

“ The Most Dangerous Game ” Esthétique et politique du jeu chez les situationnistes

Patrick Marcolini

▶ **To cite this version:**

Patrick Marcolini. “ The Most Dangerous Game ” Esthétique et politique du jeu chez les situationnistes. ART et JEU / JEU et ART, RIRRA 21 et LARA-SEPPIA, Nov 2016, Montpellier, France. 10.21409/HAL-01636613 . hal-01649347

HAL Id: hal-01649347
https://hal.science/hal-01649347

Submitted on 27 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Actes du Colloque ART et JEU / JEU et ART
Colloque scientifique organisé
par le laboratoire RIRRA21
de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3
Semaine du jeu vidéo Montpellier
Vendredi 18 novembre 2016

« The Most Dangerous Game » Esthétique et politique du jeu chez les situationnistes

Patrick Marcolini

En février 1957, au moment où finissaient se rassembler les artistes qui allaient donner naissance à l'Internationale situationniste (IS), les plus importants d'entre eux organisaient à Bruxelles, à la galerie Taptoe, la « Première exposition de psychogéographie ». Asger Jorn, venu du mouvement Cobra, Michèle Bernstein et Mohamed Dahou, membres de l'Internationale lettriste (l'IL, une scission du mouvement lettriste d'Isidore Isou), de même que Ralph Rumney, uniquement membre du « Comité psychogéographique de Londres », y exposaient peintures, céramiques et photographies. Yves Klein, qui devait peu après s'éloigner du groupe, y exposait quant à lui des monochromes, et réalisa une « conférence monosonore ». Mais la pièce centrale de l'exposition devait être sans conteste la série de cinq « plans psychogéographiques de Paris » amenés par Guy Debord, fondateur et principal animateur de l'IL et de la future IS.

« Psychogéographique » : cet adjectif étrange, suggérant une interaction entre l'esprit et l'espace, désignait pour Debord et ses amis la capacité de certains lieux à influencer nos états d'âme, nos émotions et donc nos comportements. Mais il désignait aussi l'exploration et la description systématique de ces lieux, au moyen de la *dérive*, c'est-à-dire d'une manière de se déplacer sans but, en se laissant uniquement guider par le contexte, l'ambiance des quartiers traversés et les rencontres faites en chemin[1]. Au cours de leurs errances, ceux qui allaient prendre le nom de situationnistes s'amusaient ainsi à circonscrire des « unités d'ambiance » à l'intérieur des villes, des zones à l'intérieur desquelles domine une certaine atmosphère, un « climat psychique » propice à la cristallisation de sentiments et donc d'attitudes spécifiques. Les « plans psychogéographiques » matérialisaient les résultats obtenus au moyen de cette pratique expérimentale. Cartes d'un nouveau genre représentant ces zones et les parcours qui les relient, ils servaient surtout à suggérer de nouvelles explorations aventureuses à partir d'elles, chaque dérive étant l'occasion de faire naître des situations intéressantes ou inédites (d'où le nom du mouvement, qui prévoyait non plus seulement de traverser les situations de la vie quotidienne, mais d'en susciter et d'en construire).

Tous ces plans portaient des titres évocateurs, la plupart du temps détournés d'œuvres préexistantes – ainsi *The Naked City*, référence à un film noir américain de 1948, ou *Discours sur les passions de l'amour*, emprunté à un opuscule attribué à Pascal pour évoquer les effets affectifs de la dérive. Mais l'un d'entre eux nous intéresse plus particulièrement : *« The Most Dangerous Game » (Pistes psychogéographiques, vraies ou fausses)*, renvoyant lui aussi à un film américain, sorti en 1932, et plus connu en France sous le titre *Les Chasses du Comte Zaroff*. À vrai dire, ce relevé de « pistes psychogéographiques » est une œuvre demeurée

[1] Cf. Guy Debord, « Théorie de la dérive » et « Deux comptes rendus de dérive » (1956), in *Œuvres*, Paris, Gallimard, 2006, p. 251-253.

fantomatique, car les plans de Guy Debord annoncés sur le carton d'invitation ne parvinrent pas jusqu'à Bruxelles. Dans des circonstances rocambolesques, le situationniste fut contraint d'annuler sa participation[2], et l'on sait aujourd'hui que *« The Most Dangerous Game »* ne fut même pas réalisé… Rétrospectivement, l'absence d'une partie des œuvres prévues pour cette exposition fondatrice de l'IS symbolise parfaitement ce qui sera la position ambivalente du mouvement situationniste, en *ennemi de l'intérieur* du monde de l'art : dès 1952, l'IL avait posé que « c'est dans le dépassement des arts que la démarche reste à faire », et l'IS en viendra significativement à adopter en 1961 une résolution définissant toute œuvre produite par l'un de ses membres comme « anti-situationniste »[3]. Il n'en reste pas moins qu'en 1957, le titre *« The Most Dangerous Game »*, à lui seul parlant, plaçait d'emblée l'IS sous le signe du *jeu*. En ceci Debord et ses camarades prenaient rang dans une longue histoire.

Depuis les *Lettres sur l'éducation esthétique* de Schiller jusqu'au *Jeu et réalité* de Winnicott, en passant par les études devenues classiques de Johan Huizinga et de Roger Caillois, nombreux sont en effet les travaux qui ont souligné au cours des deux derniers siècles les rapports étroits qui relient activité ludique et activité artistique. Comme pour donner une traduction plus concrète à ces réflexions philosophiques ou anthropologiques, les avant-gardes historiques se sont elles-mêmes fréquemment emparé de la question du jeu pour la mettre en tant que telle au centre de leurs pratiques – qu'on pense par exemple au *Bauhaus Chess Set* de Josef Hartwig, aux jeux collectifs du groupe surréaliste, au poème jeu de cartes de Paul Nougé (*Le Jeu des mots et du hasard*), à Marcel Duchamp et ses échecs, ou encore au *Jeu de Marseille* dessiné par Victor Brauner, André Breton, Max Ernst, André Masson, etc. Dans les années 1950, l'IS reprend donc ce flambeau et présente d'emblée son activité comme « la préparation de possibilités ludiques à venir »[4]. Les questions que nous examinerons ici sont celle de l'originalité des recherches de l'IS dans cette longue histoire des rapports entre art et jeu, et celle de leur écho avec la période contemporaine, caractérisée par une dissémination du jeu dans toute la *praxis* sociale. Nous serons donc amenés dans un premier temps à voir comment le concept de jeu sert de levier pour penser et mener à bien le projet situationniste de dépassement de l'art dans la vie quotidienne ; puis comment le mouvement situationniste fait servir le jeu, non seulement à l'invention d'un autre type de société, mais à la modélisation d'une transformation sociale échappant aux schémas classiques de l'extrême gauche. Enfin, nous examinerons les avatars actuels de cette prise en main du concept de jeu, en posant la question de sa récupération par la société du spectacle.

1) Le jeu, vecteur du dépassement de l'art

Dans les nombreux articles et livres qui ont été publiés sur le mouvement situationniste, revient fréquemment l'affirmation selon laquelle le concept de situation construite, dans lequel les situationnistes voyaient la clé de voûte du dépassement de l'art dans la vie quotidienne, reste des plus difficiles à cerner. Pourtant les situationnistes eux-mêmes en ont donné une illustration assez précise, en proposant à leurs lecteurs, dès 1954 (soit trois ans avant la fondation officielle du mouvement), la recette suivante :

---

[2] Pour un aperçu des circonstances entourant cette exposition, cf. Guy Debord, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 280-286, Ralph Rumney, *Le Consul*, Paris, Allia, 1999, p. 47-48, et Piet de Groof, *Le Général situationniste*, Paris, Allia, 2007, p. 210-223.

