

Au prisme du jeu

Ouvrage publié avec le soutien
d'AgroParisTech et du Fonds de la Recherche Scientifique belge
(FNRS)



www.editions-hermann.fr

ISBN : 978 2 7056 9061 8

© 2015, Hermann Éditeurs, 6 rue Labrouste, 75015 Paris

Toute reproduction ou représentation de cet ouvrage, intégrale ou partielle, serait illicite sans l'autorisation de l'éditeur et constituerait une contrefaçon. Les cas strictement limités à l'usage privé ou de citation sont régis par la loi du 11 mars 1957.



COLLOQUE DE CERISY

Au prisme du jeu

Concepts, pratiques, perspectives

Sous la direction de

LAURENT MERMET ET NATHALIE ZACCAÏ-REYNEERS



hermann

Depuis 1876

Introduction

À quoi (vous) sert le (concept de) jeu ?

LAURENT MERMET ET NATHALIE ZACCAÏ-REYNEERS

Depuis les contextes de la vie ordinaire jusque dans les sciences humaines et sociales, la notion de jeu est omniprésente. Ses usages sont extrêmement divers et vont depuis les simples métaphores (« il faut jouer le jeu ») jusqu'à des approches théoriques sophistiquées (telle la théorie des jeux). Ces usages connaissent aujourd'hui un regain d'actualité avec le développement de nouvelles pratiques ou méthodes, comme la « gamification » (qui consiste à donner forme ludique à certains aspects de l'organisation en entreprise), les jeux de rôles pratiqués avec les parties prenantes d'un problème sérieux, ou encore de multiples pratiques (ou expériences) de simulations informatiques à composante ludique. La notion et les pratiques du jeu prennent ainsi aujourd'hui des formes extraordinairement diverses. À première vue évident, le jeu a pourtant tôt fait de se dérober à l'analyse. Souvent, l'image éclairante vire au poncif, la stimulation très forte ressentie pendant une séance de simulation ou un jeu de rôle fait place à la perplexité sur ce qu'on peut en retenir de tangible ; ou encore, on s'empêtre dans les contradictions apparentes de la notion de jeu. L'hétérogénéité de ses occurrences et le caractère insaisissable de son concept n'enlèvent pourtant rien à l'importance de ses usages pour saisir la réalité de la vie, de l'action, de l'organisation. Mais lorsqu'ils veulent aller au-delà des parallèles faciles, ces usages doivent reposer sur une réflexion suffisamment profonde pour clarifier ce qu'ils font en recourant aux pratiques et aux notions du jeu.

C'est aux moyens, aux méthodes, aux contenus de ces réflexions qu'est consacré le présent ouvrage. Il est issu d'un colloque tenu à Cerisy en août 2013 au cours duquel des spécialistes venant d'horizons très divers ont échangé leurs réflexions sur la manière dont ils utilisent les notions et pratiques du jeu. Pour que les échanges se nouent, il fallait relever le double défi du caractère fuyant de la notion de jeu et de sa très grande hétérogénéité. Toute la démarche – qui fonde

l'ouvrage et que l'on retrouvera tout au long – a reposé sur les trois partis pris suivants.

1. Considérer que dans l'effort pour appréhender les apports des notions et méthodes du jeu, leur diversité est plutôt une clé qu'un obstacle. Nous veillons ici à croiser des approches très diverses, dans le respect de la spécificité de chacune et sans tenter de les articuler de force dans des cadres préétablis.
2. Miser sur le haut niveau de réflexivité dont font preuve de nombreux utilisateurs des concepts et méthodes du jeu. Nous réunissons ici des contributions dont chacune s'attache à prendre du recul – ou à permettre de prendre du recul – par rapport à des perspectives et pratiques précises, actives, qui mobilisent le jeu.
3. Ne pas essayer d'articuler tous les points de vue en une cartographie unique du champ du jeu, mais laisser au contraire à chacun le soin de s'approprier des ressources diverses fondées sur les notions et pratiques du jeu pour répondre à ses propres interrogations ou besoins d'action. C'est là une autre raison pour laquelle il nous a semblé important que chaque contribution pose les questions en ses propres termes, dès lors que ceux-ci reposent à la fois sur un ancrage dans une recherche ou une pratique tangibles, et sur un effort soutenu de réflexion sur les enjeux de la mobilisation des notions et méthodes du jeu.

