

Roberte HAMAYON, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*

Paris, Éd. La Découverte, coll. La bibliothèque du MAUSS, 2012, 369 p.

Boris Solinski



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7033>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7033

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2012

Pagination : 369-370

ISBN : 978-2-8143-0130-6

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Boris Solinski, « Roberte HAMAYON, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens* », *Questions de communication* [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 08 janvier 2013, consulté le 21 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7033>

l'écrivent Yasmina Quatrain, Benoît Ricard et Sylvaine Nugier : « Aujourd'hui dans l'entreprise, trouver rapidement la bonne information est à la fois impératif et difficile. Impératif parce que les exigences d'efficacité sont élevées [...]. Difficile en raison des volumes d'information de plus en plus importants » (p. 27). Dès lors, il faut privilégier trois leviers : « Le premier levier est de mettre les outils de recherche d'information au cœur de l'accès aux systèmes d'information [...]. Le second levier [...] s'attaque directement à la description des documents afin de permettre à un moteur de recherche de faire remonter une information de qualité » (p. 59). Le dernier consiste à étudier les mécanismes des réseaux sociaux qui sont un des moyens pour les agents EDF d'obtenir l'information qu'ils recherchent.

Dans le troisième chapitre, Grégory Greffenstette, Carole Offredo, Guillaume Mainbourg, Morgan Zimmermann et Jean-Marc Lazard considèrent l'utilisation de la sémantique dans les applications basées sur la recherche d'information. Ils emploient le terme sémantique « dans une acception plus large que celle utilisée en linguistique, et même que celle utilisée dans l'informatique pour qualifier des opérations ou des fonctions qui aident l'utilisateur qui recherche de l'information à dépasser la surface des mots qu'il emploie et à accéder au sens derrière ces mots » (p. 97). Les trois fonctions sémantiques (trouver le type de quelque chose, reconnaître deux choses distinctes comme étant la même chose et spécifier une relation entre deux choses) sont présentes à plusieurs endroits dans une application de recherche : « [Elles] rendent explicites les types et les relations entre les concepts et aident à structurer le monde numérique de l'utilisateur. Ensuite, cette structure lui permet de trouver l'information voulue de façon plus rapide et plus précise » (p. 117).

Le neuvième et dernier chapitre, rédigé par Bernhard Rieder, est consacré à la démocratisation de la recherche en ligne. L'auteur retrace la transformation du paysage numérique et spécifiquement de l'internet depuis 1995 (date du lancement d'AltaVista, premier moteur de recherche à grande échelle) : « Le Web en 2010 constitue le principal environnement en termes d'information et de communication. Il héberge, sur une même plate-forme technologique, une large variété d'activités auparavant réparties sur des canaux distincts » (p. 252).

Avec bientôt deux milliards d'utilisateurs, plus d'un billion de pages et une diversité de services, allant de la simple représentation d'informations textuelles à des applications en ligne élaborées qui combinent bases

de données et contenus multimédias sophistiqués, le Web devient une hydre informationnelle consubstantiellement liée à une économie de type capitaliste dont le mode de production de la valeur est passé de l'industriel au cognitif. Or, c'est précisément aux moteurs de recherche que l'on confie la tâche ô combien difficile de rendre lisible et appréhendable cette structure mouvante et anarchique. Ainsi, comme l'écrit Bernhard Rieder en conclusion, pour pouvoir espérer démocratiser la recherche en ligne, faut-il d'abord en passer par une « une théorisation lucide de la technologie et réexaminer notre conception de la démocratie, en vue de construire des passerelles entre technique et société articulant efficacement analyse critique, conception appliquée et stratégie politique » (p. 274). Par l'exigence de son sujet et la richesse des perspectives ouvertes, la lecture de cet ouvrage s'avère des plus stimulantes.

Alexandre Eyries

ISM, université de Nice Sophia-Antipolis
alex.eyries@yahoo.fr

Roberte HAMAYON, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens.*

Paris, Éd. La Découverte, coll. La bibliothèque du MAUSS, 2012, 369 p.

Le « jouer » dont il est question est à comprendre comme un nom plutôt qu'un verbe, c'est-à-dire le jeu en acte. Contrairement à ce qu'annonce le titre, la démarche est davantage déductive qu'inductive : partant des théories de Johann Huizinga et de Roger Caillois, et d'une étude de la pensée morale du jeu en Occident, Roberte Hamayon propose des cadres d'analyse qu'elle applique ensuite à des exemples de jeux mongols, principalement des rites chamaniques. Ainsi l'analyse anthropologique est-elle plus justification *a posteriori* d'un cadre postulé, qu'induction de celui-ci à la lumière d'observations de terrain. Certes, il a fallu à l'auteure confronter son expérience d'anthropologue avec la pensée contemporaine du jeu, mais, dans l'ouvrage, il ne s'agit que du résultat de l'entreprise, les déductions étant posées comme des évidences et les exemples sibériens n'étant qu'illustrations du bien-fondé des thèses de l'auteure. Ainsi Roberte Hamayon résume-t-elle sa démarche en conclusion de son essai : « Face à l'extrême diversité des faits et des approches, j'ai fait un triple choix. D'abord, celui de faire porter l'analyse non sur le ou les jeux mais sur le jouer ou, en d'autres termes, de délaïsser les événements pour interroger le processus. Et le choix, qui lui est lié, de ne pas renoncer à l'idée de trouver, au moins dans les

exemples de référence, quelque chose qui justifie de considérer qu'il y a unicité de processus au-delà de la disparité des jeux auxquels il donne lieu et des thèmes avec lesquels il interfère. [...] Quant au troisième choix, il découle logiquement des précédents. Si ceux-ci imposaient d'abord le jouer sous différents angles – il est dans l'essence d'une modalité de l'action que de se manifester de multiples façons –, encore fallait-il définir sa spécificité sous chacun d'eux et saisir les liens entre eux. Par là-même, il devenait possible d'envisager en même temps l'existence d'un concept unique de jouer et l'inévitable fragmentation de ses manifestations » (p. 320).