[3] Sur ce point, nous nous permettons de renvoyer au chapitre « Abolition de l'art » de notre ouvrage *Le Mouvement situationniste. Une histoire intellectuelle*, Paris, L'échappée, 2012, p. 17-50.

[4] « Contribution à une définition situationniste du jeu », *Internationale situationniste* [dorénavant *IS*] n° 1, juin 1958, p. 10.

> En fonction de ce que vous cherchez, choisissez une contrée, une ville de peuplement plus ou moins dense, une rue plus ou moins animée. Construisez une maison. Meublez-la. Tirez le meilleur parti de sa décoration et de ses alentours. Choisissez la saison et l'heure. Réunissez les personnes les plus aptes, les disques et les alcools qui conviennent. L'éclairage et la conversation devront être évidemment de circonstance, comme le climat extérieur ou vos souvenirs. S'il n'y a pas eu d'erreur dans vos calculs, la réponse doit vous satisfaire.[5]

Une situation est donc un événement saillant dans le tissu de la vie quotidienne, un moment marqué par la qualité des rapports humains et l'intensité des affects qui s'y déploient. Et construire une situation – l'activité qui définit tout situationniste – consiste par conséquent à organiser un moment de vie commune qui sortira de l'ordinaire, en créant une ambiance adéquate et en suscitant des rencontres, d'où naîtront peut-être des aventures. Mais cette activité ne doit pas se limiter aux soirées organisées dans des appartements : comme les situationnistes l'écriront dans d'autres textes, le décor d'une situation peut être une rue dans laquelle on se promène par hasard, un café où l'on s'arrête pour boire un verre et discuter avec les gens de passage, ou même un quartier qu'on apprécie pour son atmosphère particulière. Et plus on passera d'un décor à l'autre, d'un café à l'autre, d'un quartier voire d'une ville à l'autre, autrement dit plus les moments se succèdent dans des lieux différents pour former une dérive, plus seront grandes les chances de parvenir à une construction de situations aboutie[6]. Telle est la clé du dépassement de l'art : la créativité qui s'épuisait dans la confection d'œuvres encloses dans leur forme fixe doit désormais prendre la vie quotidienne pour matériau, et manifester les possibilités infinies de variation qui sont en elle.

Il n'est pas indifférent de constater que dans le texte cité plus haut, où la construction d'une situation s'apparente clairement à l'organisation d'une fête, les situationnistes choisissent d'insister sur la dimension *ludique* du processus mis en œuvre. Sur le modèle des « jeux-concours » proposés dans la presse de l'époque, la série d'instructions ici délivrée est en effet présentée comme « le jeu psychogéographique de la semaine ». Cette insistance concorde avec une déclaration à valeur de manifeste figurant dans *Potlatch*, la revue de l'IL, en 1954 :

> Une seule entreprise nous paraît digne de considération : c'est la mise au point d'un divertissement intégral. […] La *construction de situations* sera la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi ; le passage de l'un à l'autre de ces décors et de ces conflits dont les personnages d'une tragédie mouraient en vingt-quatre heures. Mais le temps de vivre ne manquera plus.[7]

Si la dérive est bien comprise comme un divertissement, elle est loin d'être de tout repos : excès de boisson, mauvaises rencontres, mais aussi visites de bâtiments en ruines ou risque de se faire arrêter par la police pour avoir pénétré dans des espaces interdits, tels sont les dangers qui attendent le dériveur[8], et qui expliquent l'allusion debordienne au film *The*

[5] « Le jeu psychogéographique de la semaine », *Potlatch* n°1, 22 juin 1954.
[6] Il faut noter que la construction de situations pouvait elle-même recourir à diverses formes de jeux, tels que « la discussion idéologique considérée comme match de boxe » (« Panorama intelligent de l'avant-garde à la fin de 1955 », *Potlatch* n°24, 24 novembre 1955), ou le jeu du « rendez-vous possible » (Guy Debord, « Théorie de la dérive », op. cit., p. 255).
[7] « Une idée neuve en Europe », *Potlatch* n°7, 3 août 1954.
[8] Cf. les expériences de dérive racontées par un ancien membre de l'IL : Jean-Michel Mension, *La Tribu*, Paris, Allia, 1998.

Most Dangerous Game. Celui-ci raconte l'histoire d'un naufragé, Bob Rainsford, qui échoue sur une île de l'Océan Pacifique où un aristocrate russe, le comte Zaroff, après avoir passé sa vie à chasser toute sorte d'animaux, se consacre désormais à traquer le plus dangereux de tous : l'homme. À cette fin, il a volontairement modifié la position des balises qui entourent son île pour que les bateaux s'échouent à proximité, lui fournissant ainsi le gibier humain dont il a besoin pour poursuivre ses loisirs barbares[9]. Aux yeux de Debord, grand cinéphile, tout dans ce film devait évoquer la dérive. Le voyage en bateau et le naufrage de Rainsford au début du scénario appartenaient symboliquement au même registre nautique que la dérive situationniste ; et l'échouage figurait les risques de la dérive, qui peut conduire dans certains quartiers, certaines îles si l'on veut filer la métaphore (les situationnistes parlaient ainsi du quartier parisien de la Contrescarpe comme d'un « continent »), où le navigateur se trouvera ensuite piégé, incapable de trouver une échappatoire[10]. Dans la chasse à l'homme minutée qui s'engage ensuite au cours du film (car le jeu avec le comte admet que l'homme chassé puisse remporter la victoire s'il parvient à lui échapper au terme d'une journée de traque), on retrouve aussi bien la nécessité d'aller vite, placée au centre de l'expérience de la dérive[11], que l'expérience de la peur et de l'amour : Bob Rainsford prend en effet la fuite en compagnie d'Eve Trowbridge, une jeune femme tombée éperdument amoureuse de lui. L'angoisse de la traque mêlée à l'emballement des sentiments consonnent parfaitement avec l'intensité affective prêtée à la dérive par les situationnistes, pour qui « les rapports humains doivent avoir la passion pour fondement, sinon la terreur »[12]. La jungle inextricable dans laquelle avancent à grand peine Rainsford et Trowbridge est quant à elle une assez bonne représentation de la ville moderne, comme le suggère l'image devenue classique de l'*asphalt jungle*.

Contrairement à ce que pourraient laisser penser ces rapprochements amusants entre la dérive et l'un des chefs d'œuvres du film populaire hollywoodien, les dangers de la dérive étaient toutefois bien réels, en particulier l'effet dissolvant qu'exerçait sur la personnalité le fait de rester des jours et des nuits à hanter les bars et parcourir les rues, tout en consommant alcools et drogues. On peut ainsi se demander si le personnage de Zaroff, dépeint comme un aristocrate ayant fui la Russie bolchevique, forclos dans son île et s'abandonnant à son jeu dément, n'évoquait pas à Debord le sort de son compagnon d'errance Ivan Chtcheglov alias Gilles Ivain, lui-même issu d'une famille de Russes blancs : celui-ci, après avoir inventé la dérive et l'avoir pratiquée assidument pendant des années[13], finira interné en asile psychiatrique[14]. Par la suite, Debord n'aura de cesse de lui rendre hommage, jusqu'à la fin de sa vie[15].

