

LES « JEUX DU MANGER »

Jean-Pierre CORBEAU¹

Des formes multiples de jeux s'inscrivent dans la « filière du manger » et la construisent pour partie. Elles permettent au mangeur pluriel², tantôt de théâtraliser et d'affirmer des filiations symboliques d'appartenance ou d'inclusion qui le sécurisent, tantôt de transgresser « l'institué » de « l'ici et maintenant » ou de contester des stratégies « instituant ». Ces phénomènes ludiques ne sont pas réductibles aux deux scénarios actuellement très privilégiés dans nos sociétés occidentales : d'un côté une simple reproduction sociale reposant sur un ensemble de rites ; de l'autre des prises de risque porteuses de sensations et/ou structurantes d'une identité s'individualisant. Les diverses formes de jeux débouchent, aussi, sur l'invention de nouvelles possibilités de s'approvisionner, de cuisiner, de se sustenter, de dynamiser des relations commensales et conviviales. Nous proposons d'appréhender leur importance dans nos comportements alimentaires.

Nous saisirons d'abord la pluralité du jeu en répertoriant ses multiples sens. A travers de nombreuses définitions nous pointerons les associations possibles avec la « filière du manger ».

Nous développerons alors trois hypothèses imbriquées dans notre projet de valoriser la dimension ludique. Elles constituent un véritable appareil métonymique... Celui-ci s'organise autour de l'incidence de la crise anomique sur l'importance des jeux ; il postule la différence de paliers auxquels les dimensions ludiques sont vécues et perceptibles et, par voie de conséquences, les échelles possibles d'observations associant des méthodologies, voire des préférences théoriques, particulières.

Cet appareil métonymique affirme l'existence de corrélations objectives entre les formes de jeux, les paliers de leur préhension (par le sujet ou par le chercheur) et des territoires au sein de la « filière du manger ». Nous développerons certains de ceux-ci dans la troisième partie de notre exposé, nous efforçant de matérialiser, d'illustrer la partie conceptuelle précédente en analysant plusieurs comportements ludiques repérables chez différents acteurs du « manger ».

Définir les jeux pour commencer...

Sans vouloir importuner le lecteur par une ennuyeuse nomenclature, il est toutefois nécessaire, dans un souci pédagogique, de donner en préambule quelques définitions permettant d'énoncer clairement la problématique et, sans doute, d'enclencher sa dynamique.

Nous employons sans cesse la notion du « manger » et celle de « filière du manger ». Il est bon de rappeler ce qu'elles signifient pour nous...

1 Professeur de sociologie à l'université François Rabelais de Tours, IUT, UMR 6173 CITERES.DSU

2 Cf. J.P. Corbeau, Le mangeur pluriel in « Le mangeur du 21e Siècle. Les aliments, le goût, la cuisine et la table », ANCR, Educagri, Dijon 2003, pp.43-58.

Manger :

Dès l'origine de l'humanité, *manger* pose le problème de l'altérité et de la survie qui peut en dépendre puisque manger est aussi un acte biologique et un pari dangereux sur le produit ingurgité et l'adéquation de son mode de préparation. Même si nous l'avons en partie oublié, *manger*, dans l'inconscient collectif constitue un jeu avec la mort, une ordalie, une prise de risque parfois fatale mais valorisante et structurante sur le plan biologique et culturel lorsque l'on en réchappe, ce qui, dans nos sociétés occidentales contemporaines est, heureusement la règle...

Manger constitue un « pari vital » que notre société dramatise actuellement alors même que la sécurité alimentaire se renforce, comme si le plaisir de manger devait nécessairement s'accompagner d'une peur.

Mais, *manger*, représente surtout un acte intime qui permet la pénétration dans notre corps d'un élément différent au même titre que le fait de respirer et sentir ou d'avoir un rapport sexuel.

Cette pénétration, cette incorporation (cf. Paul Rozin et Claude Fischler³) et la consubstantialité qui en résulte font l'objet d'habitudes, de pratiques, de rituels, de réglementations plus nombreuses, plus complexes et subtiles que celles régissant notre respiration ou nos jeux sexuels.

Cette pénétration est en elle-même un métissage si l'on s'en tient au sens que François Laplantine et Alexis Nouss⁴ donnent à ce mot d'une « fusion sous tension », d'une ébullition créatrice qui s'oppose à toute représentation d'une identité médiane, d'un tiède mélange : « *Le métissage qui est une espèce de bilinguisme dans la même langue et non la fusion de deux langues, suppose la rencontre et l'échange entre deux termes (...). Non pas l'un ou l'autre, mais l'un et l'autre, l'un ne devenant pas l'autre, ni l'autre ne se résorbant dans l'un* »⁵.

Manger devient alors un acte de métissage qui permet la rencontre et la cohabitation symbolique de soi et de l'autre. Nous ne sommes plus ce que nous mangeons : nous sommes, pour partie, une partie de ce que nous mangeons ! Cela conduit d'abord à définir l'autre dans toute sa pluralité, mais aussi à imaginer des moyens de gérer cette frontière et cette rencontre. Cela oblige à pratiquer des jeux d'échange avec l'altérité.

La filière du manger.

Rappelons maintenant et brièvement le sens que nous donnons à la « filière du manger ». Elle se substitue à la conception traditionnelle, linéaire et mécanique, de la filière agroalimentaire. C'est une conception interactionniste incluant trois nouvelles catégories supplémentaires d'acteurs traditionnels « *de la fourche à la fourchette* ». Les experts et chercheurs des domaines de l'agronomie, de l'ingénierie, de l'économie, des sciences sociales, de la médecine, etc. qui produisent des savoirs et des discours explicatifs parfois plus ou moins contradictoire. Les médias, qui, au delà de leur rôle didactique, dramatisent les découvertes ou avis des chercheurs et experts, relaient des intérêts particuliers, amplifient les crises. Enfin les décideurs, qu'ils soient politiques, économiques, juridiques, régionaux, nationaux ou internationaux. Evoquant cette filière, nous envisageons les processus de notre alimentation comme un phénomène social émergent avec la décision de produire tel ou tel type d'aliment plutôt que tel autre, pour aller jusqu'à l'imaginaire attaché à la digestion, aux impressions laissées par la commensalité ou la convivialité ainsi qu'aux discours les présidant. Une telle perception de nos comportements alimentaires s'intéresse aux techniques de production, de transformation des matières premières, au déplacement des nourritures et à leur

³ Cf. Claude Fischler, *L'Homnivore*, Odile Jacob, Paris, 1990 et *Manger magique. Aliments sorciers, croyances comestibles*, Autrement, série mutations/mangeurs- n°149, Novembre 1994.

