

Introduction

Le « jouer » : un nœud de paradoxes

« The essence of play is paradox itself. »

Gregory BATESON, *Theory of Play and Fantasy*¹.

« Je demande qu'un paradoxe soit accepté, toléré et qu'on admette qu'il ne soit pas résolu. »

Donald W. WINNICOTT, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*².

C'est sous le signe du paradoxe que commence ce livre. Comme si le jeu en était indissociable. Paradoxe, d'abord, sur mon terrain d'anthropologue : l'aire mongole et sibérienne. Le vocabulaire du « jouer » y est omniprésent dans la vie rituelle, mais son ethnographie ne manifeste quasiment aucun intérêt pour cette notion. Ceci motive, dans les quelques pages qui suivent, l'histoire des recherches qui m'ont conduite à l'étudier en propre. Paradoxes divers, ensuite, au niveau général. La diversité des jeux est extrême, chacun de nous le constate quotidiennement. Elle trouve un écho dans la multiplicité des angles adoptés pour en traiter. Mais chaque étude spécialisée bute sur l'irruption inattendue, dans les limites qu'elle s'est fixées, d'aspects qu'elle avait choisi d'exclure, comme pour rappeler l'existence possible d'un lien latent entre tous, ou comme si la divergence des approches ne pouvait masquer l'évidence d'une certaine universalité du « jouer ». La terminologie du « jouer » semble connaître en effet à la fois des découpages de vocabulaire variables et des domaines d'usage convergents d'une langue et d'une culture à l'autre. Cette variabilité des découpages

1 Et peut-être, ajoute l'auteur en reprenant son texte plus tard, ce paradoxe est-il essentiel à l'évolution (« the paradoxes of play are an evolutionary step ») [Bateson, 1972, p. 147].

2 « My contribution is to ask for a paradox to be accepted and tolerated and respected, and for it not to be resolved. »

suffit-elle à expliquer la rareté des tentatives généralisantes ? Et inversement, que dire du désintérêt manifeste de l'anthropologie, discipline qui se prétend pourtant éminemment englobante ? On peut aussi se demander dans quelle mesure le verbe « jouer », seul à convoquer cette notion en français, peut influencer ou inhiber la recherche. Paradoxe encore que l'association courante du « jouer », du moins dans les langues occidentales, avec l'amusement ou le loisir ou avec l'univers de l'enfance, alors que l'examen des pratiques appelées « jeu » montre qu'elles sont souvent sérieuses, parfois contraignantes et douloureuses, et que la plupart des innombrables usages métaphoriques de ce verbe contredisent cette association limitative ou la débordent de toutes parts.

Autant de paradoxes, intrinsèques à la notion de « jouer » ou dus à des circonstances extérieures, qui sont à « accepter et tolérer sans pour autant chercher à les résoudre » si, comme le soutient Bateson, le paradoxe est l'« essence » même de cette notion. Certes, ce que nous faisons n'a pas le même sens selon que nous jouons ou ne jouons pas, selon que nous le faisons « pour jouer » ou « pour de bon », alors que, dans les deux cas, nous pouvons avoir la même conduite, par exemple courir ou rire. Pour autant, 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. Aussi, parions que, loin de devoir être réduits ou surmontés, tous ces paradoxes se révéleront constitutifs de ce qui fait le ressort même du « jouer ».

Chronique d'une évidence

Le « jouer » m'intrigue depuis le début de mon travail d'anthropologue. « Jeux », *Naadam*, était le nom de la Fête nationale de Mongolie, l'élément rituel le plus marquant de ce pays satellite de l'Union soviétique que je découvrais à la fin des années 1960. En quoi les « Trois Jeux Virils » que sont la lutte, le tir à l'arc et la course à cheval, « joués » solennellement du 11 au 14 juillet dans la capitale, et de façon plus ou moins formelle