S'abstenir ainsi d'atténuer la diversité par des rapprochements trop superficiels et des catégories trop réductrices, c'est laisser une meilleure chance au lecteur de découvrir, en fonction de ses préoccupations et de sa perspective propres, des liaisons plus riches et des convergences plus profondes.

Au fil des textes réunis, le lecteur est invité à réaliser un parcours en plusieurs étapes.

La première donne à voir divers aspects de la frontière ambiguë entre le jeu, le rêve, la réalité. À partir de ses travaux sur l'anthropologie de peuples sibériens Roberte Hamayon nous montre les multiples et profondes articulations que le jeu opère entre le virtuel et l'actuel, entre l'organisation de la nature et l'organisation sociale, entre la force du symbolique et les contraintes du réel. Puis Jean-Michel Chaumont, en nous emmenant dans l'univers des « jeux du cirque » romains et des camps de concentration, nous provoque à une réflexion sur la possibilité ou non du jeu dans des contextes extrêmes, marqués d'inhumanité et de honte. Il met notamment au jour le déshonneur

profond auquel s'exposent ceux qui pratiquent comme jeu des activités (l'amour, le combat,...) qui pour la société où ils vivent sont des plus sérieuses. Enfin, Marie-Anne Dujarier mène l'enquête chez des professionnels du management et l'on découvre comment ils entretiennent, collectivement, un rapport ludique à leur activité, à leur mise en œuvre des instruments de gestion. Elle souligne l'ambivalence de ce cadrage ludique, qui d'un côté cultive les plaisirs intrinsèques de l'activité, mais, de l'autre, contribue à détacher les managers des conséquences sociales réelles, souvent lourdes, de leurs décisions.

La seconde étape du parcours conduit vers des pratiques qui, au contraire, affichent clairement l'irruption de jeux revendiqués comme tels dans des contextes professionnels des plus sérieux. Audrey Richard-Ferroudji nous montre comment la mise en œuvre de jeux de rôles qui simulent des conflits sur la gestion contestée d'une rivière permettent de créer pour les parties prenantes un espace d'apprentissage, de tâtonnements et de dialogue, réintroduisant de l'exploration, de la créativité, dans des relations tendues et bloquées au départ. David Goutx et Julien Langumier passent en revue les manières très diverses, souvent surprenantes, parfois hilarantes, dont sont mobilisées des approches ludiques pour aborder un problème plutôt catastrophique au départ : les risques liés aux inondations. On mesure aussi avec eux combien les jeux choisis reflètent le point de vue, la doctrine, la visée de politique publique de ceux qui les promeuvent. En proposant de nouveaux dispositifs ludiques, qui mettent les habitants en situation vécue d'inondation, ils appellent à une évolution des objectifs de l'action publique, qui aille au-delà de la sensibilisation au risque pour inviter à des formes de réflexion susceptibles de préparer les habitants à une gestion plus autonome de la catastrophe possible.

Avec la troisième étape du parcours, la mobilisation du jeu est encore délibérée, mais cette fois plutôt pour le développement de capacités ou l'épanouissement des personnes. Dans un contexte de loisirs, Sébastien Kapp nous initie à une pratique assez peu connue : les jeux de rôle grandeur nature, qui reposent sur une double immersion, ludique (costume, interaction, compétition) et fictionnelle (avec le développement d'une intrigue). Puis Stéphane Daniau nous présente les jeux de rôle ludiques – où l'on joue également une histoire, mais plus classiquement autour d'une table. Il défend leur potentiel comme support de formation, pour faire découvrir des contenus et des contextes ainsi scénarisés et donnés à expérimenter,

ou pour stimuler la curiosité, l'initiative, des formes d'autodidactie. On change de contexte et d'atmosphère avec Nicolas Marquis, qui analyse sous l'angle du jeu la pratique qui consiste à lire des ouvrages de « développement personnel » pour résoudre des problèmes graves que l'on rencontre dans sa vie. En se mettant en jeu dans ce dialogue avec un livre, le lecteur en difficulté explore d'autres manières de voir et de vivre les situations. Enfin, Adrien Blanc nous invite à nous glisser dans le huis clos d'une séance de psychodrame psychanalytique, au cours de laquelle des thérapeutes amènent un jeune en grande difficulté psychologique à jouer, dans cet espace protégé, des perceptions, des mots, des comportements, qui transformeront ensuite sa vie réelle. Il introduit ainsi à tout un champ de pratiques ludiques très diverses, dans le domaine des psychothérapies.