⁴ François Laplantine et Alexis Nouss, « Le métissage », Dominos, Flammarion, Paris, 1997.

⁵ François Laplantine et Alexis Nouss, op cité, p. 79

stockage, à leur commercialisation et à leur distribution. Elle saisit la décision et le comportement d'achat ainsi que les éventuels actes de préparation culinaire. Elle analyse particulièrement les manières de table, la « mise en scène » du repas ou de la prise alimentaire qui peut s'y substituer. Elle appréhende les interactions associées à l'alimentation et les techniques corporelles du *manger*.

La polysémie du jeu.

Après les définitions relatives au champ d'une anthropo-sociologie de l'alimentation, cernons les différents sens que l'on donne au jeu...

Les définitions s'organisent autour de deux modèles :

- Celui, ludique (*play*), de l'enfant ou de certains comportements de sociabilité.
- Celui codifié (*game*), des représentations de soi, des rituels, du « savoir-vivre ».

Le jeu, bien sûr, est une notion que les psychologues reprennent pour étudier la formation de la personnalité, les apprentissages enfantins (au rang desquels le manger et la construction d'un « répertoire du comestible » représentent une part importante). On pense à Jean Piaget⁶, mais aussi à Mélanie Klein⁷ et à D.W. Winnicott⁸. Imaginer un seul instant parler d'éducation gustative, voire nutritionnelle, en niant la dimension ludique relève d'une cécité qui serait (est ?) fatale à n'importe quelle politique de santé publique qui sous le prétexte de la rationalisation se méfie du jeu.

Et puisqu'à travers les politiques de santé publique nous évoquons nécessairement le palier macro-sociologique de nos sociétés, pointons d'autres formes ludiques auxquelles on ne pense pas nécessairement en évoquant la « filière du manger » : « les jeux à somme nulle » (ce que l'un gagne, l'autre le perd) et les « jeux pluriels » (de type coopératif, notamment) qui relèvent de « la théorie des jeux » que les économistes et les géopoliticiens se sont facilement appropriée.

Le jeu « dramatique » et « psychodramatique » théâtralisant des rôles acceptés ou leur refus (répartitions sexuées et souvent sexistes des activités familiales domestiques ; dramatisation autour du partage des nourritures, des préférences et des dégoûts alimentaires ; mise en scène de la vie quotidienne, des passions et de l'image de soi⁹) est le fil conducteur des interactions symboliques qui nous construisent dans notre rapport aux autres et aux institutions. Ils émergent à tous les stades de la filière du manger.

Imbriquant la sociologie et l'anthropologie, Roger Caillois¹⁰ repère des formes particulières de jeu. Nous prendrons ces formes comme matrices référentielles dans la dernière partie de cet article. Il distingue l'*alea* (jeux de hasard), l'*agôn* (jeux de compétition), le *mimicry* (jeux de simulacre et d'imitation) et l'*ilinx* (jeux de vertige) auxquels s'ajoutent le *paidia* (puissance primaire d'improvisation et d'allégresse) et le *ludus* (goût de la difficulté gratuite).

Des sens plus « esthétiques » doivent aussi être évoqués. Ils concernent directement, l'innovation culinaire, les manières et les arts de la table....

⁶ Jean Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux et Niestlè, Neuchâtel, 1959.

⁷ Mélanie Klein, *La psychanalyse des enfants*, PUF, Paris, 1969

⁸ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, Paris, 1975.

⁹ Citons pour cet aspect du jeu, H Becker, *Outsiders*, Métailié, Paris, 1985 ; E. Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne*, Editions de Minuit 1973, *les rites d'interaction*, *L'arrangement des sexes*, La Dispute, Paris, 2002, ; A. Strauss, *Miroirs et masques*, Métailié, Paris, 1992.

¹⁰ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967.

C'est sur la base du principe kantien du désintéressement que, par analogie, Schiller et Spencer font du jeu la source spécifique de l'art : l'homme en tant qu'homme ne s'accomplit pleinement que lorsqu'il joue, l'art suprême est celui où le jeu atteint son plus haut degré pour Schiller. Activité « luxueuse », mélange d'action et de rêve, décharge d'énergie inemployée pour Spencer ou mobilisation de forces pour Janet, « puissance créatrice, liberté d'esprit, structuration fortuites, combinaisons inutiles poursuivies pour elles-mêmes, associations imprévues, le jeu engendrerait l'art qui serait un jeu supérieur »¹¹. L'importance de ces différentes conceptions du jeu sur l'art culinaire ou la construction de la civilité telle que l'étudie Norbert Elias¹² s'impose à nous.

Reprenant ces théories esthétiques mais en accentuant la dimension métaphysique qui dépasse alors largement la simple émergence de l'art dans nos sociétés, Johan Huizinga¹³ et Jean Duvignaud¹⁴ soulignent qu'aux côtés de la satisfaction vitale du « besoin » (pour nous, ici, celui de manger), nous trouvons chez tout homme, dans quelque culture considérée, un jeu (ce que nous appellerons dans le cas présent qui nous intéresse ici le « jeu du manger ») défini comme une action libre sentie parfois comme fictive, utopique, située en dehors de la vie courante (rupture de la fête, repas qui tranche avec le temps de productivité dans nos sociétés industrielles, etc.) et capable d'absorber totalement le joueur. Pour ces deux derniers auteurs –et particulièrement Jean Duvignaud- le jeu s'insinue dans le besoin « fonctionnel » (ici celui de manger) introduisant par là même une action dénuée de tout intérêt matériel, de toute utilité.

Certains types de jeu s'accomplissent en un temps et dans un espace expressément circonscrits. Ils se déroulent, du moins dans leur phase première, selon des règles données (**games** ou rituels), dans une ambiance de ravissement et d'enthousiasme. Ils suscitent, dans la vie, des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère en accentuant par le déguisement (cf. les confréries, la mise en scène du chef cuisinier, etc.) leur étrangeté vis à vis du monde habituel. Mais le jeu ne s'arrête pas là si, comme nous, l'on en croit Huizinga et Duvignaud. Il participe à l'avènement des cultures (au sens anthropologique) en débouchant sur des formes nouvelles de sociabilité qui demeureront des matrices possibles ou se cristalliseront en des comportements plus codifiés.

Ce sont ces formes multiples de jeux que nous proposons d'appréhender à partir du manger et de la filière du manger. Nous parions que là où certains n'ont vu ou ne voit que reproduction sociale, contrôle rationnel, tradition, conservation d'un patrimoine ou besoins fonctionnels et quantifiables, émergent aussi d'autres significations, d'autres « sens sans utilité »¹⁵ mais essentiels pour le mangeur.

