *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, mais ne se réfère pas, dans son ouvrage, au passage de « Au-delà du principe de plaisir » (in *Essais de psychanalyse*) consacré au jeu du *Fort / Da*. Or, c'est bien ce dernier qui, associé à un primat du symbolique, offre une conception du jeu davantage en affinité avec le mode d'entrée privilégié ici, alors que dans le texte intitulé « Le créateur littéraire et la fantaisie » (in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*), Freud souscrit à la vision escapistes du jeu, assimilé à une forme d'évasion, à une fuite dans une réalité « seconde », celle d'un imaginaire remplissant une fonction de compensation eu égard aux frustrations engendrées par le principe de réalité.

par Ernesto De Martino (1966 [1961]), qui présente d'ailleurs une analogie évidente avec le modèle du *Fort / Da* freudien. En effet, ce rituel de possession, observé dans le sud de l'Italie à la fin des années 1950, repose également, en particulier dans sa composante d'exorcisme ou de désenvoûtement, sur la création d'un plan symbolique à la faveur duquel une crise subie dans la réalité (souvent en lien avec les infortunes ou les vicissitudes de la vie de paysans pauvres) est transposée et rejouée de façon active. Par ses ressources symboliques, ce rituel – qualifié par De Martino de chorégraphico-chromatico-musical – articule trois composantes, à savoir la danse, les couleurs et les rythmes (en ce compris le balancement), en vue de donner forme à l'informe (la crise étant figurée à travers la personnification d'une araignée – la *tarentule* – considérée comme l'agent malfaisant à expulser). Le cadre rituel permet de déplacer la crise et de la « rejouer » sur un plan symbolique. Au terme du processus (marqué également par une série de répétitions), la « présence au monde » est rétablie ou réparée, et l'individu est réintégré dans son groupe. C'est à dessein que nous avons sollicité ici deux illustrations non citées par Roberte Hamayon, dans la mesure où elles nous paraissent rejoindre et corroborer très largement ses propres analyses. S'agissant des données bouriates, l'établissement d'un cadre donne lieu à des jeux qui s'inspirent des « combats » et des « ébats » entre animaux⁷ (jeux de type lutte, basé sur la rivalité et réservés aux hommes vs. jeux de type danse, mettant en scène la coopération entre les sexes). Roberte Hamayon introduit ici une distinction entre l'imitation des participants ordinaires, qui jouent *comme* les animaux (ce qui passe par une stylisation de conduites observées chez les animaux, à savoir les luttes entre mâles et les parades nuptiales), et l'imitation du chamane, qui joue « *comme si* lui-même était un animal et jouait *avec* des animaux » (Hamayon, 2003 : 43; voir Hamayon, 2012, chap. 7). Nous allons voir que cette distinction entre « faire comme » et « faire comme si » s'éclaire davantage dès lors que l'on envisage les répercussions du « jouer » sur la vie sociale.

Tertio, « jouer » est un *faire décalé dont on attend des effets réels*. Bien qu'il repose sur la création d'un cadre symbolique qui redouble la réalité ordinaire par l'entremise d'une forme d'illusion ou de *mimesis* (voir aussi G. Gebauer & C. Wulf, 2004), le jeu est orienté vers une action sur le monde, en d'autres termes il est accompli dans la perspective d'obtenir des résultats concrets (Hamayon, 2003 : 29). Dans le cas des jeux bouriates, le chamane, qui joue comme s'il était un animal, est censé assurer la perpétuation du cycle vital en épousant un esprit femelle gibier, et en négociant cette alliance et l'échange qui s'ensuit à l'avantage des

⁷ Principalement des cervidés et des gallinacés.