La quatrième étape du parcours porte toujours sur des mobilisations délibérées de méthodes dont la composante ludique est très importante, mais se mélange avec d'autres composantes, en particulier théâtrale et artistique. Avec Rachel Brahy nous restons auprès de personnes en grande difficulté, mais sociale cette fois. Les ateliers de théâtre-action permettent aux participants de vivre des expériences nouvelles de relation à l'activité et aux autres dans un cadre à la fois stimulant et protégé, expériences qui les invitent de nouveau à être vraiment présents, à explorer, et peuvent transformer leur rapport au monde. De son côté, Olivier Goulet partage des étapes clés de son itinéraire d'artiste. Il nous raconte comment le jeu de Go, auquel l'a initié son père, a été une source fondamentale d'inspiration et de formes, que l'on retrouve dans des travaux artistiques pourtant très différents par leur forme et leurs enjeux.

Dans la cinquième et dernière étape du parcours, la prise du jeu sur le réel ne passe plus avant tout par des méthodes ou pratiques, mais par l'utilisation de perspectives et de grilles de lectures fondées sur la notion de jeu. Janette Friedrich analyse la façon dont le jeu occupe une place importante dans des théories du psychisme au début du xx^e siècle, et en particulier celle de Karl Bühler. Pour ce dernier, le trait fondamental du jeu est le plaisir lié à l'activité par elle-même, une activité qui permet de créer ou d'apprendre des formes nouvelles, et aussi des capacités de persévérance et d'obstination, fondamentales dans le développement de l'enfant. Nathalie Zaccai-Reyners, au fil d'un parcours menant du jeu enfantin aux formes de sociabilité de l'espace public bourgeois, montre comment certains traits mis en évidence par des penseurs du jeu permettent d'appréhender la

dimension de l'imagination qui habite nos interactions quotidiennes et soutient la rencontre avec des inconnus. L'espace transitionnel, l'ambivalence entre réalité et virtualité, la marge qu'ouvrent ces dispositifs ludiques pour négocier les interprétations divergentes offrirait des perspectives nouvelles, notamment pour envisager la vie dans des contextes où les relations sont par définition asymétriques et potentiellement éprouvantes, tels les institutions de soin. Jean-Pierre Delchambre introduit ensuite la démarche de socio-anthropologie du jeu qu'il développe avec un groupe de chercheurs, une approche qui centre l'attention sur la manière dont les personnes se mettent en jeu diversement dans les situations sociales, ce qu'il illustre à partir d'une recherche récente sur l'évolution des pratiques culturelles. Enfin, Laurent Mermet se penche sur les correspondances profondes entre les manières dont le jeu propose des situations stylisées actionnables, et celles dont l'action réfléchie doit, elle aussi, schématiser la réalité complexe des situations pour trouver des prises au raisonnement et à l'action stratégiques. C'est dans le jeu de miroir entre jeux et situations réelles que s'inscrivent les usages du jeu pour penser l'action, un jeu de miroir toujours mouvant, ce qui explique le caractère à la fois fécond et fuyant du modèle du jeu pour l'agir stratégique.

La structure linéaire du parcours – inévitable s'agissant d'un livre – ne devrait pas empêcher le lecteur de chercher et d'opérer par lui-même les rapprochements et combinaisons qui peuvent éclairer sa propre expérience, nourrir son propre questionnement. Il ne tient qu'à lui de transformer en marelle le jeu de l'oie qui lui est ici proposé!