Pour résumer et simplifier les différents sens du jeu à l'instant évoqués, nous dirions que les différentes définitions se répartissent autour de deux paradigmes :

d'un côté celui du **game** qui suppose des codes ou des règles culturelles fixant le principe de l'interaction ludique. Le jeu se confond alors avec le rituel, avec une logique d'apprentissage social ou un échange plus ou moins compétitif mais obéissant à des règles contractuelles .

De l'autre, le jeu plus spontané, le **play** qui s'entend comme « une sorte de coup de force au milieu du 'clair-obscur' de la vie quotidienne. Il lance un défi à la calme

¹¹ *Dictionnaire général des sciences humaines* sous la direction de G. Thines et A. Lempereur, éditions universitaires, Paris, 1975, p.529.

¹² Norbert Elias, *La civilisation des mœurs*, Calmann-Lévy, Paris, 1973.

¹³ Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1972.

¹⁴ Jean Duvignaud, *L'acteur. Esquisse d'une sociologie du comédien*, Gallimard, Paris, 1965 ; *Fêtes et civilisations*, Weber, Genève, 1973 ; *Le jeu du jeu*, Balland, Paris, 1977.

¹⁵ Cf. Jean Duvignaud, *Le don du rien*, Stock, Paris, 1977.

stagnation du monde »¹⁶. Il renvoie à l'éphémère et au périssable, au drame et à la créativité.

La dynamique du jeu permet parfois, à la suite de l'effervescence de l'interaction sociale (particulièrement stimulée lors des commensalités et convivialités du boire et du manger), de glisser d'une forme paradigmatique à une autre.

Crise, jeux de la crise ou jeux des crises ?

L'étude des jeux du manger nécessite le développement de nos hypothèses métonymiques :

Autour de l'anomie et de son rôle sur l'émergence du ludique, nous évoquerons les différents paliers de perception des jeux et les échelles possibles d'observation.

Dans une perspective durkheimienne l'anomie est associée à une vision catastrophique favorisant l'émergence de pathologies sociales et psychologiques. Durkheim, qui en fait une sorte de concept « poubelle »¹⁷ permettant d'expliquer les dysfonctionnements (suicide, folie, guerre..) qu'il observe et qui contredisent son approche héritière du modèle évolutionniste pour lequel la rationalité scientifique, le développement de l'éducation, les progrès des technologies, etc., déboucheraient sur le bonheur de l'humanité. Par ailleurs, Durkheim et les durkheimiens n'envisagent l'anomie que lors de grandes mutations sociétales, lorsqu'il y a crise qui résulte d'un décalage passager entre les systèmes normatifs postulés jusque là consensuels et les désirs et pratiques de celles et ceux censés en dépendre.

Notre conception de l'anomie ne partage pas ce point de vue... Nous nous inscrivons dans l'utilisation qu'en fait Jean Duvignaud¹⁸. D'une part nous postulons que l'anomie est permanente dans les sociétés, qu'elle est une béance institutionnelle toujours présente mais davantage ressentie à certaines périodes qu'à d'autres (à moins que la dramatisation de ces crises anomiques ne résulte de la manière de regarder de l'observateur social). Sans cette béance il n'y aurait ni mutation des sociétés, ni distanciation nécessaire à la conceptualisation, ni conscience d'un patrimoine gastronomique, ni construction d'un répertoire du comestible et du buvable de type néophile¹⁹, ni désir d'invention technologique.

Autrement dit, si nous acceptons, comme Durkheim l'a montré, que l'anomie soit susceptible d'engendrer des comportements sociaux pathologiques, nous affirmons qu'elle débouche aussi sur une créativité collective ou individuelle. Cette créativité est orientée vers une expérience possible pour laquelle la conscience collective ne dispose d'aucun concept régulateur. En ce sens l'anomie favorise l'émergence de jeux spontanés, tels que Duvignaud les évoque, chez ***l'individu social***. Ils s'inscrivent dans la paradigme du ***play***.

C'est le troisième point de notre conception de l'anomie qui peut nous différencier de certains auteurs. Traditionnellement, on affirme que la rupture institutionnelle –la crise anomique- est engendrée par une absence de norme correspondant à la situation nouvelle que rencontre l'acteur. On accepte aussi qu'elle résulte, éventuellement, d'un décalage entre la proposition sociale et le désir des acteurs. Le premier scénario nous semble relever, pour ce qui concerne nos sociétés contemporaines, d'une véritable hypothèse d'école et le second ne peut être considéré comme possible qu'en limitant la crise à un secteur particulier et en niant les « intermittences » d'un individu pluriel qui, au sein d'une sorte de transe joue des modèles possibles, les suggère, les expérimente, les

¹⁶ Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, op. cité, p.149.

¹⁷ L'expression est de Jean Duvignaud

¹⁸ Duvignaud Jean, *l'anomie*, Anthropos, Paris, 1973.

¹⁹ Pour reprendre l'expression de Claude Fischler in *l'omnivore*, op. cité

rejette, les métisse pour, éventuellement choisir de les adopter ou pour en concevoir de nouveaux. C'est pourquoi nous privilégions l'émergence d'un vide normatif conséquent d'une prolifération de valeurs et de modèles contradictoires et incompatibles qui, certes, engendrent chez certains sujets plus fragiles ou plus « exposés », une anxiété intrinsèque à leur choix, particulièrement lorsque la dimension ludique est quelque peu réifiée par « *la société du risque* »²⁰.

Ces remarques nous semblent importantes dans le cadre de notre approche métonymique...

Elles appellent quelques réflexions complémentaires :

Les sociologues savent bien qu'en dehors de l'invention sociale, deux scénarios paradigmatiques structurent la réponse à la dramatisation d'une crise anormale.

D'un côté l'on classe, catégorise, quantifie, pour nier le mouvement et construire une hypothétique sécurité dans les artifices de la catégorisation (vive les certifications, les normes iso, les traçabilités, les régimes miracles, les étiquettes informant sur l'origine du produit, les conditions « idéales » de dégustation, les propriétés nutritionnelles, les prises de risques encourues en se livrant à sa consommation, etc.). On cherche la résolution de la crise dans la pratique de jeux rassurants, ritualisés, d'imitation.

De l'autre, on se donne le vertige, on éprouve des sensations en adhérant à tout ce qui peut signifier la nouveauté : *l'ilinx* de la modernité « fabrique » de l'hédonisme (packaging provocateur mobilisant l'approche psychosensorielle ; préférence pour des sensations gustatives intenses, « extrêmes » et, souvent, relativement standardisées ; etc.).