humains (il vise à obtenir le plus possible de gibier dans le présent, contre la promesse d'un retour des morts humains à la nature, mais « le moins possible » et « le plus tard possible »...). Quant aux participants ordinaires, qui jouent comme les animaux (luttons, danses...), leur « jouer » a pour effet de les mettre dans une disposition favorable (« anticipation positive de l'avenir»), de les « préparer » et de les « entraîner » à l'action. Un grand enseignement des jeux bouriates est « qu'il faut jouer pour vivre ». Le jeu entre dans l'obtention de la « chance » (qu'il s'agit de « gagner »), il permet d'infléchir favorablement le destin ou le sort (divination), d'être en bons termes avec les esprits (transactions chamaniques), il interfère avec la vie sociale (un jeune homme qui ne ferait pas bonne figure dans les jeux dit virils trouverait difficilement à se marier), etc. Difficile de prétendre, à la lumière de ces exemples, que le jeu ne se mêle pas à la vie sociale dans son cours ordinaire, ou qu'il n'a pas d'incidence sur le monde réel. On relèvera que le rôle du jeu est non seulement social mais aussi biologique, c'est-à-dire « vital ». A cet égard, il n'est pas anodin que Roberte Hamayon insiste sur une finalité du jeu qui est de contribuer à la régénération de la vie (certes à travers des cadres rituels et des visions du monde ou des mythes), en entretenant ou en accroissant l'énergie ou la force vitale, l'élan, l'entrain, le tonus, etc. – de même qu'il est significatif qu'elle rappelle l'origine du jeu selon Platon (cité par Huizinga), à savoir « le besoin de bondir des jeunes animaux »⁸. Les mouvements corporels dans le cadre des jeux entrent en résonance avec l'importance des gestes dans les rituels. Même si cette dimension incarnée s'inscrit toujours dans un horizon symbolique, elle permet de prendre le contre-pied des approches intellectualistes, qui se reconnaissent notamment au fait qu'elles subordonnent le rite au mythe (cf. Lévi-Strauss), et qu'elles surestiment le sens au détriment des mouvements qui, « de l'extérieur », donnent une forme au flux de la vie (y compris de la vie dite « intérieure »). Bien entendu le mode d'action du jeu – comme du rite – ne saurait être direct (à la manière d'une action instrumentale). Cela ne change rien dans la réalité, mais cela aide à l'affronter (voire, plus largement, cela « aide à

⁸ Cf. R. Hamayon (2012 : 103), Huizinga (1995 [1951] : 71). En écho, on peut signaler que De Martino (1966 : 232-233) cite lui aussi Platon (*Les Lois*, livre VII), à propos du « mouvement rythmique qui, de l'extérieur, s'impose aux mouvements intérieurs et les règle », « l'exercice rythmique comme traitement de l'âme et du corps » pouvant être illustré par le bercement de l'enfant par sa mère, ou encore par le balancement dans le cadre du rituel du tarentisme (ce balancement à l'aide d'une corde fixée au plafond évoquant selon De Martino la symbolique de l'*aiôresis* ou de la balançoire chez les Grecs anciens). Pour revenir à Roberte Hamayon, « bondir », « faire des bonds » sont des notions centrales dans son approche des jeux bouriates (cf. Hamayon, 2003, 2012). Ces notions, qui attirent l'attention sur l'importance des mouvements corporels, sont certes influencées par le contexte d'une société qui se représente comme faisant partie de la nature. Toutefois elles nous semblent pouvoir être appliquées aux sociétés actuelles. Un indice parmi d'autres : le succès de la métaphore du *rebond* à partir de la thématique de la « résilience » (cf. N. Marquis, 2009). Un reportage du journal télévisé étaye cela : pour « éviter la déprime hivernale », pour « rebondir » ou « avoir la forme » (aussi bien du point de vue de la santé physique que de la santé mentale), il convient de pratiquer un sport, de s'adonner à des activités physiques, etc.

vivre », comme disait Durkheim⁹). Comment comprendre plus précisément cette efficacité (symbolique) du jeu ? « Comment le "jouer", acte qui n'a d'existence que dans et par son propre déroulement, peut-il être perçu comme capable d'influer sur un autre registre que celui où il se déroule ? » (Hamayon, 1912 : 88). Ici nous pouvons refaire le lien avec ces deux éléments mis en avant par Roberte Hamayon : la puissance de métaphorisation du jeu en tant que contribution (parmi d'autres dispositifs symboliques) à l'instauration d'un rapport « viable » à la réalité, ainsi que l'exploitation de la notion de marge (incertitude, « chance », mouvement dans un cadre, etc.), dans une perspective visant à s'arranger avec le jeu de la réalité.