Les auteurs

ADRIEN BLANC, psychologue clinicien (laboratoire : Psychologie clinique, psychopathologie, psychanalyse [PCPP-EA4056], université Paris Descartes, Sorbonne Paris Cité), exerce en psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent et enseigne en psychologie et en sciences de l'éducation. Ses recherches portent notamment sur la question du jeu en thérapie et sur l'évaluation des processus et effets thérapeutiques au cours de traitements psychanalytiques.

RACHEL BRAHY est maître de conférences à l'Institut des sciences humaines et sociales de l'université de Liège. Docteure en sciences politiques et sociales, ses recherches portent sur l'articulation entre action théâtrale et intervention sociale. Dernière publication : « L'engagement en présence : l'atelier de théâtre-action comme support à une participation sociale et politique? », *Lien social et Politiques*, n° 71, 2014.

JEAN-MICHEL CHAUMONT, docteur en philosophie et en sociologie, est attaché à la Chaire Hoover d'éthique économique et sociale de l'université de Louvain. Il travaille actuellement sur les régulations normatives des comportements en situations extrêmes (guerre, torture, viol, génocide...). Son prochain livre, *La concurrence des victimes II : l'éthique in extremis* doit paraître prochainement.

STÉPHANE DANIAU est professeur associé au département d'éducation et formation spécialisées de l'université du Québec à Montréal (DEFS-UQAM), membre du Centre interdisciplinaire de R&D sur la formation permanente (CIRDEP-OCE) et consultant-chercheur en formation des adultes. Ses travaux portent, d'une part, sur les approches innovantes dans la formation des adultes et, d'autre part, sur les potentialités formatives des jeux de rôles ludiques.

JEAN-PIERRE DELCHAMBRE est professeur à l'université Saint-Louis de Bruxelles (USL-B), où il enseigne la sociologie et l'anthropologie. Il a dirigé un numéro de la revue *Recherches sociologiques et anthropologiques* intitulé « Autour de la socio-anthropologie du jeu » (2009) et, plus récemment, un ouvrage collectif en hommage à Luc Van Campenhoudt, *Le sociologue comme médiateur? Accords, désaccords et malentendus* (Presses de l'USL-B, 2014).

MARIE-ANNE DUJARIER est sociologue du travail. Maître de conférences à l'université Sorbonne-Nouvelle, elle a aussi enseigné à l'École polytechnique et au CNAM, où elle est actuellement chercheuse, au sein du laboratoire LISE (UMR CNAM/CNRS). Ses recherches portent sur l'encadrement social de l'activité humaine (*Le management désincarné*, 2015), dans le travail (*L'idéal au travail*, 2012) et la consommation (*Le travail du consommateur*, 2014).

JANETTE FRIEDRICH est philosophe et travaille à la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation de l'université de Genève. Spécialiste de Lev Vygotski et de Karl Bühler, ses recherches portent sur l'histoire et l'épistémologie des sciences de l'homme et sur le concept de savoir-faire. Elle est rédactrice de la revue *Studia philosophica* et a publié dernièrement, avec Laurent Cesalli, *Anton Marty et Karl Bühler – Entre pensée et langage* (Schwabe Verlag, 2014).

OLIVIER GOULET est un artiste transmédia et performeur (danse, massage...). Au croisement de l'activisme et du design humain, il met en évidence les grandes problématiques de notre espèce (Trophées de Chasse Humains, SkinBag avec ses membranes en peau synthétique), tout en imaginant sa mutation vers une forme de réseau cérébral qui parviendrait à l'optimisation relationnelle (Relique de l'homme bionique, TransCorporation, O démocratie).

DAVID GOUTX, ingénieur spécialisé dans la modélisation hydraulique, l'aménagement des cours d'eau et la prévision des crues pendant douze ans, fait partie des experts nationaux du ministère de l'Écologie dans le domaine des risques naturels. Promu ingénieur des ponts, des eaux et des forêts en 2011, il a engagé une réflexion sur la prévention des risques d'inondation au prisme du jeu.

ROBERTE HAMAYON, anthropologue et linguiste, docteur ès lettres, a été chercheur au CNRS, puis directeur d'études à l'École pratique des hautes études où elle a occupé la chaire des « Religions de l'Asie septentrionale » de 1974 à 2007. Elle a travaillé sur le terrain en Mongolie et en Bouriatie de 1967 à 1991, puis dans d'autres pays d'Asie extrême-orientale. Ses principaux thèmes sont le chamanisme, l'épopée, le jeu et le rituel.

