

Jouer avec des mots, des objets et des êtres: une approche anthropologique du jeu

Wendling Thierry

Université de Neuchâtel
thierry.wendling@unine.ch

Though play is a universal phenomenon found in all known societies there is a huge number of different ways to play. Several examples of play or games are considered here to explain how people manage their relationships with words, objects and beings. In the first instance, with ritual or ludic insults and riddles, meaning is constructed through an agonistic social process. In the second, objects are used to symbolize and materialize rules, as during eating contests where the competitors are not permitted to drink more than a glass of water. Finally, confrontation with real or virtual opponents (in online games) is a good way to identify theories of mind, because players attribute agency to virtual beings.

1. Introduction

Nous jouons. S'il est des universaux humains, le jeu en fait indubitablement partie. Le jeu se révèle être un universel humain au même titre que la pratique du langage, que la manipulation des objets et que la capacité à développer à la fois une individualisation et des sentiments d'appartenance à des collectivités.

De même que la prohibition universelle de l'inceste s'exprime sous une multitude de formes dans les différentes sociétés humaines, le jeu a donné lieu à la constitution d'une très large palette de pratiques ludiques. Cette palette est même si large que l'on peut se demander s'il existe quelque activité humaine qui ne puisse fournir matière à un développement perçu, selon les personnes ou les sociétés, comme un épanouissement ou, au contraire, comme une dégénérescence ludique. Les jeux se trouvent en effet associés à des jugements de valeur et à des catégorisations qui varient en fonction du contexte culturel. Au constat bien reconnu de l'infinie diversité culturelle des jeux, il convient donc d'ajouter l'observation que les sociétés humaines développent des "théories indigènes"¹ qui précisent par exemple ce qu'est un jeu et qui a le droit de jouer à tel ou tel jeu. Notre société oppose par exemple les jeux et les sports et considère que si le jeu en général est le

¹ Cette notion de "théorie indigène" est explicitée dans Wendling (2007). Elle n'implique pas nécessairement une systématisation de la pensée, mais permet de considérer la dimension réflexive de la pensée pratique.

privilège de l'enfance, il revient par contre aux seuls adultes de s'adonner aux jeux dits de hasard et d'argent.

La prise en compte de ces théories indigènes s'avère essentielle pour comprendre les modalités sous lesquelles se manifestent les différentes pratiques ludiques. Dans le présent article, cette thématique complexe des conceptions locales du jeu restera cependant en arrière-fond de la réflexion, puisque l'enjeu sera ici de déterminer, à un niveau très anthropologique ou très général, ce que les jeux nous apprennent de notre rapport aux mots, aux objets et aux êtres.

Le point de vue sera résolument anthropologique au sens où il portera sur des pratiques collectives, des interactions et des institutions sociales. Cela n'implique pas pour autant que l'observation ne puisse se porter sur des jeux que le sens commun qualifie de solitaires à l'instar des grilles de sudoku que les voyageurs remplissent silencieusement lors de leurs trajets en train ou en métro. Il est tout à fait possible de poser un regard anthropologique sur cette activité individuelle. L'adepte de ce petit jeu de logique au nom japonais respecte tout d'abord une règle qu'il n'a pas déterminée lui-même; sa pratique participe donc d'une tradition qui, aussi récente soit-elle, l'inscrit dans une norme sociale. De plus, en complétant sa grille de sudoku, il crée une sorte de bulle qui l'isole des autres passagers du wagon. A cet égard, l'isolement ludique est simplement une forme particulière d'interaction sociale. La même scène peut aussi être considérée dans une perspective institutionnelle. Cette pratique ludique n'existe que parce que les journaux proposent chaque jour à leurs lecteurs de nouvelles grilles générées automatiquement. Enfin, on peut aussi envisager comment le sudoku s'inscrit parmi les grandes tendances culturelles de notre société. Jeu basé sur l'usage du papier et du crayon, il manifeste, au même titre que les mots croisés, que nous vivons dans une société où l'écriture s'impose jusque dans le domaine du divertissement.