Nous terminerons en évoquant brièvement deux difficultés avec lesquelles doivent composer les études portant sur le phénomène ludique. De nombreux auteurs ont fait le constat de ce double écueil : d'une part le déficit de légitimité du jeu, par suite de procès en disqualification, et d'autre part son caractère flou, flottant, insaisissable, dont portent témoignage les usages du langage ordinaire, qui désignent à la fois des jeux concrets et mobilisent le jeu dans un large éventail d'expressions métaphoriques. Concernant le premier point, Roberte Hamayon rappelle l'histoire des dévalorisations et des dénonciations du jeu, en particulier dans le contexte européen ou occidental. Elle restitue de façon éclairante le combat mené contre cette notion par l'Eglise chrétienne et les Etats centralisés, qui ont condamné le jeu au motif qu'il est « non sérieux », futile et trompeur, qu'il détourne de la bonne voie et peut être cause d'égarement et de perdition, et surtout qu'il peut passer pour une forme d'insoumission, voire de défi à l'égard de la transcendance divine et des autorités religieuses ou politiques, en ce qu'il traite de l'aléatoire et de la contingence d'une manière qui recèle un potentiel d'égalisation ou d'affranchissement (qui tente sa chance ou joue la partie peut toujours l'emporter, obtenir un gain, changer sa condition, etc.). Deux remarques peuvent être formulées à partir de là. Premièrement, on peut se demander si l'histoire de la dramatisation de l'indignité et de la séduction des jeux, documentée par Roberte Hamayon principalement en référence au double antagonisme entre christianisme et paganisme et entre pouvoirs étatiques et résistances populaires, ne peut pas aussi être vue, de façon plus souterraine et diffuse, comme un prolongement d'un biais lettré opposant l'esprit et le corps, le haut et le bas, le permanent et le fluctuant, le docte et le « malin », l'aristocratique et le populaire, l'élévation sublime et le grotesque ou le dérisoire, etc. Deuxièmement, on ne peut qu'être frappé, en jetant un regard même superficiel sur notre

⁹ Rappelons cet extrait de la conclusion des *Formes élémentaires de la vie religieuse* : « [...] la vraie fonction de la religion n'est pas de nous faire penser, d'enrichir notre connaissance, d'ajouter aux représentations [...], mais de nous faire agir, de nous aider à vivre » (Durkheim, 1990 [1912] : 595).

époque, par l'inflation et l'omniprésence des jeux, et cela à différents niveaux (le marché des jeux enfantins, le jeu dans le cadre des apprentissages scolaires, les jeux de société, les jeux vidéos, la « société du spectacle », les loteries et les paris sportifs, les « jeux stratégiques » des agents économiques, les « jeux de rôle » relevant de la dramaturgie sociale ou mis en scène dans des cadres ludiques, etc.). Roberte Hamayon, qui parle de « retour » ou de « récupération du jeu », fournit des éléments permettant de comprendre ce phénomène : les jeux auraient fait l'objet d'un double processus de diversification et de séparation, contribuant à les priver de leur « valeur rituelle » et à les répartir dans des champs spécialisés (les compétitions sportives, les divertissements, les arts militaires, les danses, les jeux virtuels, etc.). Le cas des jeux bouriates illustre d'une certaine façon cette évolution (les jeux rituels de l'époque tsariste, qui étaient de deux types – danse sautillante ou « jeux de la fiancée » vs. lutte bondissante ou « jeu d'encornement » – ayant été transformés, à l'époque soviétique, en fêtes sportives basées sur trois jeux compétitifs – la lutte, la course à cheval et le tir à l'arc – devenus les « Trois jeux virils » de la République autonome de Bouriatie, organisés à l'occasion de la fête nationale...). Cette lecture est compatible avec les approches qui prennent au sérieux la gamification ou la ludicisation / ludification en tant que *phénomène social* caractérisé par la spécialisation et l'extension « des jeux ». Plus précisément, on assisterait non seulement à une prolifération de jeux concrets, nichés dans des enclaves ludiques spécialisées, mais aussi à une montée en importance de la métaphore ludique¹⁰, à une « contagion du jeu à de nombreuses sphères d'activité qui lui étaient autrefois étrangères » (S. Genvo, 2013 : 1), ou encore à un « élargissement du paradigme ludique à des domaines dont il est censé être habituellement exclu : travail, santé, éducation... » (H. Silva, 2013 : 1). On notera au passage que ce phénomène présente des similitudes avec le processus de *sportization* (ou « sportification ») étudié par Norbert Elias (N. Elias & E. Dunning, 1994), de même qu'avec la *culturisation*, au sens de la production et de la formalisation de pratiques et de biens autrefois laissés dans une zone grise ou un registre implicite (« la culture au sens anthropologique du terme »), désormais désignés à l'aide de l'étiquette « culturel » et rendus disponibles pour des appropriations réflexives et/ou identitaires (J.-P. Delchambre, 2015).