SÉBASTIEN KAPP est sociologue et anthropologue, chercheur associé à l'EHESS et à l'université libre de Bruxelles. Ses recherches portent sur les dispositifs d'immersion fictionnelle et les pratiques ludiques,

et particulièrement les jeux de rôles grandeur nature. En parallèle, il mène à l'EHESS une recherche sur les doctorants en sciences sociales autour de la thématique de l'écriture.

JULIEN LANGUMIER est docteur en ethnologie et praticien de la politique publique de prévention des risques naturels en France. Il développe des démarches ethnographiques croisant les dispositifs d'action publique et les pratiques des populations. Il a notamment publié *Survivre à l'inondation. Pour une ethnologie de la catastrophe* aux éditions de l'ENS en 2008 et co-dirigé *Le gouvernement des catastrophes* aux éditions Karthala en 2014.

NICOLAS MARQUIS est docteur en sociologie, chargé de cours à l'université Saint-Louis de Bruxelles (USL-B) et *Marie Curie fellow* au Centre de recherche médecine, sciences, santé, santé mentale, société (CERMES3) de l'université Paris Descartes. Il a récemment publié un essai sur le succès des ouvrages de développement personnel, *Du bien-être au marché du malaise. La société du développement personnel* (PUF, 2014). Il est également l'auteur, avec Luc Van Campenhoudt, du *Cours de sociologie* (Dunod, 2014).

LAURENT MERMET est professeur à AgroParisTech. Ses enseignements et ses recherches s'inscrivent dans le domaine de la gestion de l'environnement, avec trois axes principaux de recherche : les théories de la prise en charge par la société des problématiques environnementales, et plus particulièrement, l'analyse stratégique de – et pour – l'action en faveur de l'environnement ; la négociation et la concertation ; les enjeux théoriques et méthodologiques des travaux de prospective sur les problèmes écologiques.

AUDREY RICHARD-FERROUJJI est sociologue, responsable du département des sciences sociales de l'Institut français de Pondichéry (Inde). Ses travaux portent sur la gouvernance de l'eau, domaine de sa formation initiale d'ingénieur. Elle interroge avec une perspective pragmatiste et comparative différents formats de participation incluant des dispositifs artistiques ou ludiques.

NATHALIE ZACCAÏ-REYNERS est chercheuse qualifiée au Fonds de la recherche scientifique belge et professeur à l'université libre de Bruxelles (Institut de sociologie, Groupe de recherche sur l'action publique). Ses travaux s'inscrivent dans le domaine de la socio-anthropologie du quotidien et dans celui d'une sociologie morale des relations institutionnelles, en particulier dans le secteur du soin.

Table des matières

Introduction. À quoi (vous) sert le (concept de) jeu ?
par *Laurent Mermet et Nathalie Zaccai-Reyners* 5

I. LA FRONTIÈRE INCERTAINE ENTRE JEU, RÊVE ET RÉALITÉ

I. Le « jouer » prépare le « faire » (sur l'exemple des Jeux sibériens)
par *Roberte Hamayon* 13

II. « À la vie, à la mort » : jeux nobles (orateurs, militaires
et matrones) et jeux ignobles (acteurs, gladiateurs et prostituées)
par *Jean-Michel Chaumont* 37

III. Jouer en travaillant : la construction sociale d'un cadre ludique
par *Marie-Anne Dujarier* 59

II. LE JEU COMME MÉTHODE D'INTERVENTION DANS DES UNIVERS PROFESSIONNELS

I. Le jeu comme cadre privilégié d'exploration : un instrument
de la démocratie technique
par *Audrey Richard-Ferroudji* 79

II. Jouer (avec) la catastrophe : sensibilisation des populations
aux risques d'inondations
par *David Goutx et Julien Langumier* 99

III. JOUER POUR ÉPANOUIR ET CULTIVER LES PERSONNES

I. Jouer au fil de l'histoire : l'immersion dans le jeu de rôles
grandeur nature
par *Sébastien Kapp* 121

II. De l'expérience ludique aux compétences humaines :
le potentiel formatif des jeux de rôles ludiques
par *Stéphane Daniau* 137