à d'autres niveaux – celui des régions et celui des communes – pendant la suite du mois de juillet, pouvaient-ils servir la cause nationale ? Rituel politiquement majeur avant l'avènement du régime communiste, ces Jeux sont devenus la Fête nationale sous ce régime et le sont restés depuis sa chute. De toute évidence, ils étaient plus proches des Jeux de l'Antiquité gréco-romaine que de notre conception courante du jeu. Chez les Bouriates, voisins et parents des Mongols qui vivent dans la région du lac Baïkal en Sibérie méridionale, les « jeux de la fiancée » étaient les préliminaires obligés des fêtes nuptiales décrites dans la littérature ethnographique du début du xx^e siècle comme dans les épopées que les bardes chantaient encore. Lors des anciens rituels chamaniques, le chamane devait faire « jouer » les participants de plusieurs manières, accomplir lui-même divers « jeux », dont un « jeu d'encornement » où il mimait des coups de tête de grand ruminant. Or le même verbe jouer se disait aussi bien de l'oiseau en parade ou du pianiste que du joueur de cartes ou de l'acteur sur scène. Et les équivalents donnés dans les langues de traduction étaient invariablement, et sans hésitation, « jouer » (anglais *play*, russe *igrat'*). Il est vite apparu que parler à ce propos de polysémie ne menait à rien. Sous le nom de Jeux qui désigne la fête, la lutte reste la lutte, et la course, la course. Les autres peuples autochtones de Sibérie organisent également autour de pratiques similaires leurs fêtes collectives identitaires, et font dans ce cadre un large appel au vocabulaire du jouer. Ils incitent leurs enfants à s'entraîner à ces pratiques qui, chez eux, sont aussi fondées sur une gestuelle imitée de conduites animales tout en étant ressenties comme porteuses des valeurs viriles idéales. Invoquer la proximité culturelle n'expliquerait rien non plus. De toute évidence encore, il y a d'un peuple à l'autre, sous la diversité terminologique, une telle similitude des conduites et des valeurs associées qu'elle suggère la présence sous-jacente d'une même notion, qui n'est pas forcément nommée ou ne l'est pas de façon homogène mais dont « jouer » semble spontanément un équivalent commode.

C'est sans véritable intention de faire de ce « jouer » supposé un objet de recherche que, conduite par l'analyse du vocabulaire rituel du chamanisme, j'ai abordé ce thème dans *La Chasse à*

l'âme [Hamayon, 1990a³]. À l'époque pré-soviétique, la gestuelle du chamane se voulait imitative des animaux, de deux espèces en particulier, dans deux conduites interdépendantes : repousser le rival et approcher la femelle. Tels en étaient les deux objectifs, exigeant de sa part une double virilité, combative et sexuelle. J'ignorais alors que Freud avait désigné l'agressivité et la sexualité comme les deux sources d'inspiration des mots d'esprit – sous les formes respectives de la raillerie et de la grivoiserie –, et qu'il voyait dans l'exercice de l'esprit un développement du jeu [Freud, 1930 (1905), p. 157-158]. Toujours est-il que l'articulation de ces deux conduites viriles dans le cadre des Jeux sibériens mettait en évidence leur interdépendance dans la fonction d'assurer la perpétuation du soi. C'était là la source de leur pouvoir de représentation identitaire. Comme les participants devaient lutter et danser en prenant eux aussi modèle sur les mêmes activités animales, la compréhension des verbes « jouer » autochtones se moulait facilement sur celles de « combattre » et « s'ébattre », qui convenaient aussi aux animaux. Mais pouvait-on aller plus loin en prenant au mot l'emploi de verbes voulant dire « jouer » pour désigner l'acte rituel même ?

Ce fut le pas que je franchis à l'occasion d'un colloque réunissant anthropologues et éthologues sur la question de la ritualisation [Hamayon, 1993]. Si des « jeux » pouvaient avoir des propriétés d'ordinaire caractéristiques des rituels en Sibérie, en était-il de même ailleurs ? Dans maintes descriptions, « jeu » figurait comme traduction littérale d'un terme autochtone désignant un rituel ou un épisode rituel, mais ce fait n'était pas retenu ensuite dans l'analyse. Pourquoi ce terme était-il si souvent jugé incongru en pareil contexte, comme s'il ne pouvait ou ne devait exister aucun lien entre le sérieux du rituel et la légèreté supposée du jeu ? Poser cette question allait faire apparaître toute l'étendue du principal facteur de cette occultation dans la littérature ethnographique : la condamnation chronique, dans l'Occident chrétien, de tout ce qui est jeu et jouer. Lancée par les Pères de l'Église et reprise à leur suite par tous les pouvoirs centralisateurs, cette condamnation a

3 Ainsi que dans quelques articles [Hamayon, 1989 ; 1992a ; 1992b ; 1996].

mis une bonne douzaine de siècles à produire son effet. Son histoire suggère que c'est en dissociant les jeux les uns des autres – et, plus précisément, en séparant les jeux de combat des autres types de jeux – que ces pouvoirs sont parvenus à dévaloriser la compréhension courante de « jouer ». C'est ainsi que « jouer » s'est trouvé peu à peu réduit à quelque chose de frivole et futile, insignifiant, bon pour les enfants. Dans le même temps, les jeux de combat se sont développés séparément sous d'autres noms, art militaire, sport... La question qui sert de titre à un article que j'ai publié en 1995, limité quant à lui aux données sibériennes : « Pourquoi les "jeux" plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu ? » semblait donc devoir être posée à un niveau plus général.