Ce qui doit être élucidé à travers cette évolution, c'est la persistance du déficit de légitimité du jeu *malgré* la promotion dont il a fait l'objet dans les sociétés modernes. Nous voudrions sug-

¹⁰ Jacques Henriot : « La nouveauté ne tient donc pas à ce que l'on joue davantage, mais plus profondément, plus radicalement, à ce que l'idée même de Jeu se trouve prise pour modèle théorique, pour principe explicatif permettant de concevoir et d'interpréter un certain nombre de situations, d'en comprendre le sens et peut-être de les dominer » (1989 : 32).

gérer que la gamification procure ici une clef permettant de comprendre ce phénomène, mais que cette clef ne se situe pas exactement sur le même plan que celui sur lequel on peut retracer la longue histoire des mises en cause du jeu par les autorités religieuses et étatiques. Insistons sur le fait que prendre au sérieux la gamification comme phénomène social n'implique pas d'adhérer au postulat de base des *games studies* et de la ludologie, à savoir le primat du *game* sur le *play* (cette préférence pour le *game* pouvant aller jusqu'à une ignorance du *play* ou du « jouer »¹¹). Comme le rappelle Roberte Hamayon, ce qui est universel, ce qui est pour ainsi dire invariant, c'est le « jouer », alors que les formes spécifiques que peut prendre « l'acte de jouer » sont quant à elles dérivées et variables historiquement et culturellement. Cette thèse anthropologique s'assortit d'un diagnostic sociologique : que l'on se réfère au cas bouriate ou aux sociétés modernes, on peut faire l'hypothèse d'un affaiblissement voire d'une « dissolution du *play* qui encadrait les *games* »¹². Plus précisément, la gamification définie à l'aune du double processus de la diversification et de la spécialisation entraîne une diffusion, une banalisation des jeux, mais sous une forme tronquée, restreinte, appauvrie. Sous le triomphe apparent du ludique, nous n'apercevons plus qu'une petite partie du potentiel du jeu (souvent réduit aux fonctions d'apprentissage et de divertissement). Cette distorsion, c'est ce que nous proposons d'appeler le biais de la gamification, lequel contribue à rendre plausibles voire évidents les présupposés de séparation et de gratuité qui sont à la base des approches classiques du jeu dans les sociétés modernes. Or cette distorsion et ces présupposés découlent selon nous de l'importance prise par le travail et la production dans les sociétés industrielles et capitalistes. Contrairement à l'ancienne disqualification, qui valorisait la contemplation, la transcendance et la permanence au détriment de la vie active, de l'immanence et de l'incertitude, et qui en fin de compte condamnait le jeu tout en craignant ses conséquences bien tangibles, la neutralisation moderne du jeu, assez paradoxale dans son principe – puisque le jeu semble être « victime de son succès »... – prétend réhabiliter le jeu, le rendre attractif, mais en le confinant dans des espaces de « secondarité » (évasion, fantaisie, frivolité...), en le privant de ses effets dans la réalité, en exaltant sa futilité et son caractère improductif, en le rendant sans prise, inoffensif (le jeu rabattu sur l'enfance, l'amusement, la fiction, l'absence de conséquences, le « pour du beurre » ou « pour le fun »...). Jadis dénoncé et combattu, sur base de *l'antithèse contemplation / vie active*, le jeu est désormais promu et célébré, en étant conçu

¹¹ Le cas limite de l'évacuation du *playing* ou du « jouer » étant représenté par Jesper Juul (2005), qui s'efforce d'étudier les jeux (*games*) sans prendre en considération les joueurs ni les attitudes / investissements ludiques.