III. Lorsque la situation est grave : le jeu comme analyseur de l'expérience de lecture d'ouvrages de <i>self-help</i> par <i>Nicolas Marquis</i>	155
---	-----

IV. Soigner par le jeu : le psychodrame psychanalytique entre cas clinique et <i>Alice au pays des Merveilles</i> par <i>Adrien Blanc</i>	169
---	-----

IV. RÉ-ENVISAGER NOS SITUATIONS RÉELLES : ENTRE JEU, THÉÂTRE ET INTERVENTION ARTISTIQUE

I. L'engagement de participants dans un atelier de théâtre-action : ethnographie d'une co-présence bienfaisante par <i>Rachel Brahy</i>	191
---	-----

II. De l'espace du jeu à l'espace de la vie : le Go matrice de stratégie spatio-temporelle et comportementale par <i>Olivier Goulet</i>	205
---	-----

V. LE JEU COMME CHOIX DE PERSPECTIVE ET COMME GRILLE DE LECTURE DU MONDE

I. Le potentiel heuristique d'un débat dans la psychologie au début du xx ^e siècle : jeu, <i>Funktionsfreude</i> et dressage par <i>Janette Friedrich</i>	225
--	-----

II. Quand les relations quotidiennes sont à ré-imaginer : éclairages à partir du jeu par <i>Nathalie Zaccai-Reyners</i>	245
---	-----

III. Mise en jeu et expérience créative : la socio-anthropologie du jeu illustrée par une recherche sur les pratiques culturelles par <i>Jean-Pierre Delchambre</i>	269
---	-----

IV. Le jeu, paradigme de l'action réfléchie par <i>Laurent Mermet</i>	287
--	-----

Bibliographie.....	309
--------------------	-----

Les auteurs.....	325
------------------	-----

Remerciements.....	331
--------------------	-----

Remerciements

Si l'usage de méthodes ou de théories fondées sur le jeu ne peut se comprendre dans une perspective ou un cadre uniques, entrer dans leur diversité et leur versatilité nécessite de développer une culture du champ conceptuel du jeu, et une culture des jeux, dans leur hétérogénéité et leur richesse. Pour cela, la qualité des échanges entre perspectives très différentes est essentielle.

C'est précisément ce qu'a permis le colloque de Cerisy tenu du 26 août au 2 septembre 2013, dont cet ouvrage est issu. Le projet culturel du Centre culturel international de Cerisy-la-Salle, le format si rare de rencontres d'une semaine où chacun peut exposer le fond de sa pensée et la soumettre à une discussion prolongée, le cadre exceptionnel et la qualité de l'accueil ont rendu possible l'échange entre les tenants d'approches qui s'inscrivent aux quatre coins du champ du jeu et permettent d'en embrasser l'étendue sans la réduire. Pour cela, nous remercions vivement Édith Heurgon et toute l'équipe de Cerisy.

Entre les chapitres de l'ouvrage, le lecteur retrouve le jeu de différenciations et de convergences qui font toute la richesse de la culture du jeu. Ce qui en est imprimé ici a été éclairé aussi par les apports et interventions très riches de ceux des intervenants du colloque qui n'ont pas poursuivi l'aventure jusqu'à cette publication. Nous remercions ainsi David Crookall, pour son intervention et ses séances ludiques sur les méthodes de *gaming* en entreprise et l'importance fondamentale, dans ce cadre, du *debriefing*; Nicole Ke-Chen Pong, pour nous avoir initiés à la *gamification*, par laquelle des entreprises transforment certaines de leurs activités et procédures en des sortes de jeux pour les clients ou le personnel; Pierre Lenel, pour avoir apporté le théâtre forum et l'action sociale, politique, culturelle qu'il soutient; Florent Gaudez, pour sa vue panoramique d'aspects imaginaires et sociaux du jeu; Thierry Wendling, pour nous avoir montré, à travers la controverse passée entre Claude Lévi-Strauss et Roger Caillois, l'ancienneté et la profondeur des débats sur la valeur ou non du concept de jeu, sur l'importance à donner ou non à la pratique des jeux; Damien de Blic, qui a mis au jour pour nous les lignes inattendues qui relient le jeu à la fois au rêve, et à la politique; Serge Tisseron, pour son insistance à marquer clairement la démarcation entre les addictions et l'absorption dans l'univers d'un jeu que l'on pratique sans mesure.