Contrairement à ce que pourraient suggérer aussi bien l'image des personnages traqués dans *The Most Dangerous Game* que le destin malheureux d'Ivan Chtcheglov, le dériveur

---

[9] *La Chasse du comte Zaroff* (*The Most Dangerous Game*), réalisé par Ernest B. Schoedsack et Irving Pichel, production RKO, 63 mn, n & b, 1932 (réédité en DVD chez Wild Side Vidéo à Paris en 2010).

[10] Cf. Guy Debord, « Position du Continent Contrescarpe » (1956), in *Œuvres*, *op. cit.*, p. 263-266.

[11] La dérive était définie par les situationnistes comme une « technique de passage *hâtif* à travers des ambiances variées », reposant sur « l'amour de la vitesse » (« 36 rue des Morillons », *Potlatch* n°8, 10 août 1954).

[12] « Manifeste », *Internationale lettriste* n°2 (février 1953), reproduit in *Documents relatifs à la fondation de l'Internationale situationniste*, Paris, Allia, 1985, p. 154.

[13] Cf. « Formulaire pour un urbanisme nouveau » et « Lettres de loin », *IS* n°1, juin 1958, p. 15-20 et *IS* n°9, août 1964, p. 38-40. Voir aussi Ivan Chtcheglov, *Ecrits retrouvés*, Paris, Allia, 2006.

[14] Ferait obstacle à ce rapprochement le fait que Zaroff est le chasseur, tandis que le dériveur est censé être son gibier. Mais le thème de la réversibilité est au centre du film, car le gibier principal, Bob Rainsford, est lui-même un chasseur d'exception dont les exploits ont fait la renommée – et c'est d'ailleurs lui qui finit par tendre des pièges à son poursuivant, et par le blesser mortellement à l'aide de la flèche que celui-ci lui destinait. Ajoutons que le château du comte Zaroff peut évoquer celui dans lequel était installée la clinique de La Chesnaie (dans le Loir-et-Cher) où Chtcheglov fut longtemps traité.

[15] Cf. la biographie de Jean-Marie Apostolidès et Boris Donné, *Ivan Chtcheglov, profil perdu*, Paris, Allia, 2006.

n'est toutefois pas le *jouet* des événements. S'il se laisse affecter par son environnement, la psychogéographie lui enjoint aussi d'étudier la possibilité d'en modifier l'apparence et la disposition en fonction des événements qu'il souhaite organiser. Le caractère *constructif* de l'activité situationniste prend donc un aspect directement matériel, dans la mesure où il s'agit aussi de créer une architecture et un urbanisme. En 1953, Chtcheglov déplorait dans son « Formulaire pour un urbanisme nouveau » l'ennui profond dans lequel était plongée la jeunesse de son temps, et appelait de ses vœux une vie entière passée à jouer dans des villes intentionnellement conçues pour la dérive[16]. En 1959, l'artiste Constant, alors membre de l'IS, écrit dans cette perspective : « l'exploration de la technique et son utilisation à des fins ludiques supérieures est une des tâches les plus urgentes pour favoriser la création d'un urbanisme unitaire, à l'échelle qu'exige la société future »[17]. À la même époque, il est plongé avec Debord dans l'élaboration de New Babylon, projet de ville futuriste basée sur la dérive, et qualifiée dans *Potlatch* d'espace privilégié de déploiement du « grand jeu à venir »[18]. Marqué par sa lecture de Huizinga, Constant donnera au citoyen de cette ville le nom d'Homo Ludens, et ira jusqu'à introduire dans la structure labyrinthique de New Babylon, se superposant aux métropoles existantes pour tirer parti de leurs dispositions spontanément psychogéographiques, une série de dispositifs complexes et modulaires visant à favoriser l'action ludique du dériveur sur son environnement, ses interventions permettant de modifier tel ou tel élément (rues, portes, escaliers, niveaux, etc.) à l'intention des autres habitants. Reflétant donc une réorganisation plus large de la société moderne, dans laquelle capital et travail auraient disparu grâce à l'automatisation et la socialisation de la production, New Babylon se voulait le contre-modèle nettement utopique de la société dominante, caractérisée au contraire par son esprit capitaliste et fonctionnaliste[19].

À travers l'appréhension non-utilitaire de l'espace urbain et la compréhension de l'existence comme support de création, le projet des avant-gardes historiques – réintroduire l'art dans la pratique de la vie[20] – se trouve donc repris et poussé à son comble par les situationnistes. Bien évidemment, la discussion reste ouverte sur l'effectivité de ce dépassement de l'art auquel ils pensaient ainsi procéder : là où certains voient un passage décisif de la frontière séparant l'esthétique du politique, la perspective d'une transformation de la vie quotidienne annonçant le renouvellement du projet révolutionnaire porté par le mouvement ouvrier[21], d'autres identifient plutôt le développement d'une « kinesthétique » qui a, involontairement sans doute, ouvert de nouveaux horizons à la création artistique[22]. Quoi qu'il en soit, et c'est là l'originalité du mouvement situationniste par rapport aux autres avant-gardes, on voit bien que le jeu est le vecteur central permettant ce dépassement de l'art auquel aspirent les situationnistes, un jeu appliqué à tous les domaines qui concernent à la fois le comportement des individus et leur environnement. En ce sens, comme le montre Bertrand

[16] Cf. « Formulaire pour un urbanisme nouveau », *op. cit.*
[17] Constant, « Le grand jeu à venir », *Potlatch* nouvelle série, n°1 (n°30), 15 juillet 1959, in *Documents relatifs à la fondation de l'IS*, *op. cit.*, p. 257.
[18] Une anthologie consacrée aux recherches urbanistiques de l'IS a repris cette formule : Libero Andreotti, *Le grand jeu à venir. Textes situationnistes sur la ville*, Paris, Editions de la Villette, 2007.
[19] Cf. Constant, *New Babylon : art et utopie. Textes situationnistes*, Paris, Cercle d'art, 1997.
[20] Peter Bürger, *Théorie de l'avant-garde*, trad. Jean-Pierre Cometti, Paris, Questions Théoriques, 2013.
[21] Jean-François Martos, *Histoire de l'Internationale situationniste*, Paris, éditions Gérard Lebovici, 1989.
[22] Thierry Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art du XXe siècle*, Paris, éditions du Regard, 2002, et Laurent Buffet (dir.), *Itinérances. L'art en déplacement*, Grenoble, De l'incidence éditions, 2012.

Cochard[23], la dérive et l'urbanisme ne sont en fait que les supports ou plutôt les outils d'une sortie du jeu hors de ses limites traditionnelles, et même d'une forme d'*illimitation* du jeu. Debord écrivait en 1958 : « La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire. […] Le jeu, rompant radicalement avec un temps et un espace ludiques bornés, doit envahir la vie entière. »[24] Chez ce lecteur passionné de Huizinga, le jeu était étendu à une catégorie anthropologique en soi. Présent à la racine de tous les phénomènes sociaux, il devait donc pouvoir y faire circuler toute sa sève, passer à un « stade nouveau – conquérant, agressif » (comme il l'écrit dans une de ses notes de lecture sur *Homo Ludens*[25]), dessinant ainsi en actes la possibilité d'une société alternative, « une société fondée sur le jeu »[26].

