

---

## Documents sauvegardés

Mercredi 28 avril 2021 à 20 h 51

1 document

---

# Sommaire

---

## Documents sauvegardés • 1 document

Télérama

21 décembre 2013

### Le risque de tout perdre

... Quel est **le** point commun entre un funambule, un torero, un coureur automobile et un adolescent adepte du jeu du foulard ? Ils goûtent au frisson de la vie en flirtant avec la ...

3



Nom de la source

Télérama

Type de source

Presse • Magazines et revues

Périodicité

Hebdomadaire

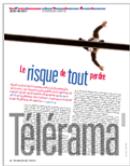
Couverture géographique

Nationale

Provenance

France

p. tele40



Samedi 21 décembre 2013

Télérama • no. 3336 • p. TELE40 • 791 mots

À provoquer le destin

Spécial jeu

## Le risque de tout perdre

Juliette Cerf

**Quel est le point commun entre un funambule, un torero, un coureur automobile et un adolescent adepte du jeu du foulard ? Ils goûtent au frisson de la vie en flirtant avec la mort. Leurs jeux révèlent aussi les fêlures de chacun. Par Juliette Cerf**

« Lorsqu'on m'apprend qu'un funambule s'est écrasé au sol, je réponds : "Il a ce qu'il mérite" », tranche Philippe Petit dans son *Traité du funambulisme*. Radical, le funambule a lui-même souvent frôlé la mort. Notamment ce jour de 1974 où l'artiste hors la loi s'est mis la folle idée en tête de marcher sur un fil tendu entre les tours jumelles du World Trade Center. L'écrivain Jean Genet ne l'aurait pas contredit, lui qui, en 1955, adressa *Le Funambule* à l'acrobate Abdallah, une lettre d'amour écrite en lettres de feu : « Tu dois risquer une mort physique presque définitive. La dramaturgie du Cirque l'exige. Il est, avec la poésie, la guerre, la corrida, un des seuls jeux cruels qui subsistent. »

Funambules, guerriers, toreros ou poètes, ces voleurs de feu engagent leur vie sur des chemins risqués. Rimbaud et Manolete en sont morts. Il en va de même pour certains joueurs, personnages dostoïevskiens amateurs de roulette russe et de vertige, certains alpinistes, grimpeurs, sauteurs, coureurs automobiles ou navigateurs férus de défis extrêmes. Danses au bord du gouffre, décharges d'adrénaline, quêtes de transe et de spasme, ces jeux des limites, si dif-

férents soient-ils, se déroulent toujours sur le fil du rasoir. « Pile je vis, croix je meurs (1) ». « La vie ou la mort sont les deux termes de l'alternative », résume l'anthropologue David Le Breton. Dans son essai *Conduites à risque. Des jeux de mort au jeu de vivre*, il qualifie ces pratiques d'« ordaliques ». L'ordalie désigne une certaine épreuve judiciaire médiévale, par laquelle le sort du condamné se voyait remis au jugement de Dieu, qui le déclarait innocent ou coupable. « L'ordalie ne tolère pas les demi-mesures. C'est un jeu délibéré avec la mort », affirme Le Breton. La probabilité de mourir existe donc toujours.

Mais qu'ont à gagner ces joueurs de l'extrême, en se jetant ainsi dans la gueule du loup ? N'ont-ils pas plutôt tout à perdre, à savoir la vie ? « Si l'individu réussit à sortir indemne de l'épreuve, l'échange symbolique noué avec la mort ajoute à l'exaltation d'être encore en vie, corrige Le Breton. En s'affrontant au pire, l'individu cherche à gagner le meilleur, à convertir sa peur, son épuisement en jouissance. » Le voyage au bout de l'enfer se change alors en fureur de vivre : « A la condition de s'exposer au risque de perdre la vie, l'individu chas-

© 2013 Télérama. Tous droits réservés. Le présent document est protégé par les lois et conventions internationales sur le droit d'auteur et son utilisation est régie par ces lois et conventions.

PubliCertificat émis le 28 avril 2021 à INSTITUTION-SAINT-JOSEPH-DU-HAVRE à des fins de visualisation personnelle et temporaire.

news-20131221-TA-telexb20131221xbm20131216110234655x2xml

se sur **le** territoire de la mort et rapporte **le** trophée. Non pas un objet, mais une durée imprégnée d'intensité d'être. » Une intensification vécue comme un supplément d'âme, un réenchâtement de l'existence. Cette mise en jeu de soi tranche sur la monotonie de la vie. Car l'existence ne suffit plus, il faut se sentir exister. En pratiquant de tels sports, ces risque-tout recherchent **le** frisson que la vie de tous les jours leur refuse. Ils fuiraient presque une trop grande intégration sociale...