La radicalisation de ces deux postures est favorisée par les médias qui théâtralise l'anomie que nous avons postulé permanente. Les reportages récurrents sur l'alimentation versus danger/prise de risque, l'obésité, les consommations alcooliques de telle ou telle catégorie de la population, exacerbent ces paradigmes. On parle de la crise du comportement alimentaire sans vraiment la connaître. On joue (sans bien sûr évoquer la dimension ludique) à « faire peur » au sein des jeux stratégiques du niveau macro-sociologique instituant²¹. On nous met pratiquement en demeure de décider du « bon modèle », devant l'urgence « dramatisée » et cela participe à l'augmentation de la transe dont la dimension ludique échappe alors souvent à l'individu ! les niveaux et formes de jeux qui s'enchevêtrent construisent la dimension tragique...

On saisit mieux comment les médias valorisent tantôt le savoir-faire ancestral, les discours un peu ringards de quelques vieux gourous, tantôt se livrent à l'apologie d'un produit très innovant pour des mangeurs en quête de sensations fortes et standardisées. Ces mêmes médias véhiculent la science censée remplacer les tables de la loi. Car la science « de plus en plus nécessaire mais de moins en moins suffisante à l'élaboration d'une définition socialement établie de la vérité »²² est vulgarisée et caricaturée au sein de ces deux paradigmes dans notre société post-moderne.

Nous postulons que le « mangeur pluriel » (celui qui joue et construit ainsi son espace de liberté) échappe pour partie à cette zizanie médiatisée. Selon les situations il consomme tel ou tel produit qui lui semble correspondre à ses désirs du moment, qu'il perçoit comme porteur de plaisir. Pas véritablement d'anomie ici mais, simplement, des situations particulières de consommation se succédant et auxquelles il associe une recherche de qualités spécifiques de types d'aliments particuliers²³. De nouveaux

²⁰ Ulrich Beck, *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*, Champs, Flammarion, Paris, 2001.

²¹ Cf. Alain Bourdin, *Les lieux de l'anomie*, in « Sociologie de la connaissance » sous la direction de Jean Duvignaud, Payot, Paris, pp. 171-190.

²² Pour reprendre une citation de U. Beck, op.cité

²³ Nous pensons que ces comportements du « mangeur pluriel » expriment davantage une différence qu'une inégalité sociale particulière. Certes la possibilité des consommateurs de circuler dans l'offre

usages de ces derniers apparaissent au sein de nouvelles formes de convivialité. La crise anomique n'est pas ressentie comme telle par ce consommateur zappeur - que nous qualifions à l'instant de « mangeur pluriel »- qui rompt avec la monotonie des habitudes, trouve un espace de liberté dans la multiplicité de l'offre, dans « le coup de force au milieu du clair-obscur de la vie quotidienne »..

La crise anomique est alors du côté de la dramatisation médiatique. Elle est éventuellement dans la représentation construite par le chercheur qui privilégie la « cacophonie » normative comme si celle-ci était une nouveauté, ce que l'analyse historique dénie...

Pour modérer l'expression de cet optimisme peu conforme à l'inquiétude ambiante, à la peur nécessaire pour développer des idéologies sécuritaires, soulignons que l'anomie créatrice de mal-être existe (et malheureusement de façon tragique) dès lors que l'acteur social ressent une solitude, une fragilité, une absence de lien ou si l'on préfère une absence de joueur partenaire.

Pour compléter notre métonymie soulignons un fait observé dans nos terrains depuis plus de trente ans. Il concerne la forme que les locuteurs donnent à leur propos lors des entretiens et les corrélations susceptibles d'être établies entre celle-ci et les thématiques qu'ils abordent. Au delà de la mise en scène de l'entretien, des jeux interactifs qui l'animent il s'agit d'évoquer les jeux de langage, la valeur du déclaratif et le degré d'implication de la personne dans les pratiques ou les attitudes rapportées, dans la posture vis à vis d'un système normatif²⁴, et l'imbrication de la forme et du message chère à M.McLuhan.

Trois formes caractérisent les entretiens : on s'adresse à nous en employant le **On**, le **Nous** ou le **Je** .

Dans le premier cas l'enquêté (mais au delà de la situation particulière de l'entretien cela s'applique à tous les acteurs sociaux dans n'importe quelle situation) se sent peu impliqué par ses propos. Il relaie une « nébuleuse » entendue dans les médias, colportée par la rumeur : « **On** dit que » !.. l'anonymat est respecté. Dès lors le message dont **On** ne se sent pas l'auteur peut servir de « test projectif » à ses propres inquiétudes. **On** se débarrasse de ses craintes sur ce canevas qui se transforme en rumeur pour donner une image dramatique, pour « jouer à avoir peur » et participer involontairement à la construction d'une psychose collective. **On** pense ici aux peurs d'empoisonnement.

La forme du **Nous** correspond à des affirmations identitaires permettant souvent d'exorciser... lors d'une mutation, au moment d'une fragmentation sociale ou lors d'affrontements économiques symboliques ou violents, des **Nous** résurgent créateurs d'assurance, dénonciateurs d'une altérité permettant plus facilement la (re) construction identitaire.

Enfin la forme narrative du **je** implique le sujet, le pose comme acteur avec tous les registres de jeux que cela suppose. S'individualiser, affirmer des différences, les théâtraliser et pratiquer des jeux structurent sa personnalité, donnent du sens à sa vie, permettent des inclusions ou des affirmations de filiations. Tantôt le **je** « pense comme les institutions »²⁵, tantôt il les critique ou cherche à les inventer. Le **je** produit et reproduit de la socialité à travers la diversité des jeux de la filière du manger.

de nourriture est liée à la position dans la distribution et au pouvoir d'achat, mais si cela facilite l'accès à certains type de jeux (cf. dernière partie), des mangeurs « défavorisés » peuvent en développer d'autres.

²⁴ Ces mécanismes sont parfaitement appréhendés par Jean-Pierre Poulain in, *Manger aujourd'hui. Attitudes, normes et pratiques*, Privat/OCHA, 2002, pp. 39-60.

²⁵ Cf. Mary Douglas, *Comment pensent les institutions*, La découverte/poche, Paris, 2004.

Espèces et espaces de jeux...

Nous désirons maintenant illustrer tous ces propos –parfois conceptuels- à travers l'exemple de territoires privilégiés permettant la corrélation pertinente de la posture du sujet dans la filière du manger avec des formes préférentielles de jeux...

Nous aurions pu décliner chaque forme de jeu en analysant et matérialisant son émergence au sein d'un quelconque comportement alimentaire. Nous préférons pratiquer ces associations depuis l'évocation d'un aspect de la « filière du manger » et les types de jeux significatifs et pertinents qui s'y manifestent.