2) De la révolution comme jeu

Si l'ouvrage classique de Johan Huizinga sur le jeu a fait l'objet de nombreux commentaires depuis sa première parution en Hollande en 1938, peu d'entre eux ont insisté sur le fait qu'il était aussi le fruit d'une observation critique des transformations culturelles affectant les sociétés contemporaines[27]. Ainsi Huizinga diagnostique-t-il dans les formes de vie modernes un *retrait du ludique*, manifeste depuis le XIX^e^ siècle, en raison du développement du rationalisme scientifique, de l'industrie, de l'utilitarisme bourgeois, et plus généralement d'« une surestimation du facteur économique dans la société et l'esprit humain »[28]. « Le travail et la production deviennent un idéal, bientôt une idole », regrette-t-il[29]. Et le développement massif des activités sportives, qui semble être une contre-tendance, lui apparaît au contraire comme une manifestation de plus de ce retrait du ludique : « En réalité, il [le sport] a perdu le meilleur de sa teneur ludique. Le jeu est devenu plus sérieux, l'état d'âme ludique en a plus ou moins disparu. »[30] Au terme de ses réflexions, écrit-il, « la conclusion s'impose que l'élément ludique de la culture, depuis le XVIII^e^ siècle où nous croyions le voir en plein épanouissement, a perdu sa signification sur presque tous les terrains qui lui étaient familiers »[31]. Or, précise-t-il plus loin, « la vraie culture ne peut exister sans une certaine teneur ludique »[32]. Le lecteur est laissé libre d'en tirer la leçon qui s'impose logiquement : le monde moderne traverse une crise de la culture dont les causes résident dans une production industrielle et une économie déchaînées – un constat que Huizinga avait déjà

[23] Bertrand Cochard, « Guy Debord et le jeu », article à paraître dans *L'Imaginaire ludique. Actes du colloque du 8-10 décembre 2016*, Publications du Laboratoire d'études et de recherches interdisciplinaires et comparées (LERIC), Université de Sfax.

[24] « Contribution à une définition situationniste du jeu », *IS* n° 1, juin 1958, p. 10.
[25] Guy Debord, notes de lecture sur Huizinga, dossier « Philosophie, sociologie, etc. » du fonds Debord déposé au département des Manuscrits de la BNF, cote NAF 28 603.
[26] Mohamed Dahou, Henry de Béarn, Guy Debord, Gilles Ivain, Gaëtan M. Langlais et Gil J Wolman, « Réponses de l'Internationale lettriste à deux enquêtes du groupe surréaliste belge », dans Guy Debord, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 121.
[27] A l'exception notable de l'article de Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, Nancy, Presses universitaires de Nancy / Editions universitaires de Lorraine, 2014, pp. 281-308. URL : https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01227855/document
[28] Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951, p. 307-308.
[29] *Ibid*., p. 307. Cette phrase est relevée par Debord dans sa fiche de lecture sur *Homo ludens*.
[30] *Ibid*., p. 316.
[31] *Ibid*., p. 330.
[32] *Ibid*., p. 337.

formulé en des termes plus nets dans son ouvrage précédent, *Incertitudes*, paru originellement en 1935 et traduit en français quatre ans plus tard[33].

Les aspects critiques de l'œuvre de Huizinga, qui l'apparentent à la *Kulturkritik* du début du XX^e^ siècle, n'échappèrent pas aux situationnistes. Ces derniers reprirent à leur compte ses observations tendant à établir que la société contemporaine se caractérise par un retrait du ludique – tout en écartant, comme on l'a vu plus haut, l'idée que l'abolition de la frontière entre jeu et vie quotidienne pouvait représenter un péril en soi. Ce retrait du ludique était envisagé de deux manières : comme un oubli de la dimension intrinsèquement ludique de la plupart des phénomènes sociaux, ou comme sa disparition progressive du fait de la prééminence des lois de l'économie (le premier cas d'espèce pouvant préluder au second). Le « Manifeste de janvier » publié en 1961 par les membres du groupe *Spur* (la section allemande de l'IS) appartient au premier cas, lui qui déclarait : « Qui ne voit pas le jeu dans la politique, l'Etat, l'Eglise, l'économie, l'armée, les partis, les organisations sociales, n'a rien à faire avec nous. Boycottez tous les systèmes et toutes les conventions au pouvoir en les regardant comme des jeux pas réussis. »[34] Dans le second cas, méditant la formule de Huizinga sur le travail et la production comme obsessions de l'ère industrielle, Debord en tirait pour sa part l'observation suivante : « on peut établir le plus ou moins haut caractère ludique d'une époque d'après la place que les conditions économiques faisaient aux loisirs. Ainsi l'âge bourgeois (finie la « douceur de vivre ») [est-il] intégralement fermé au ludique […] ». Et d'ajouter en conséquence, en reprenant une formule de l'historien hollandais : « Tout le poids de la société actuelle fait fonction de *briseur de jeu* »[35]. Dans le même esprit, Raoul Vaneigem, qui rejoindra le mouvement situationniste au tout début des années 1960, notera dans son *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations* :

> Les nécessités de l'économie s'accommodent mal du ludique. Dans les transactions financières, tout est sérieux : on ne badine pas avec l'argent. […] En précipitant dans la bataille de la production et de la consommation la presque totalité de la vie quotidienne, le capitalisme refoule la propension au ludique, tandis qu'il s'efforce en même temps de la récupérer dans la sphère du rentable. […] En général, l'organisation sociale actuelle interdit le jeu authentique.[36]

Dans ce contexte, la résurgence du jeu au sein des avant-gardes représente donc un facteur subversif en soi. « Dans la coche d'interdits qui recouvre l'activité ludique, une faille s'ouvre à l'endroit le moins résistant, la zone où le jeu s'est maintenu le plus longtemps, le secteur artistique. » Certes, l'« instinct joueur primitif-irrationnel » dont parlait Hugo Ball à propos des manifestations dadaïstes[37] prend souvent les atours du canular ou de la plaisanterie, et restera largement contenu chez les surréalistes dans un cadre culturel relativement conventionnel, celui de l'œuvre d'art ; mais son impulsion est si forte, et il entre en contradiction si flagrante avec l'esprit de sérieux de la bourgeoisie et des rapports sociaux sur lesquels elle appuie sa puissance matérielle, qu'il ne peut qu'entraîner une désagrégation progressive de la domination de cette classe et des visions du monde utilitaristes qui l'accompagne. « De sorte que le jeu emprunte aujourd'hui le visage de l'insurrection. Le jeu

[33] Johan Huizinga, *Incertitudes. Essai de diagnostic du mal dont souffre notre temps*, trad. J. Roebroek, Paris, Librairie de Médicis, 1939.
[34] « Manifeste de janvier », tract diffusé en janvier 1961 par le groupe Spur, repris in *Archives situationnistes, volume I, documents traduits (1958-1970)*, Paris, Contre-Moule / Parallèles, 1997, p. 42.
[35] Guy Debord, notes de lecture sur Huizinga, *loc. cit.*
[36] Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations* (1967), Paris, Gallimard, 2001, p. 333.
[37] Cité par Vaneigem, *ibid.*

total et la révolution de la vie quotidienne se confondent désormais », écrit encore Vaneigem[38].