Une approche anthropologique ne signifie donc nullement une approche limitée à certains phénomènes particuliers. De fait, toute pratique est susceptible d'être abordée en envisageant comment les dimensions sociales de l'être humain déterminent ou influencent son action. De plus, appréhender pleinement les dimensions sociales de l'être humain réclame aussi, me semble-t-il, d'être particulièrement attentif aux phénomènes plus subjectifs que je rassemble sous le terme d'imaginaires, et qui sont particulièrement prégnants dans les jeux.

L'enfant qui dispute une partie d'échecs n'est pas simplement plongé dans une lutte intellectuelle. Il est le souverain d'un royaume peuplé de fantassins, de chevaux et de tours. L'échiquier déborde au-delà du petit quadrillage de 64 cases et se révèle immense champ de bataille où résonnent 1000 prouesses héroïques. Observer d'un point de vue anthropologique des enfants jouer aux échecs signifie donc considérer non seulement des éléments "objectifs"

comme les interactions des deux adversaires ou leur manière de respecter le règlement officiel, mais aussi des éléments plus subjectifs qui s'expriment notamment à travers les discours et les images et qui sont donc aussi accessibles à l'observation.

Dans cette perspective, il s'agit donc d'envisager ce que les jeux peuvent nous apprendre sur notre pratique du langage, sur notre manipulation des objets et sur nos manières de concevoir les êtres.

2. Les mots

L'étude de l'usage ludique de la parole est tout à fait intéressante car les paradoxes qu'offrent les jeux verbaux nous obligent à reconsidérer sous un jour nouveau notre rapport au langage. Quelle relation y a-t-il entre l'être humain perçu à la fois comme "animal doué de parole" et comme *Homo ludens* (pour reprendre la belle expression de Johan Huizinga²)? Depuis Aristote, nous associons la capacité langagière à la nécessité qu'ont les membres de la société humaine de communiquer entre eux. Autrement dit, nous parlerions pour transmettre des informations, et des linguistes modernes comme H. Paul Grice (1975) en déduisent que nos énoncés verbaux sont construits de manière à respecter certaines règles ou "maximes conversationnelles". Parmi ces maximes qui assurent la bonne transmission de nos messages, figurent par exemple le principe de dire des choses véridiques, celui d'éviter l'ambiguïté, etc. Dans beaucoup de situations, nous respectons à la lettre ces règles de conversation et ces principes de présentation des idées. Ainsi lors d'une conférence, nous nous efforçons de n'avancer que des éléments avérés et nous écartons aussi soigneusement que possible toute formulation ambiguë. Mais, en d'autres circonstances, peut-être plus fréquentes, nous nous autorisons par contre beaucoup d'écarts face à ces maximes conversationnelles.

Prenons un exemple du quotidien. Deux hommes se croisent dans la rue et s'interpellent, le premier avec "salut ma poule", le second d'un "vieux salopard. T'es pas encore crevé?". Pour un étranger, ou mieux un ethnologue venant de la planète Mars, ce sont des énoncés extrêmement compliqués à comprendre. Le premier considère-t-il le second comme un oiseau, précisément comme un gallinacé? Ou bien, pour reprendre un sens indiqué par le dictionnaire *Le Petit Robert*, comme "une fille de mœurs légères, une cocotte"? Ces deux hypothèses d'interprétation se heurtent à une même difficulté, celle de l'attribution d'un terme à un objet qui visiblement ne lui correspond pas. Or l'homme qui crie à un autre homme "salut ma poule"

² Sur la pensée très moderne de Huizinga (1951), on pourra consulter Wendling (2000a).

entre, probablement sans le savoir, dans une discussion qui a beaucoup animé les cercles ethnologiques (cf. Keck, 2004).

Au début du XX^e siècle, un grand anthropologue français, Lucien Lévy-Bruhl, a constitué sa réflexion théorique autour d'un énoncé apparemment paradoxal: "les Bororo sont des araras rouges" (cf. 1918: 77). Les Bororo, des Indiens d'Amérique du Sud, disent en effet d'eux-mêmes qu'ils sont des araras³, ces magnifiques perroquets de la forêt amazonienne particulièrement connus pour leur plumage aussi coloré qu'éclatant. Les Bororo, quant à eux, répondent ou répondaient vraiment à l'archétype des peuples "sauvages" d'Amazonie vivant, comme dans un jardin d'Éden, quasiment nus, avec de superbes coiffes en plumes et d'élégants étuis péniens justement fabriqués avec des plumes d'aras.

