

**Roberte Hamayon**, *Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte, « Bibliothèque du Mauss », 2012, 369 p. – ISBN 9-782707-164919

Anthropologue spécialiste de la Sibérie et la Mongolie, Roberte Hamayon est l'auteur de *La Chasse à l'âme. Esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien* (Nanterre, Société d'ethnologie, 1990), ouvrage devenu un classique consacré aux pratiques chamaniques chez les peuples chasseurs de cette région du monde, les Bouriates plus précisément. Cette étude avait déjà été pour elle l'occasion de réfléchir sur la part du jeu dans les pratiques rituelles de ces populations (p. 491 sq. en particulier). L'A. a par la suite publié plusieurs travaux importants sur les questions du jeu et de la chance dans leur relation avec le religieux – en particulier une contribution à un ouvrage collectif, dont la substance est reprise et développée dans le présent livre et qui semble en constituer le germe : « Pourquoi les « jeux » plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu ou le jeu, forme élémentaire du rituel à partir d'exemples chamaniques sibériens » (in G. Thinès & L. De Heusch (éd.), *Rites et ritualisation*, Vrin – Institut interdisciplinaire d'études épistémologiques, Paris – Lyon, 1995).

Le projet de *Jouer* se situe donc dans le prolongement de ces études à la fois par les questions soulevées et par la place centrale qu'occupent dans la documentation les matériaux sibériens. Il s'en distingue aussi par une ambition théorique plus large : celle de contribuer à la mise en forme d'une théorie générale de l'activité ludique et non simplement (ce qui à vrai dire n'est pas simple du tout) de présenter l'ethnologie du jeu dans une population particulière. Ces deux perspectives, on le verra, n'en conservent pas moins une proximité problématique : jusqu'à quel point le terrain a-t-il infléchi et singularisé une conception qui se voulait universaliste ?

C'est bien sous le signe des hypothèses générales que s'ouvre le livre dont la première partie, « Des jeux au jouer », pose le cadre analytique global et introduit, comme « cas exemplaire », le jouer bouriate. R. Hamayon note à juste titre que le jeu, en dépit de sa présence dans toutes les sociétés que nous pouvons connaître par l'histoire ou l'ethnographie, est resté un parent pauvre de l'anthropologie. Jusqu'à une date récente, les deux ouvrages les plus généraux sur la question étaient dus l'un à un historien de la culture, Johan Huizinga, avec son *Homo ludens* de 1938, l'autre à un essayiste certes féru d'anthropologie, mais demeuré marginal dans les références de la discipline, Roger Caillois, dont le livre *Les Jeux et les hommes* (1958) est surtout cité pour la classification qu'il propose. Si ces deux études se signalent par leur intelligence, il reste que les mentions qui en sont faites dès qu'il est question de jeu semblent souvent être là « faute de mieux ». R. Hamayon retient, quant à elle, du premier auteur cette idée à la fois simple et essentielle que « jouer n'est pas *faire* au sens courant ». Elle a moins d'affinités avec la pensée de Caillois dans la mesure où elle veut aller plus loin que la classification des jeux qu'il propose (*alea*, *agôn*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*, soit compétition, hasard, imitation et vertige) et insister au contraire sur l'unité du « jouer ». Aussi se reconnaît-elle avant tout dans les écrits de Gregory Bateson, dont elle développe l'idée que jouer est « une modalité de l'action ». Plus précisément, celui-ci note que, quand quelqu'un joue, tout se passe comme si son action était à la fois accomplie et décalée de sa signification première par un effet de recadrage du type « ceci est un jeu ». C'est cette orientation théorique, reprise dans le chapitre 3, qui constituera le cadre conceptuel de l'ouvrage. Mais, avant d'entrer dans le dossier bouriate (ch. 4), il fallait encore, dans le chapitre 2, revenir sur une autre tradition du discours sur le jeu, celle du christianisme, dont l'A. souligne l'hostilité durable aux trois grands registres du jouer : le divertissement, la sollicitation du hasard (avec son éventuelle dimension divinatoire) et la mimesis théâtrale. Ces prises de position étant encore sensibles, selon elle, dans la relative disqualification ou marginalisation du jeu dans notre culture, où il est opposé au sérieux, renvoyé du côté de l'enfance et en définitive peu valorisé en tant qu'objet d'étude.