Deux premiers cas retenus concernent l'amont de l'incorporation. Puis nous focaliserons notre analyse sur le mangeur dans différents espaces sociaux alimentaires²⁶. Nous évoquerons ses apprentissages, sa construction, sa mise en scène, ses sociabilités et ses excès. Enfin, nous corrèlerons les formes de jeux du manger avec les lieux de pratiques.

L'arme alimentaire...

Dans un bel article, Jean Ziegler²⁷ rappelle que lors de la Conférence mondiale des droits de l'homme à Vienne, en 1993, les Etats du monde ont proclamé les droits économiques, sociaux et culturels. Parmi ces droits nouveaux, acceptés par tous les Etats, sauf les Etats-Unis, le droit à l'alimentation figure en première ligne Il se définit de la façon suivante : « Le droit d'avoir un accès régulier, permanent et libre, soit directement, soit indirectement, au moyen d'achats monétaires, à une nourriture quantitativement et qualitativement adéquate et suffisante, correspondant aux traditions culturelles du peuple dont est issu le consommateur, et qui assure une vie psychique et physique, individuelle et collective, libre d'angoisse, satisfaisante et digne »²⁸.

Ce droit, confirmé en 1996 par la FAO, rompt avec la conception mercantile d'une alimentation où seul le libre marché capitaliste déterminait et régulait le prix d'une nourriture marchandise. Mais, comme le souligne Jean Ziegler, au niveau mondial, macro-économique, macro-sociologique, c'est le « consensus de Washington » rassemblant l'OMC, le FMI, la Banque mondiale et les principales multinationales qui l'emporte sur l'ONU et ses partenaires. Ce « consensus » souhaite, à terme la libération totale de tous les marchés...

D'un côté une exacerbation de l'espoir pour la partie la plus démunie de la population mondiale ; l'affirmation d'un humanisme quittant le domaine de l'éthique pour prendre une forme plus juridique. De l'autre, un phénomène amplificateur des inégalités, un mépris des régulations sociales autres que celles du marché, l'affirmation caricaturale d'un individualisme inscrit dans des relations qu'une volonté voudrait réduire à leur seule dimension économique²⁹. Jean Ziegler constate alors une sorte de schizophrénie des institutions dont nous pouvons craindre qu'elle débouche sur la courbe J de Davies selon laquelle « un début d'amélioration effective des conditions matérielles d'existence d'une catégorie sociale, immédiatement suivi d'une brusque détérioration de celles-ci augmente fortement la probabilité des conduites de rébellion » ...

Au niveau macro-sociologique de la société monde, et à l'origine de la filière du manger (chez les décideurs politiques qui aménagent l'amont) s'exprime, dans un premier

²⁶ Pour reprendre l'expression de Jean-Pierre Poulain, op. cité.

²⁷ Jean Ziegler, *Une lutte sans moyens contre la faim. Schizophrénie des Nations unies*, Le Monde diplomatique, n°572, Novembre 2001, p.4. Les propos de cet article sont repris et développés par l'auteur in, *L'empire de la honte*, Fayard, Paris, 2005.

²⁸ Observation générale n°12 à l'article 11 du Pacte sur les droits économiques, sociaux et culturels, doc. ONU HRI/GEN/II/[Rév.4,7 février 2000](#)

²⁹ Georg Simmel redoutait l'émergence d'un tel type de société dans sa très belle étude, *L'argent*, PUF, Paris 1990.

temps, la volonté d'un **jeu pluriel** (inscrit dans la théorie des jeux, donc dans le **game**). Mais ce jeu devient rapidement une manifestation de **l'agôn**, avec des vainqueurs qui modifient les règles énoncées et, malheureusement, des vaincus qui perçoivent l'instituant comme un **On** –« mauvais joueur » déclencheur, si la courbe de J. de Davies fonctionne, d'un **Nous** qui pour triompher risque, lui aussi, de pervertir, de transgresser (au sens de J.Duvignaud) d'autres systèmes de convention après avoir d'abord accepté **l'aléa**, puis **psycho-dramatisé** l'insupportable misère dans une interaction où les catégories dominantes locales, les touristes et les médias deviennent une altérité et un public qui renforce conjointement la construction du **Nous** et la prise de conscience de l'inégalité sociale.

Les jeux de la cuisine

Nous suggérons simplement quelques émergences de jeux dans l'espace culinaire. Pour évoquer le chef cuisinier et celle ou celui qui cuisine au quotidien ou dans la sphère de son domicile, partons des catégories de jeux étudiées par Roger Caillois. De façon spécifique et superficielle, du côté des chefs étoilés, nous pointerons le **paidia** qui s'avère la première qualité demandée au cuisinier artiste (nous retrouvons les définitions du jeu de Schiller et Spencer) affirmant une puissance primaire d'improvisation et d'allégresse. Cette « haute cuisine » mobilise aussi le **ludus**, ce goût de la difficulté gratuite, chez certains chefs un peu mégalomanes qui cherchent la difficulté dans la subtilité des mélanges gustatifs, de la combinaison des modes de cuisson, la substitution de farces ou de préparations aux arêtes et aux os des poissons et viandes dressés dans des équilibres incroyables au sein d'assiettes parfaitement décorées. De façon assez récente, la miniaturisation des mets et les transformations de textures et couleurs par l'application systématique de la chimie à la cuisine préconisées par Hervé This, relèvent du **ludus** plutôt que de la création gastronomique. Au moment du légendaire « coup de feu » -lorsque la cuisine ne se réduit pas à une mise à température d'éléments déjà cuisinés qu'il faut assembler³⁰-, le maître queux peut rêver de réussir la prouesse, entrer en transe lorsque le mangeur attend et que le mets n'est pas réalisé ou, tel Vatel, sombrer dans une folie suicidaire...

Dans le « Festin de Babette », la jeune femme rêve un repas, puis viennent les tranches de sa réalisation, la « folie » économique qu'il représente, le Potlatch offert à ces convives puritains qui n'en comprennent pas le sens mais s'en trouvent transformés. Les séquences d'agitation en cuisine, qui par des formes de théâtralisation évidentes, expriment tantôt **l'aléa**, lorsque l'aliment est d'une qualité exceptionnelle, insoupçonnée ou qu'il livre une imperfection inattendue, que la sauce prend ou qu'elle tourne, tantôt le **mimicry** lorsque le chef cuisinier simule, masque pour cacher la médiocrité des produits qu'il emploie ou par amusement comme c'était la coutume à la Renaissance où l'aspect du plat ne correspondait pas nécessairement à son contenu. Les marmitons et les chefs de rang ne cessent de se provoquer par des jeux de compétition : **l'agôn** est aussi présent dans les cuisines des grands restaurants...