S'étonnant d'une telle affirmation, Lévy-Bruhl en arrivait à la conclusion que les Bororo ignorent le principe de non-contradiction puisqu'ils sont capables de dire que A est non-A et il en déduisait l'existence d'une "mentalité primitive" ou "pré-logique" fonctionnant sur des principes (notamment la loi de participation) radicalement différents de ceux de la mentalité moderne. De nombreux penseurs (W. V. Quine, D. Davidson, P. Bourdieu) s'interrogeront par la suite sur cette identité singulière, mais il reviendra en particulier à Claude Lévi-Strauss d'abandonner l'opposition entre pensées primitive et moderne (1962) et d'expliquer comment les Bororo conçoivent que c'est sous la forme d'ara qu'ils achèveront "leur cycle de transmigrations" (1955: 264).

Mais du point de vue purement logique, on voit bien qu'il n'y a pas une grande différence entre un Bororo se présentant comme un perroquet et un Occidental en qualifiant un autre de poule. Pourtant la formule "salut ma poule" est pour nous *a priori* moins surprenante que l'affirmation "les Bororo sont des araras". Comme cette formule relève d'un registre culturel connu, nous l'interprétons facilement comme une parole humoristique.

Ces paroles ludiques ont comme première caractéristique de ne pas respecter les principes ordinaires de la conversation, de ne pas s'accorder avec une vision étroite de la logique. Or comme le maniement de la parole ludique est particulièrement complexe, il paraît légitime de penser qu'il ne peut être envisagé qu'une fois la parole ordinaire⁴, informative, véridique, parfaitement acquise. Il faut malheureusement reconnaître que certains parents ne sont

³ Le terme "arara" d'origine tupi s'est conservé en portugais, mais aujourd'hui en français on désigne plutôt ces psittacinés tropicaux sous le terme réduit d'ara.

⁴ Le présent article reprend à de nombreuses reprises l'opposition jeu / vie ordinaire, mais ceci ne préjuge en aucune façon l'idée qu'il y aurait "une" vie ordinaire. Il faut donc entendre ces références à la parole ou à la vie ordinaire, comme un artifice rhétorique pour faire mieux saisir la spécificité du jeu.

pas conscients des difficultés que soulève l'interprétation de la parole ludique. J'ai vu des pères ou des mères s'approcher de leur enfant, un nourrisson, ouvrir de grands yeux et dire "attention je vais te manger". Et comme les bébés n'ont aucun respect pour les théories savantes, en général ils éclatent de rire. C'est étonnant de voir comme les bébés ont très vite le sens de l'humour.

Cette parole ludique et donc présente dès les tout premiers jours de la vie humaine. De fait, la parole ludique est peut-être constitutive de notre rapport au langage.

"Salut ma poule" ou "attention je vais te manger" sont des exemples d'une parole ludique ordinaire qui peut surgir n'importe où et n'importe quand. Il suffit d'un mot à la place d'un autre, d'un accent, d'une formule trop solennelle ou trop relâchée, pour basculer immédiatement dans le registre ludique de la parole. Mais à côté de ces usages au quotidien existent aussi des formes plus institutionnalisées.

Parmi celles-ci se trouve déjà ce genre littéraire que constitue la devinette (ou l'énigme). Nous avons tendance aujourd'hui à considérer les devinettes comme des jeux de mots réservés à une classe d'âge, précisément celle qui, à la récré, mange des Carambars⁵. Mais à d'autres époques ou dans d'autres cultures, les devinettes s'adressaient également aux adultes et pouvaient être porteuses de significations mythologiques ou rituelles. Si l'énigme du Sphinx à Œdipe (Qui va sur quatre pattes le matin, sur deux à midi et sur trois le soir?) est la plus célèbre, on trouve dans la littérature folklorique de nombreuses variantes de ces énigmes à plusieurs membres dont celle-ci: "deux-jambes est assis sur trois-jambes et mange une-jambe. Quatre-jambes arrive et vole une-jambe. Deux-jambes lance trois-jambes sur quatre-jambes qui perd une-jambe. Comment comprenez-vous cette histoire?"