Rien à voir avec les adolescents. Chez les jeunes, les jeux dangereux renvoient toujours à un mal de vivre, à une souffrance profonde qui naît de leur incapacité à trouver leur place dans la société. « Les adultes, eux, décrypte **Le Breton**, sont parfaitement intégrés : quadras privilégiés, ils disposent de temps et d'argent pour s'adonner à leur passion » . Et ce qu'ils recherchent, justement, c'est à s'évader de leur routine personnelle et professionnelle, à fuir la sécurité d'une existence trop bien réglée. Auteur de *Jeux dangereux, jeunes en danger*, Pierre G. Coslin, professeur de psychologie de l'adolescent, a recensé nombre de ces jeux mortels pratiqués par les jeunes : les jeux d'évanouissement, dus à une non-oxygénation, comme **le** trop célèbre jeu du foulard (étranglement), celui de l'aérosol (inhalation de solvant) ou de la tomate (apnée); les jeux d'agression comme **le** petit pont massacreur; les jeux d'alcoolisation comme **le** binge drinking, etc. « Les pratiques sont très variées. Plusieurs d'entre elles dérivent du phénomène Jackass, né aux Etats-Unis au début du XXI<sup>e</sup> siècle dans **le** milieu des skaters » : de jeunes adultes exécutent des cascades dangereuses, sans autre but que de faire rire. « Cela n'aurait rien de dramatique, commente **le** chercheur, si de nombreux comporte-

ments juvéniles ne s'en étaient inspirés. » Ainsi **le** surf sur les voitures, **le** fait de toréer sur les routes ou les voies du TGV, **le** catch de jardin ou **le** balconing (sauter dans une piscine depuis un balcon), sans oublier **le** happy slapping qui, « dans **le** meilleur des cas, consiste à "baffer" dans la joie, et dans **le** pire, à battre à mort son prochain sous l'oeil d'une caméra. »

Devenu une émission culte sur MTV, *Jackass* illustre toute l'ambiguïté du regard que la société pose sur ces jeux dangereux. « D'un côté, elle les condamne et cherche à les prévenir; analyse **David Le Breton**. De l'autre, elle valorise cette mise en spectacle du risque, que l'on pense aux shows télévisuels ou à la prolifération de vidéos. La société semble donc dire à la fois : "Ne **le** faites pas ! mais, si vous **le** faites, filmez-vous !" » Pourtant, du côté des joueurs, qu'ils soient adultes ou adolescents, c'est la transgression qui reste porteuse de sens : l'envie de faire reculer ses propres limites, et non de se faire traiter de simple abruti, de crétin, de « Jackass » !

« La transgression opérée par ces jeux des limites, poursuit **le** sociologue, fabrique du sacré, de l'exception. Complexe, leur signification ne se réduit pas à une simple destruction de soi. » Il ne s'agit donc pas, chez les adolescents, de suicide déguisé, comme certains **le** croient encore. « C'est plutôt une quête de la vie, une expérimentation de soi, qui se joue dans ces jeux périlleux. » Une analyse confirmée par Pierre G. Coslin : « Les adolescents se mettent à l'épreuve, en quête de peur, d'identité et de sens. Associant expression du mal-être et recherche de sensations fortes, ces conduites à risque permettent aux jeunes de s'assurer qu'ils "vivent" à travers leur mise en danger. En se montrant

capables de jouer avec la mort, ils gagnent la légitimité de vivre. » Côtayer la mort pour vérifier qu'on existe... **Le** grand jeu de la vie ? -

(1) Nous renvoyons à l'article de Marie-Françoise Guittard-Maury, « **Vivre** à mort : jeux des limites. "Pile je vis, croix je meurs" » , paru dans un numéro de la *Revue française de psychanalyse* consacré au jeu, vol. 68, 2004, éd. PUF.

À lire

Conduites à risque. Des jeux de mort au jeu de vivre, de **David Le Breton**, éd. PUF.

Passions du risque, de **David Le Breton**, éd. Métailié.

Jeux dangereux, jeunes en danger, de Pierre G. Coslin, éd. Armand Colin.