Ce mépris pour le jouer, qui se révèle partagé par la plupart des pouvoirs centralisateurs, laisse deviner la portée potentielle de cette notion. « Jouer », dans le cadre des rituels collectifs mongols et sibériens, supposait en effet, entre les humains et les entités immatérielles censées détenir leurs sources de subsistance, une homologie qui les mettait en relation de partenaires-adversaires [Hamayon, 2001]. C'est précisément cette nature égalitaire de la relation de jeu qui contrevient à la structuration hiérarchique du pouvoir central coiffant la société. De surcroît, en raison de la latitude nécessaire à sa réalisation, le jeu est incompatible avec le caractère normatif d'un système centralisateur qui, pour se maintenir, doit exclure tout imprévu de ses manifestations collectives. L'analyse confirme que c'est bien la nature du « jouer » et des actes effectués à ce titre qui a motivé l'hostilité de l'Église et non la croyance païenne qu'un « jeu » rituel pouvait, par exemple, faire tomber la pluie. Car l'Église avait besoin, elle aussi, que le croyant croie. Or, ironie de nos mécanismes mentaux, l'attitude de croyance religieuse a peut-être précisément en commun avec l'« entrée dans le jeu » (étymologie de « illusion ») la propriété de rendre le sujet « à la fois conscient et dupe », selon l'expression de Johan Huizinga [1951 (1938), p. 51]. Joueur ou croyant, il se trouve engagé dans un registre qui, par définition, est distinct de celui de la réalité empirique.

Avant de poursuivre dans cette dernière voie, il me fallait élargir la base empirique de la recherche. Ce fut l'objectif d'un

fructueux travail collectif dont les résultats sont rassemblés dans *Jeux rituels*⁴. Pour ma part, l'examen de données provenant des branches toungouses et turques de la famille altaïque, en complément des données de la branche mongole déjà réunies, allait permettre d'établir la présence de la notion de « jouer » dans le vocabulaire rituel de l'ensemble de cette aire [Hamayon, 1999-2000]. Tous les groupes toungouses disent devoir « jouer » pour vivre et pour que revive la nature. Et le monde turc, d'un bout à l'autre de sa vaste étendue, fait appel à la même racine, *oy-*, « jouer », aussi bien pour imiter les animaux, danser, lutter ou sauter, que pour provoquer l'autre ou se réjouir soi-même, ou encore pour accomplir un acte rituel, y compris en Asie centrale islamisée. Cependant, des variations historiques et contextuelles significatives commençaient à se dessiner. Ainsi, l'usage de la notion bouriate de jouer passe peu à peu, au fil du xx^e siècle, de la danse au sport. En Asie centrale de la même époque, le « jouer » rituel comporte souvent à la fois un combat armé chamannique contre les esprits et une ronde soufie, mais sans que le chamane danse, et sans que nul autre que lui se batte. Or si ces deux conduites gestuelles effectuées dans un cadre rituel sont toujours perçues comme relevant de l'ordre du « jouer », il n'en est pas ainsi du chant et surtout de la musique instrumentale, qui prennent leur autonomie dans le cadre de la culture musulmane dominante. En somme, dans la compréhension du « jouer » rituel dans le monde altaïque, une certaine primauté semblait revenir au geste, aux dépens du son de la voix qui l'accompagne. Continuant à interroger, sous des angles différents, la portée de cette primauté dans trois autres études [Hamayon, 2003 ; 2006a ; 2008a], j'ai constaté que la composante gestuelle était un support indispensable de l'« effet » attendu du « jouer » rituel sur le renouveau de la nature, le succès de la saison de chasse ou la santé d'un malade.

Encore faut-il, pour attendre du jouer qu'il ait un tel effet, y croire. Une étude menée entre-temps sur la notion de croyance

4 Ce volume constitue le numéro 30-31 de la revue *Études mongoles et sibériennes* (1999-2000). Par la suite, plusieurs chercheurs ont poursuivi ce thème dans leurs propres travaux, auxquels je dois beaucoup.

[Hamayon, 2005b] m'a spontanément conduite à reprendre à mon compte le parallèle entre l'attitude du joueur et celle du croyant, que l'objet de la croyance soit ou non religieux. Dans l'engagement du croyant, le doute qui est au cœur de l'attitude de croyance tient une place analogue à celle de l'indétermination qui motive les variations d'intensité dans l'engagement du joueur dans son jeu. Il s'étire en forme de continuum entre un pôle de distanciation et un pôle d'adhésion. Glissant du premier au second pôle, le doute du croyant, l'oscillation de l'implication du joueur deviennent, en quelque sorte, les moteurs d'une dynamique spéculative qui les projette de l'avant. C'est ce qui rend compte du lien qui rattache l'« entrée dans le jeu » (*l'illusio*) d'une part, la volonté de croire de l'autre, à un bien immatériel énigmatique que l'on appelle « chance » dans certains registres [Hamayon, *sous presse-a*], « grâce », « destin », « fortune », « bonheur » ou, autrement encore, dans d'autres registres, « providence » par exemple, et qui se distingue du hasard parce qu'il suppose l'existence d'un « autre » extérieur doué d'intentionnalité.

