

Par manière d'introduction rituelle.

Avant d'entrer dans le terrain de jeu...

Dans son *Homo ludens*, l'historien néerlandais Johan Huizinga a mis en lumière ce qui rapproche le jeu du secret, du mystère, de l'action sacrée — bref, du *rite*. L'action rituelle est un spectacle, une représentation dramatique, une figuration, un geste répétitif et réglé: en d'autres termes, un *jeu*. Pour Huizinga, en effet, «l'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée¹. » Ce lien entre le rite et le jeu, y compris le jeu théâtral, a également été abordé par des penseurs tels que Roger Caillois (dont l'ouvrage *Les jeux et les hommes* doit beaucoup aux travaux de Huizinga), Michel Leiris et Antonin Artaud².

Quelle que soit sa valeur — certaines des contributions du présent ouvrage s'attachent précisément à la mesurer —, le

1. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 30.

2. R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958. Chez Leiris, on retrouve cet aspect notamment dans ses études sur la théâtralité des rites de possession (*La possession et ses aspects théâtraux chez les Éthiopiens de Gondar*, Paris, Plon, 1958) et, chez Artaud, dans son célèbre «théâtre de la cruauté» qui renoue, à maints égards, avec les amples ritualisations des tragiques grecs.

rapprochement proposé par Huizinga entre le jeu et le rite est apparu comme un outil heuristique à la fois provocant et pro- metteur. À partir de l'analyse d'une «action ludique», quelle qu'elle soit — voyages à Las Vegas de touristes captivés par le Caesars Palace, engouement pour la télé-réalité, fascination pour les jeux « de rôle » ou pour les jeux vidéo d'horreur —, il serait ainsi possible de déboucher sur le rite. Mais, à l'inverse, en examinant

un rite — liturgie eucharistique, manifestation du 1^{er} mai, remise des médailles olympiques, pèlerinage à Compostelle ou à Katmandou —, c'est bel et bien au jeu que l'on aurait le sentiment d'aboutir. Pourrait-on dès lors, au sens strict — et non à celui d'une vague analogie —, poser une équivalence entre rite et jeu ? Voilà en tout cas une question qui hante ces pages avec ténacité...

À bien des égards, la culture contemporaine manifeste un engouement considérable pour d'innombrables formes ludiques, du sport professionnel aux jeux vidéo, en passant par les «jeux de société», les *quiz*, les jeux de «hasard» et les séductions du *show business*. Il faut également signaler que, de nos jours, dans nos sociétés, cette catégorie cruciale de pratiques rituelles qu'Arnold Van Gennep a appelées «rites de passage³» revêt fréquemment, elle aussi, des formes profondément ludiques. Bref, et autrement dit, la culture contemporaine se présente à maints égards comme une culture *qui joue*.

D'aucuns — pessimistes ? — pourraient voir là l'indice d'une fatigue, d'un essoufflement de la culture, le «symptôme» d'une espèce d'«inertie intellectuelle» par laquelle cette culture refuserait de prendre part aux grands «en-jeux» du monde. Selon sa définition même, le jeu paraît en effet s'opposer au «réel» et s'enraciner irrémédiablement dans la «fiction». Pourtant, on sait aussi que le jeu (celui des enfants aussi bien que celui des «grandes personnes») est bien souvent *pris au sérieux* et que, de ce fait, il accomplit une fonction incontournable dans la culture. Il serait dès lors difficile de comprendre une société sans aussi comprendre les jeux qui la font

3. A. Van Gennep, *Les rites de passage*, Paris, 1909 (rééd. Paris, Picard, 1981). Voir également T. Goguel d'Allondans, *Rites de passage, rites d'initiation: lecture d'Arnold Van Gennep*, Québec, Presses de l'université Laval, 2002.

vivre — si tant est que le jeu, comme l'a suggéré Huizinga, soit le véritable *socle* de la culture.

Le thème du rapport entre le jeu et le rite est suffisamment vaste et inclusif pour autoriser des perspectives fort variées. La liste des auteurs retenus ici et leur spécialité le prouvent amplement: sciences des religions, théologie, philosophie, éthique, anthropologie, sciences de l'éducation, sociologie, études cinématographiques. Cette variété est à la fois un

avantage certain et un écueil potentiel : devant une aussi grande variété, il devient en effet important de bien cerner les termes du débat afin d'assurer à l'ensemble une certaine cohérence. Les premières contributions sont d'ailleurs précieuses à cet égard.