¹² Nous citons ici Roberte Hamayon dans son Grand Résumé. Nous avons nous-même émis l'hypothèse selon laquelle les configurations sociales actuelles inciteraient les agents à devenir « des spécialistes ou des virtuoses du *game*, au détriment du *play* » (cf. J.-P. Delchambre, 2005, 2008).

comme un *corrélat négatif du travail et de la production*. Ce biais de la gamification, qui selon nous ne se situe pas au même niveau que le biais lettré servant d'arrière-fond aux condamnations religieuses et étatiques, nous empêche de voir que les jeux – notamment les compétitions sportives et les jeux vidéos, que Roberte Hamayon donne en exemples de l'extension du ludique dans les sociétés actuelles – sont rarement séparés, « libres » et gratuits, non seulement parce qu'ils sont le plus souvent indissociables d'enjeux économiques, sociaux, identitaires, et autres, mais aussi parce qu'ils restent définis (même dans le cadre d'une pratique d'apparence purement « solitaire » et « de loisir », comme dans le cas de certains jeux vidéos) dans une dépendance au modèle productif qui prévaut, sur base de la dichotomie travail - temps libre évoquée plus haut (cf. Marx...), mais aussi en lien avec la promotion de l'enfance et de l'éducation, sans oublier l'expansion du champ des industries culturelles et du divertissement. A cet égard, certaines questions que l'on adresse aux jeux dans les configurations contemporaines sont on ne peut plus révélatrices : tandis que les agents sociaux les plus performants, en dépit de leurs agendas overbookés, parviendraient à exploiter des gisements de créativité en mettant à profit le peu de temps qu'ils ont pour se divertir, des individus inemployés, voire désœuvrés, investiraient davantage les jeux et les loisirs comme un passe-temps, comme une façon de s'occuper et d'éviter l'ennui; en encore, les jeux et les divertissements tendent à être envisagés à partir d'un spectre qui va de la fonction compensatoire (souffler, se délasser, se changer les idées, reconstituer son stock d'humeurs « positives », etc.) à la consommation « dysfonctionnelle » voire « pathologique »¹³ (les addictions, les décompensations, les burn out...).

La deuxième difficulté à laquelle se heurtent les chercheurs travaillant sur le jeu est l'impression de ne pouvoir cerner avec suffisamment de précision cette notion qui s'avère plurivoque et proliférante. Il ne fait aucun doute que la catégorie du jeu relève des concepts du type « air de famille » au sens de Wittgenstein. « Qu'est-ce qu'un jeu ? Telles et telles choses que voici, et une quantité d'autres choses du même genre (c'est-à-dire susceptibles de ressembler de différentes manières aux premières) » (J. Bouveresse, 2003). Une façon de s'arranger avec ce problème est de s'appuyer sur les pratiques des agents ainsi que sur les usages linguistiques « indigènes ». Mais nous ne sommes pas tirés d'affaire pour autant, étant donné que le langage ordinaire, en plus d'offrir des ressources pour décrire des jeux concrets, comprend également une vaste gamme de métaphores ludiques (à distinguer du jeu en tant que processus de méta-

¹³ Voir Aymeric Brody qui, dans le prolongement de ses travaux sur les joueurs de poker amateurs (2013), se propose maintenant d'étudier la dépendance au jeu à travers la catégorie de « crise de l'*illusio* ».