Au total, ces Jeux paraissaient échapper à la compréhension courante de la notion : loin d'être un amusement libre et gratuit, ils *devaient* avoir un « effet » positif sur l'état des choses à venir, et c'est pourquoi il *fallait* absolument y participer. Ils visaient moins à divertir qu'à « agir ». Ils n'étaient pas le fruit d'initiatives individuelles. Ils exprimaient une obligation sociale et un parti pris culturel.

Annonce de la démarche

Convaincue que leur examen pouvait aider à avancer dans la compréhension de ce qui se joue dans le fait de jouer, j'ai voulu dans ce livre revisiter ces jeux à frais nouveaux. Aussi commencerai-je, dans la première partie, par planter le décor des approches existantes. Les unes, les plus ambitieuses sur le plan théorique mais les plus rares aussi, partent du postulat de l'unicité de la notion de jeu pour en classer les fonctions et les principes. Les autres, beaucoup plus nombreuses, partent à l'inverse du constat de l'infinie diversité des jeux pour développer des études ponctuelles spécialisées.

Le premier chapitre récapitulera les apports des unes et des autres. Il sera marqué par ce paradoxe de l'anthropologie : alors que cette discipline se veut globale et généralisatrice, ce n'est pas d'elle que sont venues les seules œuvres générales sur ce thème, *L'Homo ludens* de Johan Huizinga publié en 1938 et *Les Jeux et les hommes* de Roger Caillois en 1958, grands classiques toujours cités. Et les travaux qui se réclament de l'anthropologie n'ont cessé de se spécialiser sur des notions proches mais distinctes, comme celles de rituel ou de sport. De toute évidence, quelque chose dissuade donc les anthropologues de faire du jeu un objet de recherche à part entière. La diversité des formes de jeu y fait assurément obstacle du point de vue de la rigueur analytique, tout en faisant de cette question un défi théorique. Or l'histoire du terme « jeu », qui sera brièvement retracée dans ce premier chapitre, y encourage au contraire. Aussi, à rebours des tendances actuelles à n'encourager que des études spécialisées, ai-je fait le choix d'inverser le point de vue, de parier sur l'existence d'une notion générale de jouer, latente dans le dispositif cognitif, et sur son unicité par-delà la diversité de ses expressions. Il le fallait, me semblait-il, pour avoir une chance de comprendre pourquoi les Jeux que j'avais observés m'étaient apparus tout autant sports que rites ou spectacles, tout aussi sérieux que joyeux ; pourquoi ceux qui y participent voient en eux à la fois un modèle réduit de leur monde, leur éthique et la fabrique de leur futur : forcément, quelque chose y liait les uns aux autres les divers aspects du jouer.

Un deuxième chapitre viendra compléter le décor. Il est motivé par le désir de comprendre les connotations dépréciatives qui s'attachent à la notion de jouer et contribuent à empêcher de la constituer en concept-objet de recherche. Il retrace l'histoire de cette dépréciation, que l'Église chrétienne a mis plus de dix siècles à imposer en Occident⁵. Le rappel des blâmes répétés lancés à l'encontre des jeux du Cirque romains a aussi une autre raison d'être ici. Abstraction faite des différences d'échelle, les

5 Les autres religions universalistes ont, elles aussi, réprouvé, détourné ou récupéré les jeux. Ainsi, en Haute-Asie, le bouddhisme a remodelé les danses pour les faire accomplir par ses moines dans l'enceinte de ses monastères.

jeux du Cirque romains ont, avec les jeux publics mongols et sibériens, des points communs qui retiennent l'attention : ce sont également des manifestations collectives à caractère totalisateur, fortement institutionnalisées et de grande importance pour ceux qui y participent. Or les jeux du Cirque n'ont pas survécu à la christianisation de l'empire romain alors que les jeux mongols et sibériens ont gardé leur valeur pour les peuples qui les pratiquent à travers les changements de régime survenus au cours du ^{xx}e siècle. Mais le parallèle ne saurait s'arrêter là puisque l'histoire récente montre aussi que la dépréciation quasi millénaire du « jouer » n'a nullement empêché l'Occident de recréer des jeux Olympiques et de les hisser au niveau de plus grand rituel international de tous les temps. Ce sont donc là trois destins différents de manifestations publiques appelées « jeux », regroupant des pratiques qui ne correspondent que très partiellement à ce que nous entendons couramment sous ce terme et qui, en particulier, contredisent sa connotation de frivolité. Variété de destins que ce livre voudrait permettre de comprendre grâce à l'archéologie du « jouer » qu'il a l'ambition d'élaborer à partir des jeux mongols et sibériens. Ces derniers, que je prendrai ici pour référence de l'analyse, sont suffisamment homogènes, circonscrits dans le temps et dans l'espace, pour autoriser des comparaisons solides, et suffisamment divers pour offrir des variations significatives.