Arrêtons-nous un instant sur ces devinettes et plus précisément sur le processus social qu'elles révèlent. Comme le précise *le Petit Robert*, la devinette est une "question dont il faut deviner la réponse". Directe ou indirecte, cette question ludique se révèle être radicalement différente des autres interrogations que l'on pose dans le langage ordinaire. Habituellement, celui qui interroge le fait dans l'attente d'une réponse dont il a besoin et qu'il ignore⁶. Il espère donc implicitement que le questionné saura lui répondre.

⁵ Depuis 1969, les emballages de ces barres de chocolat et caramel associent le jeu au goût en proposant blagues, rébus, devinettes comme celle-ci: "Qu'est-ce qu'il ne faut jamais dire à un antiquaire? Réponse: quoi de neuf?"

⁶ Le Petit Robert glose logiquement le mot "question" ainsi: "Demande qu'on adresse à qqn en vue d'apprendre qqch. de lui".

Avec la devinette, le rapport s'inverse radicalement puisque le questionneur connaît la solution et souhaite que le questionné l'ignore!

La devinette instaure donc une situation linguistique très étrange et tant que celle-ci n'est considérée qu'à un niveau communicationnel il est difficile de comprendre ce qui est en jeu. C'est en analysant la relation sociale qui s'établit entre le questionneur et le questionné que la devinette cesse d'être une énigme!

Pour saisir les processus sociaux à l'œuvre, il convient de rappeler quel est l'enjeu de la devinette. Tant que le questionné n'a pas trouvé la bonne réponse, il reste enchaîné à la question. On retrouve là cette association de la "pensée primitive", ou plutôt de la "pensée sauvage" comme l'a requalifiée Claude Lévi-Strauss (1962), qui considère comme équivalent le savoir, la parole et le pouvoir sur le monde (Huizinga, 1951: 177). Celui qui sait dispose des mots pour dire ce savoir et, par les mots, il a le pouvoir d'agir sur le monde. Inversement, celui qui ne connaît pas la réponse d'une devinette, celui qui n'a pas les mots, perd tout pouvoir. L'enjeu de la devinette (enjeu qui relève le plus souvent de l'imaginaire) est à ce titre tout à fait éclairant. En Afrique du Nord, à la fin de l'énoncé de l'énigme, on dit "devine sinon tu passeras une nuit affreuse". En Mauritanie, celui qui ne trouve pas le mot de l'énigme est censé défaire sa tente et se retirer loin du campement. Le Sphinx disait à Oedipe: "devine ou meurs".

Nos devinettes ont l'air plus anodines puisque celui qui reconnaît son ignorance "donne sa langue au chat". Mais, pris à la lettre, cet aveu enfantin se révèle tout aussi dramatique puisqu'il suppose la perte définitive de l'usage de la parole, autrement dit une mort sociale. Fondamentalement, l'enjeu de la devinette est, à un niveau imaginaire, une question de vie ou de mort.

Lors d'une série d'échanges de devinettes, il arrive toujours un moment où l'un des joueurs est incapable de trouver le mot de l'énigme. Ainsi, pour "deux-jambes est assis sur trois-jambes et mange une-jambe...", certains lecteurs n'ont peut-être pas encore saisi la logique de cette formulation mystérieuse. La devinette crée un partage entre ceux qui savent (et dont, en tant que poseur de question, je fais partie) et ceux qui ne savent pas. Autrement dit, cette question ésotérique institue, au même titre que les rituels initiatiques, deux catégories, celle des initiés et celle des non-initiés.

Face à ceux qui avouent leur ignorance, leur état de profanes, le poseur de question triomphe, mais son succès ne dure qu'un instant. Sa suprématie s'affirme et se résout dans le même mouvement par l'énonciation de la clef de l'énigme. Deux-jambes est assis sur trois-jambes: c'est un homme sur un tabouret. Il mange une-jambe: un jambon. Quatre-jambes, un chien, arrive et vole le jambon. L'homme, deux-jambes, prend le tabouret, trois-jambes, et le lance sur le chien, quatre-jambes, qui lâche le jambon.