Chez les situationnistes, le jeu n'assume donc pas seulement le statut d'un vecteur du dépassement de l'art ou d'une *praxis* permettant de modéliser les structures d'une société alternative : il se conçoit aussi comme un paradigme de transformation sociale. Dans l'histoire du mouvement situationniste, c'est surtout Raoul Vaneigem qui se livrera aux recherches les plus poussées pour mettre en forme ce paradigme. Il tire de l'exemple des jeux de société une série de déductions sur la forme que devrait prendre la lutte révolutionnaire instaurant dans son mouvement même les conditions d'existence ludique qui seront celles de la société de l'avenir. Debord avait relevé chez Caillois le fait que le jeu suppose la « création art[ificielle] entre les joueurs d'une égalité parfaite que la vie refuse »[39]. Poursuivant en ce sens, Vaneigem postule que le groupe révolutionnaire devra abolir en son sein toute forme de hiérarchie (ce qui suppose aussi d'assurer une « transparence des rapports sociaux » afin de garantir que personne ne cherche à constituer des alliances particulières pour fausser le jeu). Vaneigem reconnaît toutefois la nécessité que quelqu'un *coordonne* le jeu, et puisse relancer les parties lorsqu'elles s'enferment dans la routine et perdent de leur intérêt : il suggère donc que le chef soit remplacé par un simple « meneur de jeu » à l'autorité des plus limitées, donnant ainsi une coloration libertaire à cette refonte de l'action révolutionnaire. De manière plus générale, l'adoption d'une attitude ludique en politique suggère aussi que, sur le modèle du « tour de rôle » ou des jeux de hasard, les fonctions attribuées aux uns et aux autres soient régulièrement redistribuées, coupant court à une forme de spécialisation et donc d'accaparement d'un pouvoir – fût-il technique – au sein de l'assemblée. Enfin, observant que l'attrait du jeu réside aussi dans le plaisir qu'on y prend et dans l'exubérance joyeuse qui peut gagner les participants, Vaneigem tient ce ferment hédoniste de l'activité ludique pour la garantie d'une résistance aux formes d'austérité ou d'ascétisme caractéristiques du militantisme politique traditionnel, notamment à l'extrême gauche[40]. En ce sens, comme le dira un slogan de Mai 68 d'inspiration situationniste, « l'ennui est toujours contre-révolutionnaire ».

Soucieux de cohérence, l'IS s'efforcera par la suite d'appliquer ce programme dans son propre fonctionnement interne – non sans rencontrer les problèmes inhérents à toute activité collective traversée de logiques de domination, qu'elles soient conscientes ou non, parfois renforcées par leur déni sur le terrain de la théorie[41]. Et elle ira même jusqu'à montrer que c'est non seulement la lutte révolutionnaire, mais la révolution elle-même qui doit être pensée sous le paradigme du jeu. Dès les années 1960, les membres du groupe *Spur* écrivaient : « Pareils à Marx qui a déduit une révolution de la science, nous déduisons une révolution du jeu. […] Une révolution sans jeu n'est pas une révolution. »[42] Quelques années plus tard, en 1966, à la fin du pamphlet *De la misère en milieu étudiant*, les situationnistes affirmeront pour leur part : « Les révolutions prolétariennes seront des fêtes ou ne seront pas, car la vie qu'elles annoncent sera elle-même créée sous le signe de la fête. Le jeu est la rationalité ultime de cette fête, vivre sans temps mort et jouir sans entraves sont les seules règles qu'il pourra reconnaître. »[43] De fait, nombre d'aspects du mouvement de Mai 68,

[38] *Ibid*., p. 333-334.
[39] Guy Debord, notes de lecture sur Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, dossier « Philosophie, sociologie, etc. » du fonds Debord déposé au département des Manuscrits de la BNF, cote NAF 28 603.
[40] Ces idées sont développées dans le *Traité de savoir-vivre*, *op. cit*., p. 331-345.
[41] Pour une étude sociologique de ces logiques de domination au sein du groupe situationniste, cf. Eric Brun, *Les Situationnistes. Une avant-garde totale (1950-1972)*, Paris, CNRS éditions, 2014.
[42] « Manifeste de janvier », *op. cit.*
[43] *De la misère en milieu étudiant* (1966), repris in *Enragés et situationnistes dans le mouvement des occupations* (1968), Paris, Gallimard, 1998, p. 243.

auquel les situationnistes participèrent activement, s'apparenteront à une sorte de « grand jeu » révolutionnaire. La construction de barricades, même à des endroits où elles n'avaient pas d'utilité, l'interruption de la vie ordinaire et l'enthousiasme partagé par la plupart des protagonistes relevaient de cette dimension ludique, et les situationnistes ne manqueront pas de le souligner, comme ils souligneront la dimension psychogéographique de l'événement, en reproduisant dans leur livre sur le sujet une carte assez semblable aux plans psychogéographiques qu'ils avaient pu réaliser par le passé[44].

Finalement, comme l'écrit très justement Laurent Jeanpierre, chez les situationnistes, « le jeu élargi […] est l'horizon normatif positif de la révolution et du communisme ; la rationalité stratégique de l'art militaire, le moyen d'y parvenir »[45]. C'est pourquoi Debord, en parallèle de sa participation au mouvement, et jusqu'à sa disparition en 1994, s'est consacré à l'élaboration et à la pratique d'un jeu de société dont il avait lui-même inventé la forme et les règles : le *Jeu de la guerre*. Imaginé dès les années 1950, ce jeu voit ses règles déposées en 1965 auprès de la SPADEM (Société de la propriété artistique des dessins et modèles). Au même moment, le situationniste René Viénet en fabrique trois prototypes servant de « modèles de voyage ». Inspiré des théories de Clausewitz et des guerres napoléoniennes, ce jeu sera plus tard présenté par Debord comme « la représentation de *la* bataille en général, et même de toute une guerre »[46], mais il était à l'origine conçu dans un but politico-révolutionnaire, car « destiné d'abord au courant situationniste international pour qu'il s'y exerce à la dialectique – à toutes fins utiles »[47]. La stratégie étant, comme Debord l'écrira plus tard, « le champ complet du déploiement de la logique dialectique des conflits »[48], cet exercice ludique avait par conséquent partie liée avec la compréhension des rapports de force, et la maîtrise des moyens de les infléchir dans le cadre des luttes révolutionnaires.

Au début des années 1970, Debord caresse le projet de produire ce jeu à plus grande échelle, ce qui aboutira à la fondation en 1977, avec son ami et mécène Gérard Lebovici, d'une société commerciale nommée « Les Jeux Stratégiques et Historiques », dont la vocation était de produire et diffuser le *Jeu de la guerre*. Un brevet d'invention est déposé, pour lequel Debord réécrivit les règles, et une commande de fabrication est aussitôt passée à un artisan parisien. Le résultat en est la version la plus connue du jeu, aujourd'hui conservée à la BNF, et qui se présente comme un plateau en cuivre de 500 cases (25 x 20), peuplé de pions inamovibles symbolisant arsenaux et obstacles géographiques, accompagné de pièces mobiles figurant unités de transmission à pied et à cheval, et unités combattantes (infanteries, cavaleries, artilleries). Si le jeu, qui se joue par tour, vise comme l'indique Debord à « la destruction complète du potentiel militaire » de l'adversaire, une règle prime sur les autres et fait l'originalité de ce *Kriegspiel* : toutes les unités doivent maintenir un contact permanent avec les lignes de communication qui rayonnent des arsenaux, faute de quoi elles sont immobilisées.

Toutefois, la commercialisation envisagée en 1978 n'ayant pas abouti, ce n'est qu'en 1987, après le décès de Gérard Lebovici, que le projet sera repris, sans atteindre le stade de la fabrication à grande échelle. D'une part, la société des « Jeux Stratégiques et Historiques »

---

[44] *Enragés et situationnistes*, *op. cit*., p. 58.
[45] Laurent Jeanpierre, « La "dialectique de la raison" situationniste », in Emmanuel Guy et Laurence Le Bras (dir.), *Lire Debord*, Paris, L'échappée, 2016, p. 411.
[46] Guy Debord, lettre à Floriana Lebovici du 25 mars 1986, in *Correspondance. Volume 6, janvier 1979-décembre 1987*, Paris, Fayard, 2006, p. 388.
[47] Guy Debord, « *Le Jeu de la Guerre* », « Régles déposées à la SPADEM, 1965 », Fonds Guy Debord, NAF 28603.
[48] *Commentaires sur la société du spectacle*, chapitre XI, in *Œuvres*, *op. cit*., p. 1611.

produit quelques exemplaires d'un coffret contenant un plateau en tissu, des pions de bois et une règle imprimée sous forme de livret. D'autre part, les éditions Gérard Lebovici publient le livre *Le "Jeu de la guerre", relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie*[49], qui présente étape par étape une partie jouée entre Debord et son épouse, Alice Becker-Ho, qui signe le livre avec lui. Chaque coup est représenté à travers un diagramme de position des pièces sur le plateau, suivi d'un commentaire. En annexe sont aussi données les règles du jeu[50].