C'est le troisième chapitre qui définit la démarche adoptée ici, axée non sur le ou les jeux mais sur le « jouer » envisagé en tant que processus. Cette démarche n'est qu'une parmi d'autres possibles : c'est simplement celle qui s'est imposée à moi. Elle considère d'emblée le « jouer » non comme un type d'activité ni même un mode d'action mais comme une *modalité de l'action*, organisée ou non. C'est une « modalité de toute activité humaine », avait écrit Benveniste [1947, p. 162] pour introduire un article court et général consacré au « jeu comme structure ». Pour aborder cette modalité de l'action, c'est d'une définition *par la négative* que je partirai dans ce troisième chapitre, car le « jouer » se présente avant tout comme n'étant pas un véritable « faire » mais – la suite le montrera – comme pouvant néanmoins constituer « une sorte de » faire. Ce point de départ autorise une

approche en quelque sorte *généralisante* du « jouer ». Cependant, ancrer le « jouer » dans ce qu'il n'est pas impose aussi de l'envisager sous chacune des nombreuses dimensions sous lesquelles il peut se manifester, c'est-à-dire de l'aborder carrément comme phénomène multidimensionnel⁶.

Le chapitre suivant présentera le principal support empirique qui guidera le parcours à travers les multiples dimensions du jouer : le « jouer » *bouriate*, dont mes précédents travaux m'ont fait percevoir la richesse. Les données résumées dans ce chapitre serviront de base pour illustrer les étapes de ce parcours. À travers les variations qui distinguent ces exemples de proche en proche, dans le temps comme dans l'espace, un schéma général commun se dessine spontanément. La dimension corporelle en émerge, immédiate, dont l'examen clôt la première partie. De prime abord, elle consiste en mouvements vifs et répétés dans un espace limité ; mais elle se révèle aussitôt porteuse de tout autre chose que ces simples mouvements. Ceux-ci, inspirés de mouvements animaux, forment un cadre fictionnel lorsqu'ils sont accomplis par des humains, qui dotent ce cadre fictionnel d'une valeur de réalité dans un autre registre que celui de la réalité empirique. Il s'en dégage deux questions. Celle, d'abord, de l'implication de l'animal dans la conception même du jouer (sinon celle d'un jouer animal qui revient aux éthologues), quasiment absente des travaux de sciences humaines à l'heure où les débats sont intenses sur tout ce qui rapproche humains et animaux. Or elle peut contribuer à expliquer l'universalité du jouer humain, universalité que personne ne conteste (et dont aucun diffusionnisme ne pourrait rendre compte) mais que personne n'aborde non plus. Peut-être peut-elle éclairer aussi l'argument général de Huizinga, pour qui « la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu », alors que « le jeu est plus ancien que la culture [et que] les animaux jouent exactement comme les hommes », et expliquer pourquoi :

6 C'est ce terme qu'utilise Alain Caillé, renouvelant ainsi la notion de « fait social total » établie par Marcel Mauss sur l'exemple du don [1995, p. 33 ; 2007 (2000), p. 63-65].

« Déjà dans le monde animal [le jeu] dépasse les frontières de la vie physique, [... il est] superflu [... et] élimine le déterminisme absolu » [; ... les animaux] sont donc déjà plus que des mécanismes⁷. »

Sur cette première question, ce qu'offre la dimension corporelle de nos Jeux va bien dans le sens d'un fondement biologique ou physique du jouer. La seconde question découle de la propriété des gestes faits au titre du « jouer » de constituer un cadre fictionnel. Cette propriété incite à envisager la dimension corporelle à un second degré, dont un aperçu ouvrira la seconde partie. Par le cadre fictionnel qu'elle constitue, elle s'avère en effet génératrice de ses autres dimensions. C'est à l'examen de chacune d'entre elles et de leurs liens mutuels que cette seconde partie sera tout entière consacrée. Les premières examinées seront les dimensions imitative, préparatoire, cognitive, interactionnelle... qui semblent découler de façon nécessaire de ce cadre fictionnel. À celles-ci s'enchaîneront à leur tour d'autres dimensions qui conduiront à aborder d'autres questions, comme le rapport du jeu à la réalité et de la conscience qu'on en a, ou de la représentation de la réalité par le jeu. Celles, aussi, de la joie, de la chance ou de la ruse qui lui sont associées. Ou encore celle de son orientation compétitive et de sa potentialité rituelle qui lui valent d'avoir une portée dans les sphères politique et religieuse. L'examen de ces diverses dimensions contribuera, je l'espère, à nourrir une réflexion plus générale et fondamentale.