Dans le cadre de la cuisine familiale, la répartition sexiste des tâches dans la vie domestique a maintenu des rituels (**game**) au sein desquels les **jeux de rôles** étaient parfaitement distribués avec des temps de dramatisation théâtralisant l'échec « Mon rôti est brûlé, j'ai manqué ma mayonnaise, etc. », l'anxiété « Mon soufflé va retomber si l'on ne passe pas tout de suite à table ! », la réussite –dans ce cas ce sont les convives qui s'émerveillent- ; toujours la dimension affective. Et ces mises en scène symbolisent, au-delà d'une posture de dépendance de la femme, un jeu de **l'agôn** qui construit son pouvoir et la reconforte. Le principe même de la recette empruntée au chef prestigieux ou aux amis « qui cuisinent bien » relèvent du **mimicry**.

³⁰ La gestion du froid fait appel à des jeux plus stratégiques que celle du chaud dans une cuisine « minute », d'improvisation.

De façon plus récente, les cuisinières et les cuisiniers (les rôles sexués se redistribuent quelque peu), que nous rencontrons dans nos enquêtes, revendiquent une cuisine loisir, ludique, qui permet –déclarent certains dont l'univers du travail s'est « virtualisé » et conceptualisé- de « jouer avec la matière », de la transformer, bref, « c'est le fun ! ».

Les jeux du mangeur.

Là encore, nous suggérerons plus que nous développerons des pistes que nous pensons avoir relativement bien cernées dans l'exposé de notre appareil théorique et conceptuel. Nous évoquerons successivement, l'apprentissage que nous distinguerons de la construction de soi. Puis nous appréhenderons les mises en scènes et les sociabilités pour terminer par les jeux de l'excès (sans doute exacerbés par l'accélération contemporaine de la crise anomique).

Dans une précédente partie, en donnant les différents sens du jeu, nous citons l'importance de celui –ci, soulignée par les psychologues de l'enfant, dans les processus d'apprentissage. Le *mimicry* permet progressivement l'intégration du jeune mangeur à un répertoire du comestible. Puis, l'apprentissage passe par l'intégration de manières de table, de règles de savoir-vivre. C'est l'occasion d'affrontement entre l'individu et son entourage, affrontement dans lequel les frontières se fixent des degrés de tolérance de la transgression (menace ou répression parentale contre refus ou vomissement des nourritures). Tout cela relève de l'*agôn*. L'enfant, séduit par certains types d'aliments, connaîtra alors, dans une logique d'*ilinx*, sa première indigestion...

Au-delà de l'apprentissage et de tous les rituels (*games*) qui l'accompagnent nous nous attacherons maintenant à la construction sociale du mangeur, à l'émergence de ses préférences alimentaires dans laquelle il est individu acteur. Pour se faire nous nous référerons à la notion de métissage, précédemment évoquée.

Le métissage intrinsèque au *manger*, les interactions de rencontre avec l'altérité, l'affirmation de la recomposition identitaire qui en résulte s'inscrivent dans différentes formes de jeux et enjeux...A l'*alea* (jeu de hasard), à l'*agôn* (jeu de compétition), au *mimicry* (jeu de simulacre) et L'*ilinx* (jeu de vertige)³¹ d'ajouter la conception du jeu et de la fête que formule ainsi Jean Duvignaud³² : « Ici le 'potlatch' prend son vrai sens : il s'agit d'impressionner un autre groupe, une autre famille, un autre prince en lui donnant, en lui proposant de 'consommer-consumer' pour rien, une énorme quantité de nourriture ou de symboles (...) Il s'agit ici de consommer le signe, de l'intégrer au ventre, à l'être qu'on est, de le digérer dans une exaltation commune, joyeuse souvent, certainement active.(...) Nous définissons le symbole comme un signe désignant une réalité absente, d'autant plus fascinant que cette chose désignée est difficile à atteindre et que l'obstacle qui s'interpose est insurmontable. La réalité symbolique est le premier temps d'une relation qui échappe et que nous intégrons par notre consommation, notre participation ou notre contemplation (...) Les gestes exécutés devant nous sont des signes que nous achevons en les absorbant : notre perception même devient appropriation. (...) L'aliment est un signe comme le signe est digestible : la nourriture offerte en abondance conjure la rareté et libère l'estomac, le ventre, de l'angoisse et de la mort. Elle s'oppose à la décomposition en provoquant cette cuisine chimique que l'organisme fait subir au produit alimentaire(...) On détruit pour continuer à vivre et cette destruction est comparable à l'acte qui fait germer un enfant dans le ventre de la mère.

³¹ « Jeux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'appliquer à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie », Caillois (Roger), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967, p.67.

³² DUVIGNAUD (Jean), *Fêtes et civilisations*, op. cité, p. 35.

Les grands banquets sont des fêtes copulatives : la nature s'installe dans l'homme et, au cours de cette fête, se détruit et se régénère à la fois ».

La confrontation à l'altérité, selon les définitions données précédemment (l'aliment d'origine animale ou végétale ; celle ou celui qui l'a préparé, les commensaux partageant ou non la même culture, les mêmes croyances, occupant des statuts sociaux égaux ou différents, etc. ; les esprits convoqués autour de cette confrontation/consommation : *mana* des aliments, *mana* spécifique au lieu de consommation et aux participants), le « désir » de métissage (jusqu'à sa réalisation susceptible d'aller jusqu'à la possession - ce que nous pourrions qualifier d'identification centripète, le sujet se laissant submerger par l'altérité qui l'enveloppe, l'occulte, du moins momentanément) expriment des rêves, des trances et des folies...

Nous souhaiterions en évoquer quelques-uns concernant les différents acteurs de la filière du manger..

S'agissant des mangeurs, nous partirons des rêves et des trances (telles que Duvignaud leur assigne un rôle de construction de possible dans un espace de fête) pour rencontrer les formes de jeux du métissage.

Le mangeur rêve de tomber sur un produit particulièrement goûteux ; il rêve de découvrir une perle dans une huître ! Nous avons tous rêvé, lorsque nous étions enfants (peut-être rêvons-nous encore ?) d'avoir la fève au tirage de la galette des rois. Rêve et *aléa* font bon ménage autour des tables de nos sociétés occidentales...