Du *Jeu de la guerre*, auquel il prendra plaisir à jouer jusqu'à la fin de sa vie, Debord devait écrire en 1989, non sans ironie : « Les surprises de ce *Kriegspiel* paraissent inépuisables ; et c'est peut-être la seule de mes œuvres, je le crains, à laquelle on osera reconnaître quelque valeur. »[51]

3) Le jeu situationniste à l'ère de la ludification

Cela fait 50 ans maintenant que le mouvement situationniste a connu son apogée. Le recul historique devrait permettre aujourd'hui d'en dresser un bilan critique – en prenant ainsi des distances avec une historiographie qui a eu tendance à privilégier jusqu'ici, selon les cas, soit la louange, invoquant fréquemment une approche « politique » de son sujet, soit le blâme, travesti en volonté de « démythification ». Il y a un devoir d'inventaire, auquel ne devrait pas échapper la question du jeu. Car si les situationnistes se sont plu à présenter la dérive comme « the most dangerous game », l'utopie pourrait bien être, elle aussi, un jeu des plus périlleux. Une formule prêtée à Goethe affirme qu'il faut se méfier de ses rêves de jeunesse, car ils finissent toujours par se réaliser. N'en est-il pas de même avec l'utopie situationniste ? La question est ouvertement posée par Emmanuel Guy dans son étude sur les rapports entre Guy Debord et la stratégie : « ce projet de société tout entière prise dans un continuum où travail et loisir se mêlent sous le signe du jeu n'est-il pas, précisément, la société qu'a façonné pour nous la technologie contemporaine ? » Et de souligner que par une « ironie sinistre de l'histoire », l'utopie ludique des situationnistes, qui entendait dessiner « un projet émancipateur et révolutionnaire de société idéale, décrit tout aussi bien ce qu'on appelle aujourd'hui le post-fordisme ou le nouvel esprit du capitalisme décrit par Luc Boltanski et Eve Chiapello. Tout, du *shopping* au *management*, a pris la forme, le vocabulaire et l'allure du jeu »[52].

Cette dissémination du jeu dans des domaines de la société qui lui sont étrangers, désignée dans les travaux savants sous le nom de « ludification »[53], semble appliquer à la

---

[49] Alice Becker-Ho et Guy Debord, *Le Jeu de la guerre. Relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie*, Paris, éditions Gérard Lebovici, 1987 (une édition revue, corrigée et augmentée est parue chez Gallimard en 2006).

[50] Le lecteur intéressé pourra se reporter au travail très complet d'Emmanuel Guy autour du *Jeu de la guerre* : *« Par tous les moyens, même artistiques » : Guy Debord stratège. Modélisation, pratique et rhétorique stratégiques*, thèse de doctorat en littérature comparée et histoire de l'art, Paris, Université Paris XIII, 2015.

[51] Guy Debord, *Œuvres,* op. cit., p. 1679.

[52] Emmanuel Guy, *« Par tous les moyens, même artistiques » : Guy Debord stratège. Modélisation, pratique et rhétorique stratégiques*, thèse de doctorat en littérature comparée et histoire de l'art, Paris, Université Paris XIII, 2015, p. 88.

[53] Cf. Joost Raessens, *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory*, Utrecht, Universiteit Utrecht, Faculteit Geesteswetenschappen, 2012, et en langue française : Michel Lavigne, « Sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle ? », *Interfaces numériques* n°3/2014, p. 473-496. L'un des aspects majeurs de la ludification depuis les années 1990 est la *gamification*, définie comme utilisation d'éléments de jeux vidéo dans des contextes de non-jeu. Nous renvoyons ici, en langue française, au travail de Claire Siegel dans *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?*, thèse de doctorat en arts, Montpellier, Université Paul Valéry – Montpellier III, 2015.

lettre le vœu situationniste d'une sortie du jeu hors de son espace-temps spécifique, mieux, d'une abolition de toutes les frontières existant entre le jeu et le sérieux ou la réalité. En 1935, Huizinga avait l'un des premiers attiré l'attention sur les conséquences sociales et même anthropologiques de ce processus, en faisant l'hypothèse d'un « puérilisme » croissant dans le monde contemporain. Le phénomène se présentait à ses yeux « comme une attribution de haute gravité à des occupations qu'un jugement sain devrait qualifier de niaises et de puériles, tandis que les choses vraiment importantes s'accomplissent avec les instincts et les gestes du jeu »[54]. Il en donnait comme exemples la désinvolture et même la dérision qui entouraient désormais des activités aussi sérieuses que le travail, la politique, ou même la conduite de la vie ; et inversement, l'attention excessive accordée par ses contemporains au sport, aux fastes du pouvoir, ou aux dernières nouveautés mises sur le marché – sans pour autant qu'ils manifestent cet attribut essentiel du jeu qu'est « la franche gaîté pendant que se déroule l'action »[55]. L'une des causes majeures de ce processus semblait d'ailleurs être pour Huizinga la technique moderne, par sa capacité à satisfaire sans délai et sans difficultés le moindre des désirs de l'homme moderne : « Le monde lui est devenu un jouet. Faut-il s'étonner qu'avec ce jouet il se comporte comme un enfant ? »[56] La conséquence n'en était que plus néfaste : le puérilisme finit par plonger tout adulte dans une « adolescence permanente » caractérisée par le manque de jugement, la concentration démesurée sur sa propre personnalité, et une absence de respect pour les conventions qui, étendue à toute la société, menace de saper ses assises morales[57].

Apparemment sourds aux avertissements de Huizinga sur les dangers d'une disparition des frontières entre jeu et sérieux[58], les situationnistes n'ont-ils pas été les précurseurs et les complices malgré eux de cette évolution, à laquelle ils ont même fourni de nombreuses sources d'inspiration, telles que les thèmes du nomadisme et du voyage, le désintérêt pour l'activité politique perçue comme ennuyeuse, ou l'espace urbain comme nouveau terrain de jeu ? Un hommage plus ou moins explicite leur est d'ailleurs fréquemment rendu par les acteurs des nouvelles technologies qui s'affairent à produire événements culturels et dispositifs numériques de type ludique. Dans un article de 2013 sur les avatars contemporains de la psychogéographie, Emmanuel Guy évoque ainsi les « dérives » en autocar (le « *sic* » est de rigueur) organisées à l'époque par le 104 (célèbre centre culturel parisien) et la Mairie d'Aubervilliers, « avec passage par le "Village de l'innovation" où le dériveur téléguidé est "invité" à admirer "robots humanoïdes, objets communicants, plate-forme 3D de réalité augmentée…", afin de "découvrir et comprendre la société vers laquelle la technologie nous fait évoluer" ». Il mentionne aussi « la flopée d'applications pour *smartphones* qui se revendiquent plus ou moins explicitement du situationnisme et proposent des dérives urbaines en réalité augmentée ». L'une d'entre elles, *Situationist*, propose notamment à ses utilisateurs de rencontrer au hasard des personnes dans la rue équipées de la même application, sur la base de consignes préenregistrées à exécuter dans l'instant[59]. Enfin, même le *Jeu de la guerre* de Debord est devenu un jeu informatique en 2008, le collectif new-yorkais de programmeurs et d'artistes RSG, qui travaille sur la production de logiciels