Balises, ouvertures

Dans le sillage des réflexions de Wittgenstein sur les jeux de langage, Pierre Lucier nous invite à ne pas nous satisfaire d'une équation par trop simpliste et réductrice entre le jeu et le rite. L'examen attentif de la double orientation sémantique du terme «jeu» dans le langage ordinaire (activité libre et gratuite d'une part, activité fortement régulée d'autre part) l'amène à récuser toute espèce d'essentialisme du langage — que l'on parle du jeu ou du rite. Les *formes de vie* qui engendrent les différents jeux et rites doivent être prises en considération puisque ce sont elles qui, au bout du compte, façonnent chaque jeu et chaque rite et nous permettent de saisir leurs significations particulières. Leur *différance*, aurait peut-être dit Derrida.

Tout en reconnaissant la proximité morphologique entre le jeu et le rite, Jacques Pierre rappelle que ces deux entités ne traduisent pas le même rapport au *fondement*. Le jeu aménage un écart où peut se déployer le *possible*: il est lui-même cet écart, n'étant ni totalement déterminé ni complètement indéterminé. Cette parenthèse ludique n'est pas permanente. Elle doit finir par se refermer pour que les participants puissent revenir à la détermination et ne pas se perdre. La règle qui sert de cadre est à la fois arbitraire et nécessaire ; elle fonde le jeu mais elle est elle-même sans fondement. En fait, pour Pierre, le fondement appartient plutôt au *mythe* et au *rite* qui, à

leur façon, réunissent ce qui est séparé dans le langage et ramènent ensemble ce que le jeu (dont la nature est profondément *disjonctive*) avait tendance à dissocier. Tout en étant proches l'un de l'autre en ce qu'ils partagent un certain nombre de similitudes formelles, le jeu et le rite fonctionnent à rebours l'un de l'autre: le jeu produit les différences tandis que le rite (en cela éminemment religieux) les subsume.

Les deux autres contributions de ce groupe inaugural étendent la réflexion sur le jeu et le

rite à un troisième terme : le don dans le cas de François Gauthier, le tarot dans celui de Danièle Bourque. Le premier nous met en garde contre une conception binaire qui réduirait le jeu à la liberté et le rite à la contrainte. Dans le sillage des travaux de Marcel Mauss — et du MAUSS, le mouvement anti- utilitariste dans les sciences sociales, fondé par Alain Caillé en 1981 —, il a recours à un système plus vaste encore : celui du don, qui se rattache en dernière instance au symbole. Selon Gauthier, le don s’articule à partir de couples — liberté et contrainte, intérêt et désintérêt, abandon et génération, etc. — sans jamais se réduire à l’un ou l’autre de leurs termes ; il est ainsi riche d’enseignements pour une compréhension nuancée des rapports entre le jeu et le rite. Si le jeu manifeste une ouverture à l’incertain, à l’indétermination, au hasard, le rite, lui, assume encore plus complètement sa dimension symbolique de « fait social total », pour le dire comme Mauss : il opère une mise en jeu du fondement et de l’origine. Pour Gauthier, le jeu devient aussi un rite quand le hasard se fait destin, providence, grâce, sens de l’histoire.

Danièle Bourque procède de son côté à une tentative de « décloisonnement » qui est, selon elle, le propre du tarot. Loin de se réduire à un jeu de cartes servant de jeu de société ou d’outil divinatoire, le tarot «débâcle» l’idée même de jeu. Il est continuellement arraché des significations qu’on lui donne habituellement ; il ne se laisse jamais cerner une fois pour toutes et plonge dans le non- savoir. C’est un irrationnel qui renvoie à l’acte de penser, qui joue toujours la rencontre de ce qui force à penser. On songerait presque à ce que Baudrillard écrivait dans les *Stratégies fatales* à propos de l’*objet* : «Au fond, l’objet se moque des lois dont on l’affuble, il veut bien figurer dans les calculs comme variable sarcastique et laisser les

équations se vérifier, mais la règle du jeu, les conditions auxquelles il accepte de jouer, personne ne les connaît, et elles peuvent changer d’un seul coup⁴...»

Mises en scène, subversions

Jouer, c’est mettre sa pensée à l’épreuve, mais c’est aussi... faire « comme si ». Dans *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois faisait la part belle aux jeux d’imitation (*mimicry*) qui impliquent un jeu de *rôle*, une *représentation*. Le spectacle ludique et rituel auquel nous

nous livrons ne saurait toutefois être réduit aux limites de la scène proprement théâtrale: on pourrait soutenir que la «représentation» nous poursuit et nous transporte dans nos activités les plus quotidiennes. Cinq collaborations sont particulièrement attentives à cette percée subversive du jeu et du rite dans les sphères les plus diverses de l'agir humain.