En entendant cette solution, ceux qui, un instant auparavant, ignoraient cette devinette, partagent dès lors un même savoir, appartiennent à une même communauté de savoir et peuvent à leur tour jouer les prosélytes en proposant cette énigme à d'autres personnes qui l'ignorent encore. La devinette dévoile un rouage essentiel du fonctionnement de la vie sociale.

La devinette doit être comprise comme un processus. Elle crée une différence initiale entre celui qui sait et celui qui ne sait pas. Puis sur la base de cette différence, elle réalise un rapprochement des participants qui deviennent potentiellement des égaux. La devinette est un procédé microscopique pour créer du lien social. Au début du processus, on décèle habituellement des provocations du style "salut ma poule", ou toute autre forme d'injures ludiques qui servent à engager l'échange. Avec subtilité, on élabore du lien social en créant chez autrui le désir d'interprétation: Quel est le sens de cette multitude de jambes qui s'agitent?

La parole ludique provoque la capacité profondément humaine à interpréter et à sur-interpréter. Comme l'a écrit Roger Bastide, "ce qui caractérise l'homme, c'est qu'il ne peut se contenter de donner un seul sens aux choses" (1970: 957). La parole ludique est ainsi le moyen par excellence d'exercer cette capacité réflexive qui est constitutive du langage.

3. Les objets

Dès que l'on sort du domaine des jeux purement verbaux, nous sommes confrontés à la question des objets dans le jeu et à celle du corps qui manipule ces objets ludiques. La partie d'échecs, le match de foot, le concours de cracher de noyaux ne se réalisent que si les joueurs disposent du matériel adéquat (un échiquier et ses pièces⁷, un ballon, des fruits); de même, les coureurs à pied ont besoin de cet objet spatial qu'est la piste.

La dimension verbale ne disparaît cependant pas automatiquement dès qu'il y a objets. Lors de certaines parties très rapides, les *blitz*, les joueurs d'échecs de compétition se livrent à des joutes oratoires qui doublent l'affrontement sur l'échiquier (cf. Wendling, 2002). En même temps qu'ils déplacent leurs pièces pour mettre échec et mat leur adversaire, les joueurs s'affrontent par la parole. Ils font des commentaires sur les coups joués, ils chantent, ils sifflent, ils posent des devinettes, ils insultent leur adversaire... Deux parties se déroulent en concomitance, une proprement échiquéenne et l'autre verbale, mais elles se rejoignent habituellement dans le résultat car un K.O. verbal annonce souvent un mat rapide.

⁷ Il est en fait possible de jouer aux échecs sans aucun objet, mais ces parties dites "à l'aveugle" ne contredisent aucunement la prééminence de la règle présentée ci-dessous.

Qu'apporte l'objet au jeu? Schématiquement, on peut avancer que si la parole ludique se déploie dans un large champ du possible, l'objet ludique marque quant à lui le retour de la contrainte. À la liberté de la parole s'oppose la contrainte de l'objet. Typiquement le ballon de foot ou de rugby pèse un certain poids et est doué de certaines caractéristiques physiques qui font qu'il rebondit notamment d'une certaine manière. Cependant à la différence de beaucoup d'objets non ludiques, cette contrainte de l'objet dans le jeu n'est pas véritablement matérielle.

Pour comprendre ce paradoxe apparent, il faut d'abord se demander: qu'est-ce qu'un objet ludique? Quel est le statut ontologique d'un objet ludique? L'objet ludique est par nature très différent de la plupart des autres objets qui peuplent notre quotidien. (Ceci n'étant pas contradictoire avec le fait que n'importe quel objet du quotidien peut se métamorphoser en élément de jeu ou peut donner lieu à la création d'un jeu spécifique). L'objet ludique est radicalement différent au sens où il matérialise un règlement. L'exemple le plus simple est celui du dé: c'est une petite machine extrêmement efficace pour produire des événements aléatoires. Le dé matérialise une règle de jeu qui détermine par exemple l'avancée des pions au backgammon selon des tirages aléatoires. L'objet ordinaire existe en soi, l'objet ludique est la manifestation de la règle.