Le mangeur qui désire le métissage, rêve peut-être d'un dépaysement, mais il rêve essentiellement d'une revanche sociale qui lui permet d'accéder, par la consommation d'un aliment à une position sociale plus enviable, du moins à ses yeux. Le rêve se combine ici à l'*agôn* mais aussi au *mimicry*³³. En effet, le principe d'imitation sous-tend les comportements de consommateurs désireux de s'emparer des produits associés à une altérité plus prestigieuse, que celle-ci soit un « leader d'opinion », un « apollinien » ou une « star³⁴ » ou qu'elle renvoie d'une façon plus collective à des groupes structurés³⁵.

Émerge la transe : celle qui succède au rêve chez le mangeur lorsqu'il s'agit de réaliser effectivement la sociabilité projetée, lorsqu'il s'agit de matérialiser la rencontre avec l'altérité ; lorsque la joie de la rencontre, celle des retrouvailles rendent exubérants, font hausser la voix, créent une sorte d'effervescence créatrice de nouvelles formes de sociabilité autour du partage de l'aliment et des boissons. Nous sommes dans l'*agôn*. Il s'imbrique avec des joutes oratoires ludiques, des mimiques, des dérisions des manières et des propos de table de telle ou telle personne, de tel ou tel groupe (que finalement on intériorise, on « mange » dirait Jean Duvignaud). Le jeu s'apparente au *mimicry* d'autant plus que l'imitation n'est plus simple reproduction sociale mécanique : en théâtralisant le « comme si » ou le « à la manière de », la transe invente de nouveaux goûts, de nouvelles manières de partager.

Mais la transe du mangeur s'associe surtout à l'*ilinx*, vertige de l'abus d'une consommation qui bouscule les frontières entre soi et l'altérité, qui crée un plaisir de l'ivresse³⁶ ou, d'une façon plus tragique, la peur d'avoir été empoisonné...

La folie du mangeur résulterait d'une envie de vertige pathologique, d'un *ilinx* habituel et extrême qui porterait à la boulimie ou à l'anorexie (les deux fusionnant souvent).

³³ Cf. Corbeau, Jean-Pierre, *Les acteurs du partage alimentaire répètent-ils ?* in « La scène et la terre », Internationale de l'imaginaire n°5, Babel, maison des Cultures du Monde, Paris, 1996, pp. 195-204.

³⁴ Dans le sens qu'Edgar Morin donne à ces mots.

³⁵ On pense aux travaux de Pierre Bourdieu, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Editions de Minuit, Paris 1979 et à ceux de Jean-Louis Lambert, *L'évolution des modèles de consommation alimentaire en France*, Lavoisier, Paris, 1987.

³⁶ Cf. Nahoum-Grappe, Véronique, *La culture de l'ivresse*, Quai Voltaire, Paris, 1995.

Nous ne souhaitons pas pathologiser l'excès mais simplement signaler³⁷ que la maigreur inscrite dans une culture du risque peut signifier la revendication d'une absence de protection, la construction d'un contrôle de soi, d'un pouvoir « privatisé jusqu'à l'individuel », pouvoir de refuser l'aliment qui fait sens³⁸. Elles correspondent à des postures de confiance en soi qui justifient d'une consommation extrêmement mesurée de l'aliment ou, à l'inverse d'une incorporation qui ne trouve plus ses limites et qui relève de l'exploit dans le même temps qu'elle peut structurer des conduites addictives au sein de rituels imbriquant *l'agôn* et *L'ilinx* dans les convivialités du boire, les concours de mangeurs, etc.

Pour terminer le survol des imbrications des types de jeux dans « la filière du manger », nous évoquerons les lieux de partages et la façon dont ils valorisent certaines formes ludiques.

Le territoire du domicile privé, celui de l'entre soi d'une salle de restaurant luxueux ou l'espace de la ville mobilisent des facettes différentes du jeu.

Pour éviter toute redondance nous ne parlerons pas des interactions ludiques et symboliques autour des divisions des rôles culinaires, autour des congratulations et conflits liés à l'apprentissage gustatif.

Nous nous contenterons de mentionner comment le repas, avec ses rites, avec les interactions inventant de nouvelles possibilités de convivialité entre le couple ou les différentes générations membres de la famille exprime de façon intermittente les deux principaux paradigmes du jeu du manger (*play/ game*). Nous mentionnerons aussi les ruses stratégiques, les micro-rituels, les jeux d'appropriation de l'espace qui caractérisent la circulation entre la salle de bain, les toilettes, le grille pain, la bouilloire, le four à micro-onde, etc. pour que « l'entrée » dans la journée se fasse sans « embouteillage » sur le territoire familial, c'est-à-dire sans risque de contrainte, d'agressivité et de conflit. Nous pourrions aussi (mais cela constitue un thème d'étude en lui-même) développer les jeux qui structurent les invitations d'autrui ou qui en résultent : pour l'apéritif ou pour un rituel de partage plus codifié et plus sédentarisé autour de la table. Nous pourrions évoquer les imitations de fin de repas qui n'amuse que parce qu'elles s'imbriquent dans des plaisirs de partages alimentaires et de satiété qui favorisent la dérision, le rire autour de plaisanteries qui souvent relèvent conjointement d'un rituel récurrent affirmant une identité, une dimension commémorative qui fait revivre le disparu, se moque de l'absent ou valorise son système de valeurs.

Nous pourrions enfin étudier les rituels d'évitements dans certains contextes familiaux ou chez des mangeurs solitaires qui permettent d'oublier la difficulté ou l'impossibilité de communiquer et peuvent conduire à des logiques d'excès de boissons ou de grignotages pour ne pas parler dans le premier cas ou pour dépasser l'impossibilité de pouvoir parler dans le second...

L'espace du restaurant gastronomique se prête lui aussi à d'autres formes de jeux. Jean-Paul Aron³⁹, les a parfaitement décrites pour ce qui concerne le XIXe siècle. Il parle de simulacres (*mimicry*), de défis, de duels pouvant aller jusqu'au meurtre et qui combinent dans le théâtre gourmand, l'exploit, l'excès, la destruction du monde par son incorporation nécessaire à notre survie (cf. J.Duvignaud *intra*), l'affrontement ou la séduction.

Les temps ont changé, les grands restaurants abritent moins d'excès de mangeurs. Aux dires récents de grands chefs, une nouvelle clientèle –« qui prend ce qu'il y a de plus

³⁷ Pour en savoir plus lire notre contribution , *Les canons dégraissés : de l'esthétique de la légèreté au pathos de squelette*, in « Corps de femmes sous influence. Questionner les normes » sous la direction d'Annie Hubert, Cahiers de l'OCHA n°10,, Avril 2004, pp.47-62.