[54] Huizinga, *Incertitudes*, *op. cit.*, p. 183.
[55] *Ibid*., p. 181.
[56] *Ibid*., p. 183.
[57] *Ibid*., p. 182.
[58] Car Huizinga évoque aussi la question du « puérilisme » dans les pages finales de *Homo Ludens*.
[59] Emmanuel Guy, « Debord(er) la carte », *Strabic.fr*, 1er mai 2012. URL : http://strabic.fr/Guy-Debord-er-la-carte-derive-psychogeographie-internationale-situationniste (consulté le 7 mai 2017).

ludiques expérimentaux, en ayant créé un, tout simplement nommé *Kriegspiel*, dans l'intention de réinterpréter l'idée originale de Debord dans un contexte plus actuel[60].

Mais après tout, pourrait rétorquer le lecteur, qu'est-ce qui permet de dire que les situationnistes n'auraient pas approuvé ces transpositions de leurs idées ? La dimension commerciale n'y est pas toujours présente, et si elles ne prétendent pas avoir de portée réellement subversive, elles n'en stimulent pas moins ce sens du jeu auquel ils avaient voulu donner le champ le plus large.

Il est pourtant difficile de les imaginer acquiesçant devant la mise en œuvre de leurs idéaux ludiques par des moyens informatiques, dans la mesure où ils ont produit dès le début des années 1960 une critique radicale de la cybernétique et de la théorie de l'information qui en forment la base. Sur un plan épistémologique, elles leur semblaient correspondre à une réification des formes humaines de communication, la notion d'information écrasant la polysémie du langage, sa poésie comme toute forme de créativité, au profit d'un idéal technique d'efficacité pure. Sur un plan politique, les situationnistes voyaient surtout dans la cybernétique une arme du pouvoir, visant l'autorégulation de la société de consommation conçue comme une gigantesque machine où tous les désirs doivent être réintégrés dans le fonctionnement général[61]. Debord y percevait les prémisses d'un « contrôle perfectionné sur tous les aspects de la vie des gens, réduits à une passivité maximum dans la production automatisée comme dans une consommation entièrement orientée selon les mécanismes du spectacle, par les possesseurs de ces mécanismes »[62]. Dénonçant dans l'extension des machines de calcul la naissance d'un « Argus électronique [qui] construit son absolutisme », Vaneigem craignait pour sa part qu'on en arrive par ces technologies « à la sécurité des êtres parfaitement adaptés, qui accomplissent leurs mouvements dans l'incertitude et l'inconscience des insectes »[63] – autrement dit, tout l'inverse d'une société libre fondée sur le jeu[64].

De manière plus générale, le concept situationniste de jeu est loin d'être univoque. Fréquemment spécifié en fonction du contexte social, il est parcouru de tensions voire de contradictions. C'est pourquoi on peut former l'hypothèse qu'il présente par là certains points de résistance à l'actuel processus de ludification, dont les prémisses avaient d'ailleurs été entrevues, puisque les situationnistes notaient en 1958 que « la tendance de l'homme au jeu » était « bassement exploitée par le commerce industriel », et parlaient donc de la « libérer ailleurs, et plus largement »[65]. S'inscrivant en faux contre la valorisation par Huizinga des propriétés agonales ou agonistiques du jeu, Debord insistait sur le fait que ces propriétés, ontologisées par le penseur hollandais, devaient être historicisées et rapportées à la formation socio-économique dans laquelle le jeu s'était inscrit au cours des derniers siècles : le capitalisme.

---

[60] Le jeu est présenté sur le site du collectif. URL : http://r-s-g.org/kriegspiel/index.php (consulté le 7 mai 2017). L'un des membres du collectif RSG, Alexander R. Galloway, est par ailleurs l'auteur d'une longue étude – intéressante mais discutable – sur le rapport de Debord au jeu et à la stratégie : « Debord's Nostalgic Algorithm », *Culture Machine* n°10 (2009), p. 131-156.

[61] Pour de plus amples développements, nous renvoyons à notre étude sur la question dans *Le Mouvement situationniste*, *op. cit.*, p. 191-198.

[62] G. Debord, « Note sur la consultation visant à définir "la région parisienne à la fin du siècle" » (1962), in *Œuvres*, *op. cit.*, p. 602.

[63] R. Vaneigem, *Traité de savoir-vivre*, *op. cit*., p. 41 et 127.

[64] Il faut toutefois noter que certains textes situationnistes, notamment ceux de Vaneigem, émettent l'hypothèse d'un détournement de la cybernétique à des fins ludiques. Les ambivalences du mouvement sur ce point reflètent celles, plus générales, qui caractérisent sa position face à la modernité technique.

[65] « Problèmes préliminaires à la construction d'une situation », *IS* n°1, juin 1958, p. 12.

> La question de gagner ou de perdre, jusqu'à présent presque inséparable de l'activité ludique, apparaît liée à toutes les autres manifestations de la tension entre individus pour l'appropriation des biens. Le sentiment de l'importance du gain dans le jeu, qu'il s'agisse de satisfactions concrètes ou plus souvent illusoires, est le mauvais produit d'une mauvaise société. Ce sentiment est naturellement exploité par toutes les forces conservatrices qui s'en servent pour masquer la monotonie et l'atrocité des conditions de vie qu'elles imposent.[66]

Si Debord prenait pour exemple le sport de compétition, dont le développement était historiquement parallèle à celui des manufactures, ce jugement pourrait sans peine s'appliquer à l'expansion actuelle du jeu vidéo dans ses aspects *mainstream*. Pour Debord, dans une société de type situationniste, l'élément de compétition avait au contraire vocation à disparaître « au profit d'une conception plus réellement collective du jeu : la création commune des ambiances ludiques choisies », provoquant « des conditions favorables pour vivre directement »[67], au-delà des rôles enseignés et perpétués par la société du spectacle, qui restreignent le pouvoir d'intervention des gens sur leur propre existence. On a là, sans conteste, plusieurs éléments critiques du processus actuel de ludification, qui cherche non seulement à faire du jeu une activité rentable, et à faire vendre des marchandises en vantant leur dimension ludique, mais qui utilise même le jeu pour inculquer aux travailleurs les rôles qu'ils doivent tenir dans la société « spectaculaire-marchande » (avec les *serious games* par exemple). Au vu de leur conception sociopolitique du jeu, on peut déduire sans trop se tromper que les situationnistes auraient vu dans ces procédés un pur et simple *conditionnement*.

