



Jeu fatal : joueurs et désastres. Approches croisées en sciences sociales

La rencontre scientifique proposée s'engage dans une relecture interdisciplinaire – histoire et sciences sociales – d'*Homo Ludens*, l'essai pionnier de Johan Huizinga. Nous éprouverons ici son travail auprès d'une série d'études qui investiront tout particulièrement une thématique destructive survenue à l'occasion des pratiques de jeu ayant entraîné le fiasco, la ruine de l'honneur, le désastre patrimonial, la rixe-homicide – des aspects peu investis par l'historien néerlandais – c'est-à-dire des engrenages menant à cette fatalité qui résulte parfois de contextes initialement supposés ludiques par les acteurs.

Dans sa définition liminaire, Huizinga décrivait la forme du jeu « comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ». L'essai de Huizinga déborde ensuite remarquablement cette définition, laquelle nous permet toutefois d'orienter cet appel à communication vers un point que le seul aspect ludique du jeu ne permet pas de dévoiler. En effet, l'angle d'attaque de l'historien néerlandais renvoie à l'attente subjective qui, relevant les « règles données », s'inscrit dans « des relations de groupes » sociaux particuliers, sans viser un « intérêt matériel » quelconque. S'il ne s'agit pas ici de redonner une place à l'intérêt matériel au sein du jeu, nous souhaitons examiner les situations de jeux de toute sorte où s'accomplit une production de valeur : position sociale conquise ou confortée, accumulation de biens favorisée par la maîtrise des règles du jeu. C'est dans ce contexte que sont attendues des études révélant le désastre : une déchéance sociale issue d'une prise de risque inconséquente, la perte de la vie elle-même, ou – comme y invite une observation de Pierre Bourdieu – l'inégalité devant la règle renvoyant au « degré d'incorporation de la norme légitime » favorisant les plus savants qui s'autorisent « les jeux avec la règle » quand d'autres sont « voués à l'exécution de la règle ». Au regard d'enjeux sociaux particuliers, les cas observés de simulacres et de leurs portées efficaces pourront également être abordés.

La rixe-homicide commise à l'occasion d'une pratique de jeu constituera une entrée évidente pour l'étude du jeu fatal et, à travers elle, l'observation des logiques de l'honneur qui y avaient été engagées. Les études pourront particulièrement développer des exemples de jeu ayant entraîné d'autres issues fatales pour les joueurs : conflits, déchéances, suicides, destructions catastrophiques du patrimoine. Elles pourront également viser les préventions protégeant les

joueurs de telles conséquences. Les exemples proposés seront trouvés sur le terrain de l'histoire, de l'ethnologie, de la sociologie... Ils n'excluront ni les figures marginales ou exceptionnelles, ni les cas d'école. L'objectif de cette rencontre reposant sur le croisement de l'histoire – de l'Antiquité à nos jours – et des sciences sociales, un débat croisé est attendu à l'occasion de divers ateliers qui auront lieu dans les locaux de l'Université de La Rochelle.



Pieter Brueghel le Jeune, *Rixe de paysans*, v. 1620, huile sur panneau de bois, 77 x 102 cm. France, Montpellier, Musée Fabre. Droits réservés.