³⁸ On peut ici mentionner tous les ouvrages de David Le Breton qui tournent autour de ces pratiques corporelles qui « font sens »

³⁹ Jean-Paul Aron, *Le mangeur du XIXe siècle*, Robert Laffont, Paris, 1973.

cher sans nécessairement terminer son assiette »- traduit une forme d'ascétisme, un jeu de « l'excès de manque » en terre d'abondance ! qui exprime une orthorexie négatrice de plaisir, un jeu de contrôle de soi dans un lieu où l'on vient surtout pour être vu, pour exercer un « droit » à la reconnaissance et à la réussite sociale.

Parallèlement, dans ces restaurants prestigieux, mais aussi dans d'autres plus modestes, le jeu des communications inter-individuelles produit un climat, un style que l'on appréhende facilement. Le jeu des convives, les mimiques, les regards, les postures, la tonalité de la voix, ses éclats ou ses susurrements nous renseignent sur la relation qui s'installe chez les mangeurs : repas d'amoureux, repas de retrouvailles ou commémoratif, repas d'affaires, etc.

Concernant l'espace urbain nous voudrions évoquer l'émergence d'une nouvelle forme de sociabilité urbaine particulièrement forte dans la population adolescente. Elle concerne des rituels et les jeux du boire.

Ceux-ci ne sont pas un phénomène nouveau. Ils existent depuis qu'il y a partage alimentaire. Ils représentent une spécificité. « Boire ensemble » peut-être considéré comme un temps d'observation, un *sas*⁴⁰ de sociabilité s'inscrivant dans une dynamique de découverte de l'altérité. Rappelons qu'après un conflit guerrier, les protagonistes commençaient le processus de réconciliation en buvant ensemble ; c'est d'ailleurs dans ce contexte où, parfois, le breuvage risquait d'être empoisonné par l'un ou l'autre, que l'on commença à trinquer, c'est-à-dire à cogner violemment les coupes pour que les contenus se mélangent. Lorsque ce premier temps du rituel de paix était terminé, que la prise de risque –boire avec l'autre- avait été acceptée, on pouvait démarrer le festin, partager les aliments, signifier ainsi une filiation symbolique par l'incorporation commune de nourritures solides. Boire était le premier acte d'évaluation, de « reconnaissance » de l'altérité ; c'était aussi les prémices d'une dynamique débouchant sur une forme de consubstantialité rapprochant *l'un et l'autre*.

Dans nos villes modernes, depuis quelques années, « boire ensemble » est un rituel se suffisant souvent à lui-même, particulièrement chez les adolescents. Les sodas, les bières, les aliments liquides (yaourts, etc.), les verres d'alcool se succèdent sans pour autant qu'il y ait partage : à chacun sa bouteille qui désaltère et/ou nourrit dans un espace individualisé, dans une bulle proxémique où l'on écoute sa musique tout en regardant l'autre faire comme soi... Phénomène mimétique (spécifique des bandes en crise identitaire) qui sécurise au sein d'une sorte de narcissisme induit par la consommation d'un même produit alimentaire, créateur d'un **Nous** superficiel se structure contre l'altérité par un processus d'exclusion/inclusion, c'est-à-dire contre la mise en scène de signes jugés incompatibles avec les siens ! Degré zéro de la communication, ce rite peut alors être interprété comme une sorte d'évitement⁴¹ permettant une sociabilité « *parallèle* »... Il participe à un système au sein de notre société urbaine avec le développement, dans certains lieux –ou non-lieux- de la *commensalité* : on mange à côté des autres et pas nécessairement le même produit. Cela n'entraîne pas forcément l'émergence de la *convivialité* qui permet de communiquer avec l'autre, de découvrir l'altérité.

On peut alors avancer l'hypothèse, au sein d'une lecture symbolique, que la culture des marques, particulièrement présente chez de jeunes mangeurs/buveurs en mal de reconnaissance sociale, correspond à un véritable rituel d'inclusion dans une sociabilité

⁴⁰ Selon l'expression, de Marie Le Fourn, *Boire : un processus de rencontre ou d'évitement de l'autre*, in « Cuisine, alimentation, métissages » sous la direction de Jean-Pierre Corbeau, Bastidiana n°31-32, Décembre 2000.

⁴¹ Pour reprendre les travaux d'Erving Goffman, *Les rites d'interaction*, Editions de Minuit, Paris, 1974.

de bande dont on connaît l'effet réconfortant mais dont R. Neuburger⁴² souligne qu'il gomme les différences autour des individus, s'attachant à l'un de leurs caractères partiels qui, seul, les représente. Nous sommes dans la logique d'un simple consommateur. Les rituels d'inclusion seraient ainsi destinés à imposer un ordre, à favoriser l'assimilation d'un sujet à une catégorie, à empêcher la solidarité des membres inclus contre les garants de l'ordre prédéterminé. Nous pourrions suggérer que les rencontres commensales autour d'une enseigne ou d'un lieu permettant de consommer un produit de marque (il faut évoquer l'importance des boissons que l'on apporte avec soi – sodas, boissons énergisantes, bières, alcool, etc.- pour boire à côté et peut-être avec les autres, enclenchant des dynamiques ludiques, des compétitions d'excès) constituent des stratégies inconscientes de transgression d'un ordre urbain et des « pouvoirs » et contraintes qu'on y associe, mais qu'elles représentent dans le même temps un lien de vassalité, de dépendance à la marque alimentaire dont on refuse généralement les copies...

Conclusions

Nous espérons, à travers le développement de quelques aspects de jeux au sein de la « filière du manger », avoir attiré l'attention sur leur importance pour saisir la complexité sociétale, la reproduction et l'invention de nos sociétés. Le potentiel de créativité qu'ils expriment, leur dynamique incontrôlable et novatrice expliquent la méfiance des analyses rationnelles qui les ont oubliés au grès des modélisations et des constructions de systèmes prévisibles.

Ces jeux se distribuent entre deux tendances paradigmes (*play* et *game*) mais peuvent facilement, au fil des interactions symboliques, passer de l'une à l'autre ; ces inversions de sens constituant en elles-même une forme ludique.

De même, pour ce qui concerne la « filière du manger », ils s'inscrivent tantôt dans des rapports institutionnels relevant du macro-sociologique, tantôt dans les sociabilités entre des **Nous** de groupes d'appartenance ou de référence de niveau intermédiaire, tantôt dans des relations interindividuelles. Ils peuvent aussi confronter directement l'individu à un groupe restreint ou à une identité collective plus importante.

⁴² R. Neuburger, *Rituels d'appartenance, rituels d'inclusion*, in « Le repas familial », Dialogue, n° 93, Septembre, pp.67-76.