Dans cette gymnastique périlleuse, il manque l'étape essentielle – de l'élaboration critique des cadres d'analyse. La diversité des exemples, tirés – pour l'essentiel – de rites chamaniques, ne saurait faire office de preuve, puisque ceux-ci ne sont retenus qu'en fonction de leur capacité à illustrer la grille de lecture proposée. De plus, l'analogie du jeu avec le rite n'est discutée qu'en fin d'ouvrage, empêchant par là même toute remise en cause de la démarche proposée. C'est d'autant plus regrettable que, en rejetant la jouabilité du rite à la page 316 et sa symétrie avec le jeu – pourtant proposée par Claude Lévi-Strauss (*La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962) –, on ne comprend plus pourquoi cette étude du jouer à été justifiée par tant d'exemples précisément tirés de rites. À moins d'accréditer une reconstruction *a posteriori* d'une approche que fragilisait la démarche naturelle observation-analyse-théorisation. Or, potentiellement, n'était-ce pas dans ce hiatus entre rite et jeu que pouvait se trouver le questionnement le plus intéressant d'une étude anthropologique fondée sur l'étude des rites bouariates ?

Par ailleurs, l'auteure prétend examiner le jeu à « frais nouveaux » (p. 19) alors que le plan de l'ouvrage doit moins à ses propres observations – qui constituent l'apport original de cet essai – qu'aux caractéristiques ludiques de Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958). Ainsi le chapitre 5 envisage-t-il le cadre fictionnel du jeu ; les chapitres 9 et 17 soulignent l'altérité et le décalage garants de la séparation du ludique de la réalité ; le chapitre 7 traite de l'imitation, l'une des quatre catégories ludiques – selon Roger Caillois (*ibid.*) –, qui donne au jeu son caractère improductif ; le chapitre 12 de l'implication qui manifeste son caractère libre ; le chapitre 13 de son indétermination, c'est-à-dire de l'incertain qui le lie ; le chapitre 14 la ruse qui naît d'un cadre réglé. Enfin, en plaçant la théorie avant sa justification anthropologique, la structure même de l'étude est analogue à l'*Homo ludens* de Johan Huizinga (Amsterdam, Éd. Panthéon,

1938) comme à l'essai *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois. L'aspect le plus contestable de leur démarche – les exemples étaient pris pour preuves – était pardonnable en 1938 (l'érudition du médiéviste Johan Huizinga faisant autorité), douteux en 1958 (malgré l'immortalité de l'essayiste Roger Caillois), mais paraît désuet voire déplacé au regard des exemples exotiques et atypiques – à savoir les fêtes et rites mongols – que produit Roberte Hamayon comme paradigmes ludiques. Cette empreinte d'un autre âge ne se dissipe pas davantage lorsque l'auteure feint de s'interroger : « le jouer peut-il constituer un objet de recherche ? », nous renvoyant aux prémisses du *Jeu comme symbole du monde* d'Eugen Fink (trad. de l'allemand par Hans Hildenbrand, Paris, Éd. de Minuit, 1966) qui se posait une question identique en 1960.

Demeurent des considérations pertinentes sur le seul traité ancien sur les jeux – au sens antique du terme – qui nous soit parvenu, *Les spectacles* de Tertullien, sur la virilité imposée par le ludique, sans doute une conséquence de l'activité inhérente au jeu, sur la latitude et la métaphore inspirées par *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique* de Jacques Henriot (Paris, J. Corti, 1989 ; autre référence classique), sur le caractère performatif du jeu causé par l'aléa, sur le principe de préfiguration lié à la potentialité ludique, sur les notions de sanction interne, sur la définition du jeu par la négative induite par le caractère instable et paradoxal du concept. Mais la contribution la plus importante de l'essai réside dans son renoncement à produire une énième définition du jeu qui lui fait concevoir celui-ci comme kaléidoscope de fonctions, plutôt que de caractères figés, autant de dimensions qui, en se combinant, contribuent à donner au jeu sa *modalité* spécifique, le circonscrivant suffisamment pour qu'on reconnaisse sa marque dans nombre de faits sociaux sans rapport direct avec lui.

C'est cette voie qui donne à l'étude du jeu en acte une approche compréhensive, presque ludologique, qui, en essayant de comprendre le jeu pour lui-même, sans le résoudre, ouvre les perspectives les plus fécondes, comme par exemple lorsque l'auteur se fait l'écho de la pensée de Klaus-Peter Köpping (*The Games of God and Man*, Hambourg, Lit Verlag, 1997) qui « fait du mouvement perpétuel sa notion centrale. Tel un pendule, le jeu crée un espace défini par le mouvement, où toutes les différences sont suspendues. De ce fait, le jeu est par essence "liminal" et potentiellement transgressif ; il ne peut y avoir d'orthodoxie dans le jeu » (p. 288).

Boris Solinski

CREM, université de Lorraine
boris.solinski@gmail.com