Or le terrain sibérien contraste radicalement avec ces évaluations puisque le jeu s'y trouve au contraire au cœur des pratiques sociales les plus sacrées, qu'il s'agisse chez les Bouriates des « Jeux », grandes cérémonies collectives annuelles marquées par l'exercice de la lutte et de la danse ou de l'activité des chamanes

dans sa dimension théâtrale de mime des comportements animaux liés à la reproduction – combats entre mâles et approche des femelles. Le chapitre 4 est consacré à la présentation de ces matériaux et à une première analyse dont le chapitre suivant élargit la portée en insistant, en particulier, sur la place du corps et de ses mouvements dans la construction de l'action ludique/rituelle. La principale conclusion à retenir de ces exemples est la nécessité de recadrer en quelque sorte la catégorie même de jeu pour saisir le caractère central des significations qui lui sont attachées et qui touchent aussi bien à l'identité (de genre, surtout) des individus qu'à la production d'identités collectives. Ce dernier aspect est en vérité quasi exclusif aujourd'hui. Comme le rappelle l'A., l'athéisme et le progressisme officiels de la période soviétique, venant après les campagnes de christianisation de l'Église orthodoxe, ont eu raison des anciennes croyances. Aussi, plus que jamais dans la période post-soviétique, les « Jeux » sont devenus une vaste manifestation nationaliste. Ici comme en Mongolie, ce phénomène englobe également le chamanisme, érigé en expression religieuse caractéristique de l'identité nationale.

La deuxième partie, « Le jouer et ses multiples dimensions », est pour l'essentiel consacrée à l'approfondissement de l'analyse des données sibériennes à partir du cadre posé dans le bref chapitre 6. Sont ainsi examinées successivement plusieurs « dimensions » de l'activité ludique : en premier lieu le sens du recours à l'imitation (avec une partie comparative intégrant d'autres populations asiatiques), chapitre qui conduit à une mise au point sur la proximité du jeu et du rite fondée sur leur commun recours à un cadre fictionnel. Cette proximité ressort encore davantage du chapitre suivant, qui souligne en quoi le jeu est « préfiguration » d'une activité, en particulier la chasse : résultat auquel participe aussi la joie conventionnelle des participants (ch. 12). La dimension performative de ces activités invite à interroger plus avant leurs liens avec les représentations religieuses. Selon la culture locale, ces pratiques ont en effet pour vocation de réjouir les entités surnaturelles (ch. 10) et de les rendre favorables. Elles agissent donc sur le réel au même titre que des rites propitiatoires. L'A. insiste sur l'idée qu'une telle attente demeure même lorsque l'adhésion au système religieux initial n'a plus cours. De fait, le chapitre 13 apporte des éléments précieux pour comprendre ce phénomène : c'est l'indétermination, la chance, présentes dans des activités telles que la chasse, qui donnent tout son sens à la dimension du jeu, comme manipulation et maîtrise symbolique de l'aléatoire. En vis-à-vis de cette dimension

cosmique ou métaphysique, il revient encore à la ruse et à la stratégie de donner place au pouvoir des hommes, jusque dans leur relation au monde des esprits (ch. 14).

Les chapitres suivants présentent d'autres corrélations entre les « jeux » des Bouriates et des traits caractéristiques de leur organisation sociale et de leurs valeurs : formes du pouvoir et redistribution des biens, enjeux de la catégorie de la virilité... Un dernier chapitre tente une synthèse susceptible d'unifier le champ du « jouer » en introduisant les notions de marge et de métaphore. La métaphore désigne ici à la fois une modalité de conceptualisation et une entrée dans le registre de la fiction. La marge, quant à elle, renvoie à l'indétermination qu'ouvre la forme jeu : soit une indétermination structurelle (l'alternative perdre/gagner dans sa relation avec les « règles du jeu »), soit une capacité variable d'accomplir au mieux un programme donné, une danse par exemple. Cette distinction permet à l'A., aux pages 316-317, de résumer très clairement sa position sur la question, récurrente dans tout le livre, de la relation entre jeu et rite. La clarification tient en deux points :

- l'idée que « jouer est toujours susceptible d'être crédité d'un "effet" à titre potentiel, quel que soit le degré de ritualisation ».
- l'idée que l'effet attendu du rite dépend de la stricte réalisation de son script, tandis que celui du jeu « tient au contraire à ce que son déroulement comporte d'aléatoire à l'intérieur du cadre de jeu » (p. 317).