Nous verrons que même si telle ou telle de ces dimensions connaît un développement autonome (celui, par exemple, qui mue les jeux physiques en compétitions sportives), les autres dimensions lui restent attachées à titre potentiel, toujours latent. La traversée de ces dimensions enchaînées confirmera que c'est de façon intrinsèque que le « jouer » est multidimensionnel. Pour éclairer la genèse de cette propriété, j'examinerai la construction du processus du « jouer » et tenterai d'en rendre compte à partir de la marge de réalisation qu'implique par définition son fonctionnement et de

7 [Huizinga, 1951 (1938), p. 12, 15, 19-20].

la structure métaphorique qui le caractérise en tant qu'acte et qui détermine son rapport complexe à la réalité.

Ce mode combiné de structuration et de fonctionnement fait du « jouer » une modalité en quelque sorte oblique et mobile de l'action. Sans doute est-ce là ce qui lui vaut ses apparences paradoxales mais ce qui fait aussi de lui une façon de « faire autre chose, ailleurs et autrement », et cela de manière indéfiniment renouvelée.

Table

	Avant-propos. Remerciements	7
	Carte des peuples autochtones de Sibérie orientale	10
Introduction	Le « jouer » : un nœud de paradoxes	13
	Première partie	
	Des jeux au jouer	25
Chapitre 1	Le jouer peut-il constituer un objet de recherche ?	27
	<i>Le curieux désintéret de l'anthropologie contemporaine, 29</i>	
	<i>Des voies de traverse, 32</i>	
	À travers le sport, comme activité réglée, 32	
	À travers le rituel, comme structure d'interaction, 34	
	<i>Vers les études cognitives, 38</i>	
	À partir de la psychologie de l'enfant comme structure de cognition, 39	
	Dans les théories de l'éducation et de l'apprentissage, 40	
	<i>Variété des découpages terminologiques, 42</i>	
	Petite histoire étymologique, 43	
	<i>Fragmenter ou unifier ? 45</i>	
	La rareté des théories généralistes, 45	
	Définir, classer : une incertaine utilité, 47	
	<i>Retour à l'unicité du jouer, 50</i>	

Chapitre 2	Histoire du jouer en Occident. Du blâme à la récupération	51
	<i>La condamnation chrétienne, 51</i>	
	<i>Tertullien et les « spectacles », 53</i>	
	Offrir aux morts le sang des vivants, 54	
	Représenter, c'est tromper, 56	
	Plaisir des hommes, déplaisir de Dieu, 58	
	<i>Dix siècles de « dressage » du corps, 59</i>	
	Multiples attaques, multiples cibles, 60	
	Du bon et du mauvais emploi des parties du corps, 61	
	Les pieds ne sont pas faits pour sauter, 62	
	<i>Le corps et l'âme, l'animal et l'homme, 64</i>	
	<i>Le théâtre ment, 65</i>	
	<i>Les jeux dissociés et récupérés, 66</i>	
	<i>L'art de la guerre, l'art de l'amour, 69</i>	
	<i>Le plaisir, l'ennui, le délassement, 71</i>	
	<i>Les enjeux du jouer : deviner, gagner, 72</i>	
	<i>La divination ment, 73</i>	
	<i>Le hasard, le temps et l'argent, 75</i>	
	<i>La redistribution et la loterie, 76</i>	
	<i>Les jeux ont-ils tué le « jouer » ? 78</i>	
Chapitre 3	Le jouer défini par la négative. Une modalité de l'action en décalage	80
	<i>Mais qu'est-ce qu'un « cadre de non-jeu » ? 83</i>	
	Un cadre fictionnel renvoyant à une réalité empirique, 83	
	Une autre façon de faire : faire autre chose, ailleurs, autrement, 85	
	<i>Un faisceau de dimensions interdépendantes, 86</i>	
	L'attente d'un « effet », 86	
	La récurrence d'une distance ou d'un écart, 87	
Chapitre 4	Le jouer bouriate. Un cas exemplaire	89
	<i>Les Jeux collectifs, 92</i>	
	<i>Les Jeux de la jeune fille préparent à l'amour : accent sur la danse sautillante, 93</i>	

Ils déclenchent la trajectoire héroïque dans le discours épique, 93
 Ils enterrent la vie de jeune fille et instaurent la vie d'épouse, 93
 Ils disparaissent avec l'extension du pastoralisme et du bouddhisme, 96
 Il y a coup de tête et coup de tête, 96

Le rituel chamanique inculque une double virilité : accent sur la lutte bondissante, 97

La tâche du chamane : faire « jouer » la jeunesse, 97

La gestuelle du chamane : approche amoureuse et combat, 100

Autre tâche du chamane : « encorner » les hommes mariés, 101

Qu'en reste-t-il aujourd'hui ? 102

Chapitre 5

Des mouvements vifs et répétés créant un cadre fictionnel

103

L'étroite association de deux types de mouvement et la création du cadre de jeu, 105