Sous la forme d'un impromptu aux forts accents pirandelliens, Jean Ferreux s'interroge sur la nature profonde de l'idée même du colloque scientifique. L'auteur démontre avec brio le caractère profondément ludique de cette activité : les participants se soumettent à des règles qui valident et fondent leur jeu ; ils portent des masques au gré des rôles qu'ils sont appelés à jouer d'un bout à l'autre de cette rencontre «savante» ; à défaut de désigner un vainqueur, ils évaluent secrètement les performances dont ils sont tour à tour les protagonistes et les témoins.

Aussi étonnant qu'il puisse paraître à première vue, cette structure ludo-rituelle profondément subversive repérée par Ferreux dans un colloque scientifique est aussi, selon Olivier Bauer, celle du culte protestant. On y trouve cette même tension entre une cause commune et des intérêts particuliers. Mais, pour Bauer, le culte protestant est un *contre-jeu* : c'est un jeu que les Églises protestantes acceptent de jouer même si, au sens strict, il ne peut être pleinement efficace. Dans le culte protestant, en effet, tout se passe comme si l'on « donnait à Dieu » pour que celui-ci nous récompense davan-

4. J. Baudrillard, *Les stratégies fatales*, Paris, Grasset, 1983.

tage en retour, selon le vieil adage romain du *do ut des*. Pourtant, la théologie protestante — *sola gratia, sola fide* — postule on ne peut plus clairement qu'il est impossible de « manipuler » Dieu par des offrandes, de « mériter sa grâce » par des prières, des liturgies ou des cultes. La mise en scène permet cependant à diverses personnes (des simples «spectateurs» aux officiants) de jouer un rôle, de se réunir et d'apprendre, dans un contexte puissamment ritualisé.

Denis Jeffrey étudie pour sa part cette mise en scène, ce jeu de rôles dans les rites d'interactions sociales — auxquels nous ont sensibilisés les travaux célèbres d'Erving Goffman. Quelle est la place de la liberté dans le jeu et le rite ? L'un et l'autre lient-ils leurs

participants à la dureté de règles strictes et étroites ? Selon Jeffrey, ce n'est pas le cas : les interactions humaines nous lancent dans une suite de représentations, mais il n'y a pas que des rôles — il y a aussi et surtout des manières multiples de les jouer. Il faut cependant connaître les règles pour exercer sa pleine liberté. La liberté n'est donc pas l'ignorance ou le mépris des règles ; elle n'est pas étrangère à l'acquisition de connaissances propres à un champ de compétences donné. C'est le jeu lui-même qui *crée* de la liberté, qui la fait advenir à l'intérieur même de ses règles, de son cadre. Bref, le jeu est tout à la fois libre et réglé.

Le rapport entre le jeu et le rite n'est pas seulement abordé par des chercheurs récents en sciences humaines ; il est aussi présent, en filigrane, dans maintes traditions religieuses et philosophiques, y compris fort anciennes. On pourrait dire en ce sens qu'il sème un certain désordre, même dans les systèmes apparemment les plus rationnels. Éric Volant prend ainsi appui sur quelques fragments d'Héraclite pour proposer une réflexion toute en nuances sur le jeu, le rite, le temps, la vie et la mort. Selon sa lecture du célèbre penseur présocratique, le rite est une mise en scène du « jeu du monde » qui n'a besoin ni de fondement ni de justification: le jeu et le rite portent davantage l'humain qu'ils sont portés par lui. «Le temps est un enfant qui joue en poussant des pions»...

Cela, Michel Despland nous le rappelle dans un contexte fort différent : il documente un affrontement fascinant entre un théoricien rigoureux, le sociologue français Roger Bastide, et un terrain ludique fertile en rebondissements — celui des religions

afro-brésiliennes, et notamment le candomblé de Bahia. On peut certes soutenir que le jeu et le rite ont *porté* Bastide, puisque cette rencontre eut un effet durable sur la vie et l'œuvre du sociologue, qui consigna son expérience et ses observations dans une série d'ouvrages qui font autorité aujourd'hui encore⁵. Selon Bastide,

le rite n'est pas une simple pratique de traditions mais une activité essentielle de l'homme. On se rappellera d'ailleurs que c'est à Bastide, dans son article «Anthropologie religieuse» de l'*Encyclopædia Universalis*, que l'on doit l'idée selon laquelle l'expérience du sacré ne disparaît pas de la conscience contemporaine mais «se déplace» plutôt vers des sphères où

l'on n'est simplement pas habitué à le chercher.