On notera cependant que, même si une distinction est faite, l'idée d'un « effet » sur la réalité est commune aux deux termes. Et c'est bien là que réside la difficulté. Plus largement, le problème qui se pose à l'issue de la lecture de cet ouvrage est celui de son adéquation à l'objet qu'il s'est donné : présenter une théorie générale du « jouer ». L'A. a sans nul doute tout à fait raison de focaliser son analyse sur l'activité elle-même plutôt que sur les jeux dans leur immense diversité. Elle donne des éléments de définition de cette « modalité de l'action » dont la pertinence est également hors de question. Mais, comme elle le reconnaît elle-même à plusieurs reprises, son approche peine à distinguer vraiment le jeu du rituel. Certes, la question n'est pas simple : il y a souvent des éléments rituels dans les jeux, il peut y avoir des activités explicitement ludiques incorporées à des programmes rituels. C'est ce dernier cas de figure qu'illustrent les exemples bouriates de l'A. De façon générale, une activité rituelle n'est pas telle en raison de la nature des actes accomplis : on peut manger, marcher, pleurer, tuer rituellement – et, pourquoi pas ?, jouer... Dans tous les cas, le caractère

rituel ne vient pas de l'activité elle-même, mais du cadre dans lequel elle est située et des représentations qui l'accompagnent. Bien entendu, la présence d'un jeu comme élément ritualisé n'est pas purement contingente, en raison précisément de l'effet de « marge » rappelé plus haut. Même si l'on peut penser (sur la base d'exemples ethnographiques avérés) que toute activité humaine peut faire l'objet d'une ritualisation, ce sont la plupart du temps des éléments porteurs d'un riche potentiel sémantique qui sont choisis – tuer et manger, par exemple, pratiques généralement associées dans le sacrifice. Le cas du jeu est de ce point de vue très significatif puisque d'une part il s'agit déjà d'une modalité de l'action proche de celle du rite par son écart avec la pure rationalité pragmatique et que, d'autre part, sa structure d'indétermination ou son ouverture à des jugements en termes de succès ou d'échecs (relatifs ou absolus) facilite les usages divinatoires. En somme, le jeu est « bon à ritualiser », surtout lorsque les rituels ont un lien avec la maîtrise de l'aléatoire.

Les jeux sibériens étudiés par Roberte Hamayon ont été dans le passé fortement intégrés à des logiques magico-religieuses. Elle note que, en dépit de glissements vers des logiques de compétition et d'affirmation identitaire, ils restent associés à l'hypothèse d'une propitiation, leur réussite étant de bon augure. Est-ce à dire que ce type de pronostic (ou d'imputation d'une efficacité sur le déroulement des événements) fait partie de l'essence du jeu ? Telle semble être la conviction de l'A., qui tire argument de la permanence de ces discours en dehors de toute inscription religieuse. Mais on pourrait aussi bien dire que cette potentialité du jeu situe les incertitudes qu'il ménage dans la longue série des « matières à présage » que les hommes ont de tout temps construite à partir des phénomènes naturels ou des aléas de la vie quotidienne : ce que l'on réunit souvent sous la notion de superstition.

Au total, nous avons affaire à un ouvrage d'une grande richesse, tant sur le plan anthropologique général par les questions qu'il ouvre que, au niveau de l'ethnologie sibérienne, par l'ampleur des matériaux convoqués et la profondeur de leur analyse. On n'en attendait pas moins, dans ce registre, de l'auteur de *La Chasse à l'âme*, et il est du reste tout à fait frappant de voir comment la matière du dernier ouvrage trouve sa place dans le premier cité et vient encore enrichir les analyses qu'il présente. On peut simplement regretter que, dans *Jouer*, la frontière reste indécise entre la théorisation d'un cas singulier et la proposition d'une théorie générale des activités ludiques : cette hésitation étant à mon sens en

étroite liaison avec le problème de la spécification d'une différence vraiment significative entre le rite et le jeu.

Jean-Pierre Albert  
EHESS, LISST – Centre d'anthropologie sociale, Toulouse