Concrètement, cela signifie que n'importe quel objet ludique peut, exactement comme un objet rituel, être remplacé par un substitut. Faute de chèvre pour un sacrifice, on peut utiliser un poulet. Et si on ne dispose pas d'un ballon pour un match de foot entre amis on peut utiliser un sac rempli de vieux journaux⁸. La création d'un artefact ludique est ainsi moins la transformation physique d'un objet ordinaire ou naturel que la transformation conceptuelle qui fait de l'objet le support de la règle et de l'imaginaire.

Les concours de gros mangeurs que j'ai pu observer dans le Perche donnent une belle mais rude illustration de l'incarnation de la règle dans l'objet. À l'occasion des fêtes de villages ou de bourgs normands, des concours d'un esprit rabelaisien sont organisés sur la base d'un principe simple: manger le plus de nourriture possible dans un temps donné, en général 15 minutes. L'aliment qui fait l'objet de l'épreuve varie de lieu en lieu: les tripes à Longny-au-Perche, le boudin à Mortagne, le camembert à Camembert; ailleurs encore ce sont les brioches, les œufs durs... Donnant lieu à un spectacle assez pittoresque, ces concours sont très courus. L'ensemble du village se réunit en effet pour assister à ces scènes qui rassemblent ordinairement une dizaine de participants installés sur une estrade face au public. Par leurs mimiques, par

⁸ En revanche lors d'un match pour la Coupe du monde, le processus de ritualisation accentue le parfait respect de la forme et rend un tel substitut impensable (cf. Wendling, 2000b).

leurs expressions, les spectateurs manifestent alors un curieux mélange de fascination et de dégoût en regardant ces concurrents installés devant une planche qui leur sert de table. Sur ce support ne figurent que deux objets: l'assiette dans laquelle est déposé l'aliment et un verre d'eau. Ce verre est typiquement la matérialisation d'un point essentiel du règlement car les participants n'ont le droit de boire qu'un seul petit verre d'eau pendant toute la durée de l'épreuve. Ce récipient exprime une loi et transmet aussi un système de valeurs liées à l'expression d'un corps qui souffre. Manger plusieurs centaines de grammes de boudin ou de tripes sans pouvoir se désaltérer constitue assurément une dure épreuve. Ce verre d'eau est plus qu'un récipient, il est l'incarnation d'une règle et d'une valeur.

Cet exemple extrême rappelle que le corps est toujours présent dans le jeu même si souvent les joueurs semblent l'oublier. Bien que considérés comme virtuels, les jeux vidéo mobilisent de manière très forte le corps. Le joueur participe physiquement à l'action qu'il voit et qu'il crée sur l'écran. Il y a toute une tension du corps qui souvent ne devient manifeste qu'après la partie: le joueur éprouve alors des maux de tête, des courbatures, des irritations oculaires, des inflammations du poignet, ou ressent tout simplement des besoins fondamentaux comme la soif, la faim ou la nécessité d'uriner (Clais & Roustan, 2003).

La fin du jeu marque donc non pas le retour du refoulé, mais le "retour du corps" (2003: 39), car durant la partie l'enthousiasme ludique (littéralement, le transport divin lié au jeu) relègue l'organisme à un rôle purement fonctionnel. La passion du jeu fait que le corps n'est plus qu'un instrument au service du joueur.

L'engagement total du joueur dans l'action ludique est de plus renforcé par son immersion dans un univers et une temporalité spécifique. L'adepte de FPS (First Person Shooter désigne, en anglais, les jeux de tirs à la première personne, comme Doom où le joueur incarne un "space marine" affrontant toute sorte de monstres sur la planète Mars) est pris dans des actions où son personnage marche, court, saute, et tire sur tous les ennemis qui apparaissent sur son chemin. En quelques minutes, il élimine des dizaines d'êtres humains ou infernaux qui se dressent face à lui. Le rythme de l'action produit dès lors un oubli du corps équivalent à l'oubli du matériel technique représenté par le clavier et la souris. Pour être efficace dans le jeu, pour être complètement pris dans l'action ludique, il faut automatiser, jusqu'à cesser d'y penser, les raccourcis de touche sur le clavier qui permettent de changer d'armes instantanément. Le corps, les instruments techniques, les objets en général sont mis au service exclusif de l'idée ludique. Associé à la simplification du monde qui se manifeste dans le jeu (sauver sa peau dans un environnement composé de bons et de mauvais), cet engagement total est parfois accusé de favoriser des formes d'addiction, de cyberdépendance.