Écrans — et cadavres — exquis

Parmi les activités qui accaparent le plus l'individu, de nos jours, on ne peut passer sous silence l'éternelle «fuite en avant» de la technologie. Que l'on souscrive ou non aux thèses qui découlent de l'hypothèse postmoderne⁶, force est d'admettre que le développement technoscientifique occupe aujourd'hui une place de plus en plus considérable. Comme le suggère Yves Boisvert, ce développement se situe à la frontière entre la modernité et la postmodernité ; en lui, la modernité culmine et s'effrite à la fois : «cette hégémonie technoscientifique représente le point culminant du projet moderne et annonce par le fait même son déclin⁷». On peut difficilement évoquer une notion aussi significative que le jeu sans se référer, d'une manière ou d'une autre, à l'essor de la technoscience. Un

5. Notamment *Le candomblé de Bahia* (Paris, Plon, 2000-2001 [1958]), *Les religions africaines au Brésil* (Paris, PUF, 1995 [1960]) et *Le sacré sauvage, et autres essais* (Paris, Stock, 1997 [1975]).

6. Notamment depuis les thèses provocantes de Jean-François Lyotard dans *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir* (Paris, Minuit, 1979).

7. Y. Boisvert, *Le postmodernisme*, Montréal, Boréal, 1995, p. 25. On lira aussi le collectif dirigé par Y. Boisvert, *Postmodernité et sciences humaines : une notion pour comprendre notre temps*, Montréal, Liber, 1998. Sur un dépassement possible de la postmodernité elle-même, on consultera S. Charles, *L'hypermoderne expliqué aux enfants*, Montréal, Liber, 2007.

essor qui oriente la teneur même des jeux et des rites qui nous sont proposés, mais aussi les discours qui leur sont consacrés.

Dans sa contribution, Robert Verreault note une effervescence rituelle particulièrement marquée depuis le début des années 1990 ; une effervescence qui se répercute dans des médias directement concernés par l'évolution de la technologie, dont le cinéma et les jeux vidéo. En étudiant des jeux comme *Zelda : A Link to the Past* (1992) et *Second Life* (depuis 2003), l'auteur met en lumière une évolution dans le rapport au rite. Si l'on se contentait, au départ, de puiser des motifs dans les grands récits mythiques pour reproduire les principales étapes des rites initiatiques, on en vient, depuis quelques années, à rapprocher

le rite de la consommation, en allant même parfois jusqu'à les confondre. Ainsi, le jeu en ligne *Second Life* propose un univers virtuel qui reflète à ce point les qualités prisées par l'économie libérale qu'il offre la possibilité de convertir les dollars Linden (la monnaie fictive du jeu) en véritables dollars. Il contribue ainsi à créer une véritable économie à laquelle participent non seulement les joueurs, mais aussi diverses compagnies et institutions bien réelles — y compris de prestigieuses universités. On constate donc que le jeu est de moins en moins conçu comme une voie d'échappement ou un prétexte de fuite, et de plus en plus comme le reflet toujours plus direct du climat politique et économique ambiant.

On pourrait dire la même chose des jeux les plus présents dans l'espace public québécois : les jeux d'argent gérés par la société d'État Loto-Québec. La minutieuse enquête à laquelle nous convie Jacques Cherblanc part d'une question qui pourrait étonner : les «jeux» proposés par Loto-Québec en sont-ils vraiment? Le langage courant en est certes persuadé, mais on remarque pourtant à l'examen que ces «jeux» — qu'il s'agisse de loterie instantanée («gratteux»), de machines à sous, d'appareils de vidéo-poker, etc. — ne recoupent guère les catégories ludiques traditionnelles évoquées par des chercheurs comme Huizinga, Caillois et Winnicott. Mais en les qualifiant de « jeux », les dirigeants de Loto-Québec (et, par extension, l'État) élaborent et entretiennent, selon Cherblanc, une vaste mystification commerciale soutenue par les idées de «hasard», de «chance», de «bonheur»; la société d'État fait du jeu un outil

comme un autre de promotion sociale et de recette fiscale, la fin semblant justifier les moyens.