Cette critique par anticipation de la ludification trouve aussi son explication dans le romantisme propre à la démarche situationniste. La ludification est largement tributaire de l'essor des technologies de pointe, et notamment du numérique. Les situationnistes, eux, allaient chercher des modèles utopiques dans des sociétés dont les techniques étaient moins développées. Ils partaient du principe que ce qui existait *avant* le capitalisme pouvait être une image de ce qui existerait *après*. Ce faisant, ils établissaient une ligne de résistance intellectuelle face à toute conception favorable au progrès technique *en soi*. De ce point de vue, il n'est pas indifférent de savoir que leurs recherches sur le jeu s'appuyaient largement sur une vision positive du monde féodal, qui leur semblait avoir donné une large part aux comportements ludiques. C'est notamment le cas chez Raoul Vaneigem, qui pouvait écrire ces lignes largement inspirées des analyses de Huizinga (mais aussi de Georges Bataille) :

> La part de jeu encore englobée par l'économie féodale a été éliminée peu à peu par la rationalité des échanges monétaires. Le jeu sur les échanges permettait en effet de troquer des produits, sinon sans commune mesure, du moins non étalonnés rigoureusement. […] Dans le haut Moyen Âge, les rapports idylliques infléchissent dans le sens d'une certaine liberté les impératifs purement économiques de l'organisation seigneuriale des campagnes ; le ludique présidait souvent aux corvées, aux jugements, aux règlements de comptes.[68]

Et c'est dans les réflexions de Debord sur la Fronde que s'enracine la revalorisation situationniste du jeu comme paradigme de la transformation sociale révolutionnaire. Les motivations authentiques des Frondeurs, derrière les affrontements complexes de cette

[66] « Contribution à une définition situationniste du jeu », *IS* n°1, juin 1958, p. 9-10.
[67] *Ibid.*, p. 10.
[68] R. Vaneigem, *Traité de savoir-vivre*, *op. cit*., p. 332.

période, visaient selon lui le rétablissement d'une culture féodale brisée dans ses assises par la croissance du marché et de l'Etat moderne sous la forme de la monarchie absolue. Or la leçon à retenir de ces troubles, caractérisés par des jeux d'alliances changeantes, était précisément « le caractère ludique de la révolte féodale, révélant le ludique profond de toute féodalité »[69]. C'était à ce ludique-là que les situationnistes voulaient faire retour par-delà les temps, cultivant l'anachronisme comme vertu révolutionnaire.

Et ce n'était pas là pures spéculations historico-philosophiques. Emmanuel Guy retrouve la trace de cette attitude romantique jusque dans le *Jeu de la guerre* de Debord, dont le sérieux clausewitzien et l'apparence extrêmement sobre tranchaient dans les années 1970-1980 avec le monde du *wargaming*, qui se tournait vers l'*heroic fantasy*, la culture du *fun* en général, et « produisait des jeux de plus en plus réalistes à renfort de figurines en plastique et de plateaux chatoyants ». Le fiasco du *Jeu de la guerre* sur le plan commercial, de même que le peu de succès rencontré par son adaptation informatique par RSG en 2008, n'est peut-être qu'un signe de plus de l'efficacité de cette démarche à contre-courant de l'époque : « Le jeu de la guerre, des salles de *gaming* des métropoles aux états-majors des armées, a bien envahi la planète, mais ce n'est pas celui de Guy Debord. La radicalité du *Kriegspiel* debordien réside donc peut-être justement dans le fait qu'il est resté récalcitrant à toute récupération dans le ludique contemporain en raison de son anachronisme, de son austère facture, de la lenteur de son déploiement. »[70] Dans l'une de ses lettres à Gérard Lebovici, Debord n'avait-il pas lui-même tracé clairement une ligne de démarcation d'avec le « puérilisme » contemporain ? « Si, "linguistiquement", *kriegspiel* = *wargame* très exactement, il n'en est rien historiquement : car la connotation de *kriegspiel* est "sérieux exercice d'état-major", et celle de *wargame* est "petit jeu infantile pour cadres". »[71]

L'originalité du mouvement situationniste par rapport aux autres avant-gardes artistiques est donc bien d'avoir contesté, sur la base d'une lecture critique des travaux de Huizinga, les frontières séparant le jeu du sérieux, de la vie courante et finalement de la réalité dans son ensemble. Sur cette base, il a pu proposer un renouvellement du projet révolutionnaire, rompant avec les modes d'organisation et les programmes politiques des groupes d'extrême gauche issus du mouvement ouvrier – apportant ainsi sa contribution à la révolte de Mai 68 dans ce qu'elle eut à l'époque de plus surprenant et novateur. D'un point de vue interne à l'histoire du mouvement, le jeu apparaît donc aussi comme un élément clé dans la transition qui s'esquisse au début des années 1960 entre la perspective du « dépassement de l'art » et celle du « dépassement de la politique ». Enfin, si l'actuel processus de ludification généralisée, engagé sous les auspices du néolibéralisme et des technologies numériques, peut s'apparenter à une réalisation en actes de l'utopie situationniste d'une société fondée sur le jeu, nous avons essayé de montrer que la nature intrinsèquement contradictoire de ce concept chez Debord, Vaneigem et leurs camarades offrait aussi des ressources critiques pour comprendre et peut-être même infléchir les évolutions du monde contemporain.

En 1958, les situationnistes écrivaient : « Contre toutes les formes régressives du jeu, qui sont ses retours à des stades infantiles – toujours liés aux politiques de réaction – il faut soutenir les formes expérimentales d'un jeu révolutionnaire. »[72] Plus de 40 ans après la fin de

[69] Guy Debord, « Notes pour un ouvrage sur la Fronde », recueillies in E. Guy et L. Le Bras (dir.), *Lire Debord*, *op. cit.*, p. 63.
[70] E. Guy, *« Par tous les moyens, même artistiques »*, op. cit., p. 86 et 88.
[71] Guy Debord, lettre à Gérard Lebovici du 9 mai 1980, in *Correspondance. Volume 6*, op. cit., p. 55-56.
[72] « Problèmes préliminaires à la construction d'une situation », *IS* n°1, juin 1958, p. 13.

l'IS, les partisans du jeu révolutionnaire continuent aujourd'hui encore de donner du fil à retordre à ceux qui, pour être plus jeunes, n'en soutiennent pas moins ce que l'IS qualifiait de formes régressives du jeu. En témoigne le petit courrier de refus adressé à l'artiste Julien Prévieux, par Alice Debord, l'épouse de Guy Debord, en septembre 2013. Julien Prévieux, qui devait obtenir en 2014 le prix Marcel Duchamp, menait depuis plusieurs années un travail sur les jeux et les origines de l'informatique[73]. Il avait donc demandé par l'intermédiaire de la BNF à pouvoir reproduire, en vue de les utiliser dans ses propres œuvres, les documents concernant les jeux qui figuraient dans le fonds Guy Debord. Voici ce que lui répondit Alice Debord : « Sachez que les Archives ont été mises à la disposition de chercheurs, non de pseudo-artistes à l'affût d'une trouvaille et qui rêvent d'une petite notoriété d'inventeur breveté. Vous dîtes vous intéresser aux jeux depuis plusieurs années et, pour preuve, avoir "reconstitué un jeu disparu des années 60 dans lequel un meuble à tiroir 'apprend' à jouer au morpion (…), maintenant couramment utilisé dans les programmes de nos (!) ordinateurs". Devenu accro, vous misez donc sur un plus vaste projet : "Les jeux manquants" – mais pour qui : sans doute pour les parasites ou morpions programmés d'une nouvelle Babylone ? Faites vos jeux, Messieurs, rien ne va plus ! »[74]

[73] Voir notamment Julien Prévieux, « Jouer avec le jeu. Erreur, errance et émergence », *Artpress 2* n°28, février 2013, p.18-24, et « Hypermoderne », in *The Chessroom. Un roman collectif de Margaux Bricler, Louise Hervé & Chloé Maillet*, s. l., éditions Montgolfier, 2013.

[74] Lettre d'Alice Debord à Julien Prévieux en date du 30 septembre 2013, conservée en annexe du fonds Debord de la BNF. Nous remercions Alice Debord et Laurence Le Bras d'avoir porté cette lettre à notre connaissance.