Et si le jeu nous semble si fécond, c'est aussi qu'il interdit de cliver représentations et expérience vécue. Ceux qui nous ont offert des moments de jeu ou d'autres ouvertures hors académie ont donc aussi leur part à la richesse des réflexions présentées ici. Stéphane Daniau, qui nous a initiés au jeu de rôle sur table, Julien Perotin, qui nous organisa une *Murder Party* dans les greniers du château, Alissone Perdrix qui nous fit voir le jeu à travers son film, *Charleroi, les enfants jouent* (2013)... Un mot aussi pour les discussions vives et persistantes qui ont fait écho à la projection de films grand public qui explorent la frontière entre jeu et réalité, avec une mention spéciale pour le brutal *Fair play* de Lionel Bailliu et le mystérieux *eXistenZ* de David Cronenberg.

Enfin nous sommes très reconnaissants aux deux organismes qui, par leur aide financière, ont contribué à la tenue du colloque et permis la réalisation du présent ouvrage : le Fonds de la recherche scientifique belge et AgroParisTech.



Le **Centre Culturel International de Cerisy** propose, chaque année, de fin mai à début octobre, dans le cadre accueillant d'un château construit au début du **xvii^e** siècle, monument historique, des rencontres réunissant artistes, chercheurs, enseignants, étudiants, acteurs économiques et sociaux, mais aussi un vaste public intéressé par les échanges culturels et scientifiques.



Une longue tradition culturelle

– Entre 1910 et 1939, Paul Desjardins organise à l'abbaye de Pontigny les célèbres **décades**, qui réunissent d'éminentes personnalités pour débattre de thèmes littéraires, sociaux, politiques.

– En 1952, Anne Heurgon-Desjardins, remettant le château en état, crée le **Centre Culturel** et poursuit, en lui donnant sa marque personnelle, l'œuvre de son père.

– De 1977 à 2006, ses filles, Catherine Peyrou et Édith Heurgon, reprennent le flambeau et donnent une nouvelle ampleur aux activités.

– Aujourd'hui, après la disparition de Catherine, puis celle de Jacques Peyrou, Cerisy continue sous la direction d'Édith Heurgon grâce au concours d'Anne Peyrou-Bas, de Christian Peyrou et de Dominique Peyrou, groupés avec elle dans la Société civile du château de Cerisy, et à l'action de toute l'équipe du Centre.



Un même projet original

– Accueillir dans un cadre prestigieux, éloigné des agitations urbaines, pendant une période assez longue, des personnes qu'anime un même attrait pour les échanges, afin que, dans la réflexion commune, s'inventent des idées neuves et se tissent des liens durables.

– La Société civile met gracieusement les lieux à la disposition de l'**Association des Amis de Pontigny-Cerisy**, sans but lucratif et reconnue d'utilité publique, présidée actuellement par Jean-Baptiste de Foucauld, inspecteur général des finances honoraire.



Une régulière action soutenue

– Le **Centre Culturel**, principal moyen d'action de l'Association, a organisé près de **700 colloques** abondant, en toute indépendance d'esprit, les thèmes les plus divers. Ces colloques ont donné lieu, chez divers éditeurs, à la publication de près de **500 ouvrages**.

– Le **Centre National du Livre** assure une aide continue pour l'organisation et l'édition des colloques. Les **collectivités territoriales** (Conseil régional de Basse Normandie, Conseil général de la Manche, Communauté de Communes de Cerisy) et la **Direction régionale des Affaires culturelles** apportent leur soutien au Centre, qui organise, en outre, avec les **Universités de Caen** et de **Rennes 2**, des rencontres sur des thèmes concernant la Normandie et le Grand Ouest.