Le jeu deviendrait ainsi de plus en plus malléable et disponible aux (re)combinaisons les plus hardies. Marc Joly-Corcoran s'intéresse lui aussi aux mutations subies par le rite en cette ère intensément technologique. Il approfondit l'aspect profondément rituel de ce qu'il appelle la «spectature» au cinéma. Par le truchement du «cercle herméneutique», qu'il emprunte à Martin Heidegger et à Hans-Georg Gadamer, et en proposant la notion de «cinéphanie» (inspirée par le concept proposé par Mircea Eliade de «hiéro-phanie»), il montre que de plus en plus de films encouragent une appropriation active du spectateur en autorisant plusieurs modes de lectures. Une œuvre comme *The Matrix*, par exemple, offre

une expérience qui, pour plusieurs, ne se limite pas au seul grand écran : la trame narrative se décline dans plusieurs médias et génère des jeux vidéo, des bandes dessinées et des films réalisés par les amateurs de l'œuvre originale. Le premier visionnement met donc en place toute une série de jeux rituels susceptibles d'être réactualisés au gré des expériences du spectateur-participant.

Philippe St-Germain poursuit ces réflexions sur l'art, le jeu et le rite en privilégiant cette fois la création artistique et, plus précisément encore, la création artistique surréaliste. Le choix de ce mouvement n'est pas fortuit, puisque celui-ci a toujours accordé une place cruciale au jeu. Par-delà l'intérêt des surréalistes pour des rites existants, il s'agit de voir si l'un des jeux surréalistes les plus marquants — la création *automatique* — possède ou non une véritable dimension rituelle. L'auteur distingue notamment l'emploi de l'écriture automatique par la psychanalyse (où l'automatisme est instrumentalisé à des fins cliniques) de son emploi par les surréalistes (où il débouche sur une œuvre autosuffisante). Il émet en conclusion une hypothèse sur l'évolution du jeu, du dadaïsme au surréalisme : si le jeu, dans le mouvement dada, était essentiellement contestataire et nihiliste, dans le mouvement surréaliste, en revanche, il devient bel et bien un rite — sans pour autant cesser d'être un jeu.

Altérités, transgressions, nostalgies

Ce commerce fluide entre le jeu et le rite dans le surréalisme suggère que le rapport à la règle, dans le jeu, n'a pas à être envisagé comme la soumission aveugle à une autorité dictatoriale. Il serait d'ailleurs abusif d'associer le jeu à ses seules *règles*. Selon presque tous les chercheurs qui se sont penchés sur la question, le jeu est *aussi* une activité libre, animée, effervescente. Il prend souvent la figure de l'excès: un excès par rapport aux conduites attendues et dites «normales», un défi pour l'ordre établi. Les dernières contributions de ce livre tiennent donc compte du caractère *transgressif*, voire parfois même quelque peu étonnant, de certaines formes de jeu.

Dans un texte issu d'une riche et longue expérience de terrain, Thierry Goguel d'Allondans scrute de près les CER (centres d'éducation renforcée) français à la lumière des notions de jeu et de rite. Il rappelle opportunément que la structure tripartite élaborée par le pionnier de l'étude des rites de passage, l'ethnologue et folkloriste Arnold Van Gennep, débouche

sur des rites postliminaires dont la fonction est de permettre aux participants de réintégrer la société enrichis d'un nouveau statut — celui d'adulte, par exemple, à la sortie de l'enfance ou de l'adolescence. Selon Goguel d'Allondans, ces rites *postliminaires* sont souvent les parents pauvres des projets éducatifs puisque l'accompagnement, censé conduire à un nouveau statut, avorte souvent trop tôt. L'auteur s'efforce toutefois de montrer que le dispositif des CER propose à sa façon des jeux et des rites qui peuvent faciliter la réinscription sociale d'adolescents perturbés et ayant commis de nombreux délits.

Pour ces jeunes au statut précaire, le *présent* occupe la première place sur la trame du temps. Jocelyn Lachance suggère de voir là une véritable « nostalgie du présent » qui est en fait éprouvée par l'en-semble des jeunes générations. Le jeune d'aujourd'hui a de moins en moins de repères parce qu'il ne se soumet plus à une seule tradition qui détiendrait suffisamment d'autorité pour orienter ses gestes et ses décisions. Il manifeste pourtant une ouverture au passé qui n'est cependant pas celle de ses aînés : ce qui est en jeu pour lui ici, en effet, n'est pas la nostalgie d'une sorte d'« âge d'or » à jamais hors d'atteinte, mais bien plutôt le désir de faire revivre le passé *dans le*

langage du présent. L'engouement des jeunes pour les jeux de rôle enracinés dans un Moyen Âge (ré)enchanté, pour le mouvement gothique ou pour des relectures hollywoodiennes de l'histoire comme *Troie*, *Titanic* et *Gladiator* ne doit pas nous leurrer : toute relation au passé est vécue selon l'ici et le maintenant ; elle n'a pas en vue une vérité historique, mais un message probant et actuel.