phorisation) qui trouvent à s'appliquer à une grande variété d'actions et de situations. Dès lors, toute approche du jeu est tributaire de choix préalables, lesquels vont orienter la démarche sans pouvoir être justifiés strictement par référence à une introuvable « nature intrinsèque du jeu » – d'où il s'ensuit que le champ des études sur le phénomène ludique soit à ce point éclaté, et qu'il paraisse osciller entre des approches trop vagues ou au contraire trop spécialisées. Roberte Hamayon opte, nous l'avons vu, pour une définition générale, assez large et néanmoins exigeante, qui est centrée sur le « jouer » et qui la rapproche des auteurs qui privilégient le *play* ou le *playing* (ou « le jeu » plutôt que « les jeux »). Après avoir mis en lumière l'intérêt de cette approche, nous formulerons très succinctement quelques interrogations au sujet de choix opérés par l'auteure. Nous nous limiterons à trois questions, introduites moins en guise de conclusion que comme appel à poursuivre la discussion. *Primo*, dans son étude des jeux bouriates, et dans les enseignements qu'elle en tire par-delà ce contexte particulier, Roberte Hamayon privilégie clairement le modèle des jeux rituels. Ce faisant, elle insiste plutôt sur ce que le rituel et le jeu peuvent avoir en commun (à l'encontre de Lévi-Strauss [1962], qui avait tendance à opposer le rituel et le jeu). Or, si l'on peut juger pertinent et bienvenu ce dépassement de la dichotomie lévi-straussienne (le rituel, associé aux sociétés « sauvages », à mythologies, étant censé produire de la prévisibilité dans un monde dominé par l'absence de maîtrise technique, tandis que le jeu, promu dans les sociétés modernes, à rationalité technoscientifique, aurait pour vocation de produire de l'incertitude ou de l'indétermination en desserrant ou en déjouant les contraintes structurelles), on peut aussi se demander – outre le fait de savoir jusqu'à quel point ce modèle peut être généralisé – si le jeu rituel ne comporte pas certaines tensions, susceptibles de rendre ce concept instable. D'un mot, on peut admettre que le rite et le jeu ont en commun d'agir dans la perspective d'un résultat concret, sans être sûr pour autant que le rituel et le jeu supposent le même rapport à la maîtrise / non-maîtrise, ou à l'investissement et à la croyance (un indice : Roberte Hamayon rappelle [2003 : 30] que le chamane vise à avoir une maîtrise sur les esprits, alors que le possédé « subit » l'action des divinités; le propre du jeu n'est-il pas d'instaurer un régime qui se situe précisément entre ces deux pôles ?).

Secundo, Roberte Hamayon rapproche le jeu de la fiction, ou plus précisément elle suggère que le cadre créé par / pour le jeu présente des affinités avec la fiction. Certes, l'auteure est très subtile sur ce point, notamment en distinguant entre deux types de *mimesis* (l'imitation du « comme » vs. la simulation du « comme si »), en proposant une réflexion approfondie sur la notion d'espace virtuel, et plus largement en se démarquant de certains usages faciles des no-

tions de fiction, d'intertextualité et de performativité notamment par des auteurs dits poststructuralistes ou postmodernes. La question des rapports entre jeu et fiction reste toutefois posée. Sans pouvoir développer ce point, nous mentionnerons le débat entre Olivier Caïra (2011) et Françoise Lavocat (2016) : le premier élargit la définition de la fiction jusqu'à y inclure des jeux tels que les échecs ou les jeux électroniques de simulation, tandis que la seconde maintient une distinction entre le jeu et la fiction, le jeu ayant pour propriété d'être interactif (le joueur a une influence sur le résultat), tandis que la fiction est caractérisée par une forme d'« immersion » qui suspend ou inhibe l'action (le lecteur ne peut empêcher qu'Anna Karenine se jette sous le train...). Roberte Hamayon souligne l'« interaction productive » qui existe entre le jeu et la réalité, ce qui ne correspond guère, à première vue, au type d'immersion attendu dans la fiction – mais nous laisserons cette question ouverte.