– Un **Cercle des Partenaires**, formé d'entreprises, de collectivités locales et d'organismes publics, soutient, voire initie, des rencontres de prospective sur les principaux **enjeux contemporains**.

– Depuis 2012, une nouvelle salle de conférences, moderne et accessible, propose une formule nouvelle : les **Entretiens de la Laiterie**, journées d'échanges et de débats, à l'initiative des partenaires de l'Association.

Renseignements : CCIC, Le Château, 50210 CERISY-LA-SALLE, FRANCE

Tél. 02 33 46 91 66, Fax. 02 33 46 11 39

Internet : www.ccic-cerisy.asso.fr ; Courriel : info.cerisy@ccic-cerisy.asso.fr



COLLOQUES DE CERISY (Choix de publications)

- *L'acteur de cinéma: approches plurielles*, PU de Rennes, 2007.
- *Les Animaux: deux ou trois choses que nous savons d'eux*, Hermann, 2014.
- *Architecture et littérature*, PU de Provence, 2014.
- *Les Archives de la mise en scène*, Presses du Septentrion, 2014.
- *L'Art a-t-il besoin du numérique?*, Hermes science, 2006.
- *Lignes de front. Bande dessinée et totalitarisme*, Georg, 2012.
- *Présence de Samuel Beckett, Samuel Beckett to day 17*, Rodopi, 2006.
- *Blanchot dans son siècle*, Sens public – Paragon/Vs, 2009.
- *Yves Bonnefoy. Poésie, recherche et savoirs*, Hermann, 2007.
- *Camus, l'artiste*, PU de Rennes, 2015.
- *Revoir Henri Cartier-Bresson*, Textuel, 2009.
- *Les pluriels de Barbara Cassin*, Le Bord de l'eau, 2014.
- *Cinéma, Art(s) plastique(s)*, L'Harmattan, 2004.
- *Camille Claudel: de la vie à l'œuvre*, L'Harmattan, 2008.
- *Salvador Dali: sur les traces d'éros*, Notari, 2010.
- *Disney, l'homme et les studios*, Cahiers Robinson, 2014.
- *Marcel Duchamp*, 10/18, réédition Hermann, 2011.
- *Umberto Eco (au nom du Sens)*, Grasset, 2000.
- *Eisenstein: l'ancien et le nouveau*, PU de la Sorbonne, 2002.
- *L'Empathie au carrefour des sciences et de la clinique*, Doin, 2013.
- *L'Entreprise, point aveugle du savoir?*, Éditions Sciences Humaines, 2014.
- *Annie Ernaux: le temps et la mémoire*, Stock, 2014.
- *Godard et le métier d'artiste*, L'Harmattan, 2001.
- *L'Industrie, notre avenir*, Éditions Eyrolles, 2015.
- *Lire, jouer Ionesco*, Les Solitaires intempestifs, 2010.
- *Renouveau des jardins: clés pour un monde durable?*, Hermann, 2014.
- *Le « Je » à l'écran*, L'Harmattan, 2006.
- *Des possibles de la pensée. Itinéraire philosophique de F. Jullien*, Hermann, 2015.
- *Kafka*, Cahier de l'Herne, 2014.
- *Manières de noir, la fiction policière contemporaine*, PU Rennes, 2010.
- *Méliès, carrefour des attractions*, PU de Rennes, 2014.
- *1913: cent ans après*, Hermann, 2014.
- *Pessoa, unité, diversité, obliquité*, Christian Bourgois, 2000.
- *De Pontigny à Cerisy: des lieux pour penser avec ensemble*, Hermann, 2011.
- *Prendre soin: savoirs, pratiques, nouvelles perspectives*, Hermann, 2012.
- *Roussel: hier, aujourd'hui*, PU de Rennes, 2014.
- *La Sérendipité. Le hasard heureux*, Hermann, 2011.
- *Carrefour Stieglitz*, PU de Rennes, 2012.
- *Le Surréalisme en héritage, Mélusine*, XXVIII, L'Âge d'Homme, 2008.
- *La Tapisserie de Bayeux: l'art de broder l'histoire*, PU de Caen, 2004.
- *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, Nota Bene/CNDI, 1998.

Mise en pages : Élisabeth Gutton

Achévé d'imprimer