Ces mouvements s'inspirent de certaines espèces animales, 105

Dans les espèces choisies pour modèles, le mâle repousse ses rivaux pour séduire la femelle, 106

Qu'implique, pour les humains, le devoir d'associer ces deux types de mouvement ? 107

Les limites des explications fonctionnelles, 108

Les limites de la notion d'agôn, 109

Adversaire et partenaire, partenaire et adversaire, 110

Le joueur solitaire, 111

La notion de sanction interne, 111

Quand se distend l'association entre les deux types de jeu 112

L'implication du corps dans l'intériorisation des idéaux 113

La formalisation, 114

Du geste au son, 114

La contrainte du cadre : les Jeux demeurent même si les jeux changent, 115

Chapitre 6	L'implication du corps et la genèse d'autres dimensions	119
Chapitre 7	L'imitation. « Faire comme », « faire comme si »	123
	<i>Faire comme l'autre : faire des jeux entre soi, 124</i>	
	<i>L'histoire voit diminuer l'imitation et demeurer les Jeux, 125</i>	
	<i>Faire comme si on était l'autre : simuler, jouer à être l'autre, 126</i>	
	<i>Le rituel décalque la chasse, la chasse décalque le rituel, 129</i>	
	<i>Vers des imitations non gestuelles, 131</i>	
	<i>Remarques comparatives, 137</i>	
	<i>Le cadre fictionnel, point commun du jeu et du rite, 138</i>	
	<i>Les mille et une vertus de l'imitation, 140</i>	
Chapitre 8	La préfiguration. Un mode décalé de préparation	141
	<i>Du bon usage de la fiction, 143</i>	
	<i>Trois cadres fictionnels et trois types de préparation, 145</i>	
	<i>Recompositions récentes et préparation au niveau national, 146</i>	
	<i>Le caractère préparatoire du Naadam mongol, 148</i>	
	<i>Tout (ou presque) peut être occasion de jouer en privé, tout jeu informel peut « préparer », 149</i>	
	<i>La double notion de sanction : le tir ou l'art de viser juste, 150</i>	
	<i>L'idéal du chasseur, 153</i>	
	<i>Du geste et du son, et à nouveau du geste au son, 156</i>	
	<i>Sur quoi repose l'« effet » préparatoire attribué aux formes qui ne relèvent pas du « jouer » ? 157</i>	
	<i>« Modèle réduit », 159</i>	
Chapitre 9	Le processus cognitif. Identité et altérité, opposition et complémentarité	161
	<i>La notion de communauté. Reproduction physique, reproduction sociale, 161</i>	

	La très fréquente association des jeux de lutte et de danse, 163	
	<i>La construction du soi comme sujet individuel par l'expérience de l'altérité, 164</i>	
	<i>La construction de l'autre par le « jouer » et le rôle de l'« animation », 166</i>	
	<i>La construction des relations sociales sur le modèle des jeux physiques, 167</i>	
	Tout peut être occasion de rivaliser, 170	
	<i>Dissymétrie sexuelle et privilège masculin, 171</i>	
	La fonction de la sanction interne, 171	
	La marginalisation progressive des jeux de type danse, 172	
	<i>Face aux espèces animales, l'espèce humaine est mâle et c'est elle qui « joue », 175</i>	
	Prendre le risque de la sanction donne aussi l'avantage dans le chant épique, 177	
	Les propriétés cognitives du jouer reposent aussi sur sa forme, 177	
Chapitre 10	L'interaction. Les humains et leurs « autres »	179
	<i>Agir par modèles animaux interposés, 180</i>	
	« Réjouir » les êtres immatériels, 182	
	« Réjouir » pour divertir, faire diversion, 184	
	« Réjouir » les humains morts pour les revitaliser, 186	
	<i>Des interactions qui font alterner la vie et la mort, 188</i>	
	L'écoulement du sang pour prix de la vie, 189	
Chapitre 11	La dramatisation. Représenter et produire un « effet »	193
	<i>Représenter, 196</i>	
	<i>Représenter des êtres, représenter des actes, 198</i>	
	Représenter une action en train de se faire, 201	
	Des représentations dramatiques qui ne s'appellent pas jouer, 202	
	De l'impossibilité d'incarner un dieu transcendant, 203	
	<i>Épilogue : théâtralisation contemporaine des interactions avec les invisibles, 204</i>	