Enfin, *tertio*, lorsqu'elle évoque les effets du jeu, Roberte Hamayon accorde une importance prononcée à la fonction de préparation (ou d'entraînement, de répétition, d'anticipation...), mais elle ne développe guère la « mise en jeu » en elle-même (ou ce que nous appelons l'*illusio*, à la suite de Bourdieu et Huizinga), particulièrement sous l'angle où cette notion, acquise grâce à des apprentissages ludiques, peut être étendue ou transposée dans des sphères ou des espaces extra-ludiques. Rappelons cette phrase de l'auteure : « Nous pouvons aussi bien faire en jouant que jouer d'une façon qui mène à faire "pour de bon" ». Cette intrication du jeu et du faire, Roberte Hamayon l'envisage principalement à partir des cadres conventionnels (ritualisés ou non) des jeux, délaissant quelque peu la question de l'investissement créatif (au sens de Winnicott) dans des activités ou des expériences ordinaires de la vie quotidienne (en ce compris dans des situations où il n'y a pas suspension des contraintes et sanctions de la réalité – cf. les *serious games*, les jeux stratégiques ou les jeux de séduction « dans la vraie vie », etc.). Décloisonner le champ spécialisé des jeux, ouvrir les enclaves ludiques, n'est-ce pas aussi porter son attention au « travail du jeu » – une expression plus forte encore que les effets des jeux, et que l'on peut forger par analogie avec le travail du rêve selon Freud, ou le travail du mythe selon Hans Blumenberg¹⁴ –, sachant que ce travail du jeu « déborde » les jeux particuliers (cf. p. ex. E. Belin, 2002 : 97; J. Dewey, 2005 : 23; Winnicott, 1975 : 146). Notre hypothèse est que l'attitude ludique, ou l'investissement créatif (une notion qui gagne à être articulée avec la croyance non comme représentation mais plutôt comme disposition à l'action – voir : Hamayon, 2005) se conçoit à partir d'un continuum qui va de l'illusion à l'*illusio*, ou du

¹⁴ Cf. J.-C. Monod (2007), chap. 7, « Le mythe au travail ».

retrait à l'engagement dans le monde. Dans une perspective élargie et dynamique, il n'y a pas lieu de cantonner la « mise en jeu » dans des cadres ludiques conventionnels. En d'autres termes, ce n'est pas seulement en nous adonnant à « des jeux » au sens restreint du terme que nous pouvons accéder aux réalisations symboliques « du jeu » (la mise en forme de l'informe, la gestion de la contingence, de l'absence et de la perte, mais aussi explorer la réalité et se mesurer à elle, tirer du plaisir d'une action bien faite ou bien menée, etc. – bref ce que nous appelons les supportabilités et les intéressements). Saisir « ce qui se passe » lorsque nous nous prenons au jeu, y compris en dehors des situations que l'on qualifie habituellement de ludiques, nous paraît être un élargissement susceptible d'apporter de nouvelles clarifications et de poursuivre l'investigation dans un domaine qui est loin d'avoir livré tous ses secrets.

Jean-Pierre Delchambre
 Université Saint-Louis - Bruxelles
 jean-pierre.delchambre@usaintlouis.be

Références bibliographiques

- BACHELARD, Gaston (1981 [1957]), *La poétique de l'espace*, Paris, P.U.F., coll. Quadrige.
- BATESON, Gregory (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1, Paris, Seuil, pp. 209-224 (traduit de l'anglais).
- BELIN, Emmanuel (2002), *Une sociologie des espaces potentiels. Logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck.
- BERQUE, Augustin (2005), « Lieux substantiels, milieu existentiel : l'espace écouménal », in Alain Berthoz et Roland Recht (dir.), *Les espaces de l'homme*, Paris, Odile Jacob / Collège de France, pp. 49-65.
- BOUVERESSE, Jacques (2003), *Essais III : Wittgenstein et les sortilèges du langage*, Marseill, Agone.
- BRODY, Aymeric (2013), « La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande », *Sciences du jeu*, n° 1 [En ligne].
- CAÏRA, Olivier (2011), *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, E.H.E.S.S.
- DELCHAMBRE, Jean-Pierre (2005), « La peur de mal tomber », *Carnets de bord* (Université de Genève), n° 9, pp. 6-19.
- DELCHAMBRE, Jean-Pierre (2008), « Nouvelle introduction à la socio-anthropologie du jeu », *Cahiers Jeu et symbolique*, n° 1, pp. 6-68.
- DELCHAMBRE, Jean-Pierre (2009), « Le jeu créatif comme modalité de l'expérience dans une perspective pragmatique élargie », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, XL/1, pp. 15-38.
- DELCHAMBRE, Jean-Pierre (2015), « Mise en jeu et expérience créative : la socio-anthropologie du jeu illustrée par une recherche sur les pratiques culturelles », in Laurent Mermet et Nathalie Zaccai-Reyners (dir.), *Au prisme du jeu. Concepts, pratiques, perspectives*, Paris, Hermann, pp. 269-285.
- DE MARTINO, Ernesto (1966 [1961]), *La terre du remords*, Paris, Gallimard.
- DEWEY, John (2005), *L'art comme expérience*, Pau, Publications de l'Université de Pau / Farrago (traduit de l'anglais).