Eve Paquette aborde le rapport entre le jeu et le rite à travers les discours médiatiques récents, au Québec, sur les jeux sexuels des adolescents. Si les discours qui portent explicitement sur les gadgets et les techniques du plaisir sexuel sont relégués aux marges parce que trop choquants, ceux qui portent sur les valeurs (dont l'«amour»), en revanche, trouvent de nombreux hérauts aussi bien qu'un public très réceptif. Au bout du compte, selon Paquette, les discours médiatiques populaires sont moins sexologiques que *sexosophiques* : ils ne se contentent pas de décrire un phénomène mais débouchent sur une vision globale du monde en faisant la promotion d'une sorte d'idéal des rapports

sexuels/amoureux. Cette sexesophie ambiante, qui imprègne la culture québécoise d'une manière frappante depuis quelques années, condamne les jeux sexuels des adolescents tout en leur prescrivant une « ritualité normative » capable d'endiguer leurs supposés « excès ». Les pratiques sexuelles « acceptables » sont désormais celles qui sont domestiquées, qui ne transgressent pas certaines « évidences » morales jamais remises en question.

Dans une veine à la fois proche et différente, Guy Ménard clôt ces pages en abordant justement une pratique souvent qualifiée de « perverse » par les discours bien-pensants de notre temps : le fétichisme. Évitant les écueils ethnocentristes de l'anthropologie colonialiste et ceux, plus pathologisants, du discours psychosexologique conventionnel, l'auteur soutient qu'au moins certaines manifestations du fétichisme proposent un rapport original entre le jeu et le rite : les comportements y sont hyperritualisés, les objets sont investis d'un pouvoir considérable. Par ailleurs, le jeu de rôle, dans le fétichisme, suppose une « double vie » chez les participants (le « jeune cadre dynamique et battant » devenant par exemple, le temps d'une soirée *fetish*, un suppliant à menottes...) Une pratique aussi transgressive permet à l'individu de vivre ce qu'il doit taire

pendant sa vie *profane* en contribuant à revivifier celle-ci. On sait, au moins depuis Rimbaud, que *je* est toujours aussi *un autre*...

Il est toujours tentant, lorsqu'on termine la lecture d'un essai, d'en imaginer, pour ainsi dire en creux, les chapitres manquants. Et celui-ci, malgré la quantité et la diversité de ses contributions, aurait assurément pu en accueillir bien d'autres. Ainsi, par exemple, il eût été passionnant de s'arrêter aux rapports entre le jeu et l'activité proprement théâtrale, tellement ceux-ci ont été étroits et constants depuis la naissance de la tragédie, en Grèce ancienne, jusqu'aux Artaud, Tremblay, Lepage, Koltès ou Grotowski, en passant par les « mystères » des cathédrales, le nô et le kathakali. Sans parler des sports eux-mêmes, qui donnent lieu à de gigantesques événements qui enflamment périodiquement l'enthousiasme de milliards d'êtres humains, on songera également à l'engouement de plusieurs de nos contemporains, jeunes et moins jeunes, pour ces jeux dits « de rôle » qui reconstituent et ritualisent « grandeur nature » les travaux, les jours — et les combats ! — d'un Moyen Âge réenchanté et souvent plus près, d'ailleurs, de l'imagination d'un Tolkien que des *Chroniques* d'un Joinville. On se prend aussi à penser que ce collectif aurait fort

bien pu s'arrêter à toute la prégnance à la fois joueuse et rituelle qui se laisse repérer dans ce qu'on pourrait appeler le « cyber- marivaudage » tel qu'il pullule à notre époque sur les sites de rencontres comme dans les *chatrooms* et autres *Facebook*: «scène érotique», suggérait Foucault avec perspicacité, et bien avant internet, « dans laquelle chacun s'inscrit et baguenaude, même si l'on n'y cherche rien, même si l'on n'y attend rien»...

Le projet de cet ouvrage n'était évidemment pas — tant s'en faut — d'épuiser la double thématique dont il a voulu traiter ; plus modestement, il s'est limité au désir de stimuler la réflexion et de nourrir la discussion. Osons espérer que le jeu en valait au moins un peu la chandelle...