Chapitre 12	L'implication du psychisme. Joie et émotion, conscience et croyance	206
	<i>Joie et résistance à la douleur, rire et goût du risque, 207</i>	
	Le rire, ritualisation de l'agressivité, 209	
	<i>Manifester de la joie, ressentir du désir : une imprégnation culturelle, 210</i>	
	<i>Une éthique fondée sur l'optimisme volontariste, 213</i>	
	<i>Croyance, émotion et conscience : l'« entrée dans le jeu », 214</i>	
	Le rapport entre croyance et objet de croyance, 218	
	De l'attitude de croyance sans objet de croyance, 219	
	<i>Optimisme et mouvement, 222</i>	
	<i>La joie de jouer et la préparation de l'avenir, 224</i>	
Chapitre 13	L'indétermination. La chance	226
	<i>L'enjeu pragmatique du « jouer » préparatoire, 227</i>	
	<i>L'improductibilité, facteur d'indétermination par excellence, 227</i>	
	<i>La chance, tête de file d'une série sémantique, 229</i>	
	La chance se gagne, 231	
	<i>Chance personnelle : jeux privés à sanction interne, 232</i>	
	Jouer en solitaire, 234	
	De nouveau, de la croyance sans contenu de croyance, 235	
	De la sanction interne à l'aléa, 236	
	Et de l'aléa à la causalité relationnelle, 237	
	<i>La chance à la chasse, sa face collective et sa face personnelle, 237</i>	
	<i>La chance sous tous ses aspects : spatial, dynamique et matériel, 240</i>	
	<i>L'association de l'amour à la chance du chasseur, 242</i>	
	<i>La chance matérialisée et partagée, 243</i>	
	<i>Jusqu'où y a-t-il équivalence entre jouer et chasser ? 244</i>	
	<i>La féminité des instances sources de chance, 245</i>	
	... leur masculinisation et leur humanisation, 246	
	Les ancêtres dispensateurs de grâce, 246	
	La grâce ancestrale gardée pour soi, 247	

	<i>Y a-t-il une corrélation entre masculinité des figures donneuses et sécurité ?</i> 248	
	D'autres chances privées : polyvalentes, floues et sans figure donneuse, 248	
	<i>La chance, obstacle à l'exercice du pouvoir</i> 249	
	La chance, outil de contre-pouvoir, 252	
Chapitre 14	La stratégie. La ruse	253
	<i>La dissimulation, 254</i>	
	<i>La ruse active, 256</i>	
	La ruse au seuil du registre du « jouer », 257	
	De la ruse dans le jeu à la tromperie dans l'au-delà du jeu, 258	
	<i>L'« effet » du jouer rusé sur la réalité ou la mesure de l'intelligence, 259</i>	
	<i>Le chamane use-t-il de ruse ?</i> 260	
	Les fondements de la sélection, 262	
	Loyauté envers les esprits des espèces sauvages, 263	
	<i>Les esprits des espèces sauvages ne peuvent être trompés, 265</i>	
	L'imbécillité des âmes d'humains morts et autres divinités, 266	
	La frontière poreuse entre ruse et tromperie, 267	
Chapitre 15	Les répercussions sociales et politiques. Redistribution et hiérarchisation	269
	<i>La chance : chassés croisés entre sélection et redistribution, 269</i>	
	Le rituel chamanique : double distribution sélective de chance matérialisée, 270	
	La chance individuelle au service de l'intérêt collectif, 271	
	<i>La matérialité de la chance, condition de sélection et de redistribution, 272</i>	
	Autres façons de combiner sélection et distribution, autres jeux, 273	
	<i>La redistribution est-elle source de pouvoir ?</i> 275	
	L'accès au pouvoir par la redistribution de biens matériels, 276	

Redistribution de biens immatériels.

De la chance à la providence, 278

Libéralisme, écologie et recours au jeu, 279

L'accès à du pouvoir par la compétition, 280

De la compétition à la hiérarchisation, 282

Et de la hiérarchisation à la centralisation du
pouvoir, 284

Chapitre 16 **Le privilège de la virilité**

286

Un acte orienté et sanctionné, 286

*Modèle mécanique, modèle sexuel : des métaphores
croisées, 288*

*La mise en scène rituelle de la complémentarité
des sexes, 290*

*Du jeu à sanction au pouvoir politique :
une irrésistible extension, 291*

Terrestre ou transcendant, le pouvoir est viril
et féminise le dominé, 294

Du mari au père, 296

De l'utilité du mouvement et de l'écart ou distance, 297

... et de l'interdépendance entre dynamique et
altérité, 299

Chapitre 17 **L'exploitation du décalage.
La marge et la métaphore**

301

La marge comme condition fonctionnelle, 302

La métaphore comme condition structurelle, 303

*La métaphorisation comme outil et technique de la
pensée, 304*

La métaphorisation comme création fictionnelle,
306

Brève réponse à quelques critiques de la notion de
métaphore, 306

Le fondement expérientiel de la métaphorisation,
307

Le caractère partiel de la métaphorisation, 309

Les contraintes de la métaphorisation, 309

L'altérité au fondement de la métaphorisation, 311

La concrétisation, 314

*Le jeu et le rite à la lumière de la métaphore et de la
marge, 316*

Conclusion	À vous de jouer	319
	Bibliographie générale et des ouvrages cités	327