Les objets ludiques marquent le triomphe de l'idée, de la règle, de la valeur. La personne qui achète une carte à gratter est une idéaliste: elle s'investit l'espace de quelques secondes, ne serait-ce que subrepticement, dans l'imaginaire d'une vie sans soucis matériels.

4. Les êtres

Face à la vie ordinaire qui semble souvent figer les identités, le jeu ouvre le champ du possible. Sur ce thème, les jeux vidéo continueront à nous fournir les derniers exemples, mais l'analyse reste applicable à l'ensemble des jeux, à l'image du joueur d'échecs qui est comme un souverain dans son royaume, ou de l'adolescent qui donne un coup de pied dans un ballon. A cet instant, il devient Zinedine Zidane en train de marquer le but décisif de la Coupe du monde.

Le principe de base des jeux vidéo est que le joueur incarne un personnage, un avatar. Souvent, il lui donne un nom et lui affecte des caractéristiques. Le joueur devient au fil de ses parties, voleur, druide, magicienne, général, pilote de course, ou être démoniaque.

Les jeux vidéo recréent sous une forme électronique le ressort premier des jeux d'enfants. Citant de jeunes élèves: "Et si on jouait aux gendarmes et aux voleurs, ou aux pirates, ou à Robin des bois. Moi, je serais Robin, toi tu serais Petit Jean, toi tu serais belle Marianne, et on ferait..." (1991: 149), le pédagogue Claude Mayor observe que "l'aptitude à imaginer une histoire, à mettre en place une esquisse de scénario, à se distribuer des rôles et à entrer dans le jeu existe bel et bien chez tous les jeunes enfants" (1991: 149). Bien que son article date de bien avant l'avènement des jeux électroniques, sa lecture suggère l'origine de la fascination qu'ils exercent: "L'imaginaire est stimulé et activé par le fait qu'ils [les enfants] entrent tout entiers dans le personnage qu'ils ont choisi d'être ou qui leur a été attribué. C'est ainsi un moyen d'explorer le monde, de devenir aventurier, roi puissant, extraterrestre ou pauvre mendiant" (Mayor, 1991: 149).

Le joueur éprouve également les puissances de l'ombre soit en les affrontant comme dans Doom, soit en les incarnant comme dans Warcraft où le joueur peut choisir d'appartenir à la "Horde" composée d' "orcs", de "morts-vivants" et d'autres sympathiques créatures en guerre contre "l'Alliance" des "humains", des "nains" et des "elfes de la nuit". Car le joueur n'est pas seul dans ses parties. Il y rencontre d'autres personnages, d'autres avatars, d'autres entités⁹.

⁹ Ce terme d'entité convient d'ailleurs parfaitement pour décrire les réalités agissantes qui apparaissent sur nos écrans. Une entité, dit le dictionnaire *Le Petit Robert*, est un "objet

A priori, on n'est jamais tout à fait certain que l'entité avec laquelle on entre en contact par l'intermédiaire du dispositif électronique est une intelligence artificielle ou un être humain.

Pour illustrer cette idée, le dessinateur Peter Steiner a représenté dans une édition du *New Yorker* de 1993 deux chiens qui discutent ensemble devant un ordinateur et qui constatent que "sur internet, personne ne sait que tu es un chien". Mais à bien les regarder, les chiens de Steiner sont en fait "des êtres humains qui cherchent à vérifier si leurs interlocuteurs sont aussi humains qu'eux" (Wendling, 2006: 37). Le flux d'informations et les capacités de modélisation restant limités sur internet, les images ludiques gardent encore aujourd'hui une simplicité d'apparence que nous avons appris à reconnaître comme virtuelle. Mais celle-ci est loin d'éroder la passion pour le jeu. La simplicité (relative) du trait rappelle l'inexpressivité des masques traditionnels. L'avatar du jeu vidéo est une forme moderne de masque. Le joueur confronté à ces entités, à ces masques numériques, se trouve pris dans un intense travail d'identification et d'interprétation. Face à chaque entité, il se demande "qui est-il? que va-t-il faire?". Autrement dit, il attribue des intentions, des stratégies, des comportements réflexifs à ces êtres virtuels. Le joueur élabore dans le fracas des armes automatiques ou dans le vrombissement des voitures de course, une "théorie de l'esprit", autrement dit une représentation mentale de ce que les autres entités se représentent. Or c'est là aussi une capacité typiquement humaine qui émerge très tôt dans le développement de la personnalité de l'enfant.