- DEWITTE, Jacques (2010), «L'élément ludique de la culture. A propos de *Homo Ludens* de Johan Huizinga», in *La manifestation de soi. Éléments d'une critique philosophique de l'utilitarisme*, Paris, La Découverte, pp. 172-210
- DURKHEIM, Emile (1990 [1912]), *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, P.U.F., coll. Quadrige.
- ELIAS, Norbert, DUNNING, Eric (1994 [1986]), *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard (traduit de l'anglais).
- FREUD, Sigmund (1988 [1908]), « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté et autres textes*, Paris, Gallimard, coll. Folio-essais, pp. 29-46 (traduit de l'allemand).
- FREUD, Sigmund (1993 [1920]), « Au-delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, coll. PBP, pp. 7-82 (traduit de l'allemand).
- GEBAUER, Gunter, WULF, Christoph (2004), *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, Paris, Anthropos (traduit de l'allemand).
- GENVO, Sébastien (2013), « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n° 1 [En ligne].
- GOFFMAN, Erving (1991 [1974]), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit (traduit de l'anglais).
- HAMAYON, Roberte (1998), « L'épingle du jeu », *La Revue du Mauss*, n° 12, pp. 103-121.
- HAMAYON, Roberte (2003), « Faire des bonds fait-il voler l'âme ? De l'acte rituel en Sibérie chamaniste », *Ethnologiques*, 25/1, pp. 29-53.
- HAMAYON, Roberte (2005), « L'anthropologue et la dualité paradoxale du "croire" occidental », *Théologiques*, 13/1, pp. 15-41.
- HAMAYON, Roberte (2012), *Jouer. Une études anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.
- HAMAYON, Roberte (2015), « Le "jouer" prépare le "faire" (sur l'exemple des Jeux sibériens) », in Laurent Mermet et Nathalie Zaccai-Reyners (dir.), *Au prisme du jeu. Concepts, pratiques, perspectives*, Paris, Hermann, pp. 13-35.
- HENRIOT, Jacques (1989), *Sous couvert de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HUIZINGA, Johan (1995 [1938]), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. Tel (traduit du néerlandais).
- JOAS, Hans (1999 [1992]), *La créativité de l'agir*, Paris, Cerf (traduit de l'allemand).
- JUUL, Jesper (2005), *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- LAKOFF, George, JOHNSON, Mark (1985 [1980]), *Les métaphores de la vie quotidienne*, Paris, Minuit (traduit de l'anglais).
- LAVOCAT, Françoise, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016.
- LEVI-STRAUSS, Claude (1962), *La pensée sauvage*, Paris, Plon.
- MARQUIS, Nicolas (2009), « Se mettre en jeu quand rien ne va plus. Une réflexion sociologique sur la catégorie de la résilience », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, XL/1, pp. 93-110.
- MARX, Karl (1968), *Œuvres, tome 2*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade.
- MONOD, Jean-Claude (2007), *Hans Blumenberg*, Paris, Belin.
- REMY, Jean, VOYE, Liliane (1981), *Ville, ordre et violence*, Paris, P.U.F.
- SANSOT, Pierre (1973), *Poétique de la ville*, Paris, Klincksieck.
- SILVA, Haydée (2013), « La "gamification" de la vie : sous couleur de jouer ? », *Sciences du jeu*, n° 1 [En ligne].
- WINNICOTT, Donald Wood (1975 [1971]), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard (traduit de l'anglais).