5. Conclusion

Ainsi, à travers les rapports que les joueurs entretiennent avec les mots, les objets et les êtres, on voit s'exercer les dimensions les plus complexes et les plus constitutives de la nature humaine. Loin des contraintes matérielles (le joueur peut oublier de manger), loin des exigences communicationnelles (le joueur se sent libre d'affirmer ce qu'il veut), loin de la pression sociale (le joueur s'incarne aussi bien en ange qu'en démon), loin donc de toutes les contraintes de la vie ordinaire, le jeu offre d'autres univers de possibles.

Il peut ainsi devenir une échappatoire face à la morosité que présente pour certains la vie ordinaire. Mais c'est en tout cas une activité qui manifeste notre goût pour interpréter le monde, pour poser des règles et pour reconnaître dans les entités qui peuplent le monde d'autres soi-mêmes potentiels.

considéré comme un être doué d'unité matérielle, alors que son existence objective n'est fondée que sur des rapports".

Bibliographie

- Bastide, R. (1970): Le rire et les courts-circuits de la pensée. In: J. Pouillon & P. Maranda (éds.): *Echanges et communications: mélanges offerts à Claude Lévi-Strauss à l'occasion de son 60^{ème} anniversaire*. Paris (Mouton), 953-963.
- Clais, J-B. & Roustan, M. (2003): 'Les jeux vidéo, c'est physique'. Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique. In: M. Roustan (éd.): *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité*. Paris (L'Harmattan), 35-52.
- Grice, H. P. (1975): Logic and Conversation. In: P. Cole & J. Morgan (eds.): *Syntax and Semantics*, 3, New York (Academic Press), 41-58.
- Huizinga, J. (1951 [1938]): *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris (Gallimard).
- Keck, F. (2004): 'Les Bororo sont des Araras'. Essai d'analyse d'un cas de 'logique primitive'. In: séminaire de P. Macherey, 2003-2004, UMR 8163 Savoirs, textes, langage. Disponible: <http://stl.recherche.univ-lille3.fr/> (27.4.2007)
- Lévi-Strauss, C. (1955): *Tristes tropiques*. Paris (Plon).
- Lévi-Strauss, C. (1962): *La pensée sauvage*. Paris (Plon).
- Lévy-Bruhl, L. (1918): *Les fonctions mentales dans les sociétés inférieures*. Paris (F. Alcan).
- Mayor, C. (1991): L'expression orale dans des situations simulées: les règles du jeu. In: M. Wirthner, D. Martin & P. Perrenoud (éds.): *Parole étouffée, parole libérée. Fondements et limites d'une pédagogie de l'oral*. Neuchâtel (Delachaux et Niestlé), 149-157.
- Wendling, T. (2000a): Jeu, illusion et altérité. In: M.-O. Gonseth, J. Hainard & R. Kaehr (éds.): *La grande illusion*. Neuchâtel (Musée d'ethnographie), 25-39.
- Wendling, T. (2000b): La construction du rite dans le jeu d'échecs de compétition. In: *Etudes mongoles et sibériennes*, 30-31, 319-347.
- Wendling, T. (2002): *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris (PUF).
- Wendling, T. (2006): Regard anthropologique sur les objets et les pratiques de l'Homo informaticus. In: L.-O. Pochon, E. Bruillard & A. Maréchal (éds.): *Apprendre (avec) les progiciels. Entre apprentissages scolaires et pratiques professionnelles*. Neuchâtel (IRD, INRP), 27-37.
- Wendling, T. (2007): Du rite et des théories indigènes de l'action. In: *Ethnologie française, hors-série*, 119-122.