# L'herméneutique de jeux entre interlocuteurs dans les interactions sociales

Denis Jeffrey

Professeur à la Faculté des sciences de l'éducation de l'Université Laval, Canada

**DOI :** https ://doi.org/10.17184/eac.8563

**Résumé :** Il y a plusieurs manières de comprendre et de conceptualiser les rites sociaux. Contre tous les auteurs qui, depuis le siècle dernier, annoncent leur disparition, il y a lieu de défendre leur pérennité. David Le Breton a souligné avec justesse que nos comportements ont une composante rituelle. Le rite régule le corps en fonction de normes identitaires. Il suggère une manière de se comporter qui reste en usage tant qu'il produit des effets symboliques. Or, un rite social comme ceux qui concernent les liens d'amitié ou les salutations, pour donner ces exemples, n'est jamais performé à l'identique. Il comporte de la créativité. C'est pourquoi on doit s'intéresser à sa ritualisation qui est sa mise en scène dans des situations et des contextes sociaux distincts. Le rite reste dynamique et créatif, mais comme toutes les formes de régulation des conduites humaines, il vise à produire du prévisible, de l'ordre, donc de l'identité. Cette communication développe ces idées pour montrer comment les rites sociaux agissent sur le corps humain pour l'inscrire dans une identité.

**Mots-clés :** clés : interactions sociales ; identités ; symboles

---

« La parole est ce qui fait de nous des êtres humains. »
David Le Breton

Qu'est-ce qui se passe dans une interaction sociale ? On se souvient de la description que fait Jean-Paul Sartre d'un garçon de café. Le philosophe est inquiet. Il se demande si ce garçon, appliqué dans son rôle, est authentique. Il ne vient pas à l'esprit du philosophe que ce garçon de café joue d'autres rôles dans des situations différentes. Mais lorsqu'il incarne son rôle de garçon de café, il devient comme un comédien qui, pendant qu'il interprète un personnage sur la scène d'un théâtre, ne laisse pas transparaître sa propre personnalité. C'est son choix. Il pourrait se comporter autrement.

Le garçon de café est comme nous tous qui jouons à différents jeux dans une interaction sociale. Erving Goffman a utilisé l'approche théâtrale pour décrire ce qui se passe entre les interlocuteurs lorsqu'ils se rencontrent. Il s'est surtout intéressé au déroulement de l'interaction, à ses bris, ruptures et réparations. Qu'est-ce qui se passe

si un interlocuteur commet un impair ? Comment un interlocuteur peut-il reprendre le dessus s'il se sent méprisé ? Les excuses ordinaires suffisent-elles pour réparer une maladresse ? Erving prend acte qu'une interaction est un univers complexe d'affection, de sens, de valeurs, de normes et de convictions (Le Breton, 2004). Toutefois, toutes ces dimensions sont l'objet d'une relecture constante par les interlocuteurs puissent se comprendre et comprendre ce qui est en train de se passer durant l'interaction.

L'herméneutique des jeux interactionnels que nous développons ici s'intéresse à cet effort, de la part des interlocuteurs, pour se comprendre et comprendre ce qui se passe au cours de leur interaction. Elle implique également pour chacun de chercher à avoir une compréhension de ses idées, désirs, intuitions, motivations, intérêts et projets. Un interlocuteur n'est jamais transparent à lui-même, il doit constamment se demander si ses paroles ne trahissent pas sa pensée et ses aspirations. Il n'est jamais certain, non plus, si ce qu'il dit est compris par son interlocuteur. Son interrogation sur ses actes de communication est inhérente à l'interaction sociale. Le va-et-vient des paroles appelle à une traduction, car on ne sait pas comment son interlocuteur va recevoir et traiter nos paroles. Que dois-je lui dire pour conserver sa confiance et pour qu'il conserve la mienne ? Tant que des effets de confiance perdurent, malgré les malentendus, une interaction sociale fait lien.

Nous présentons d'abord la singularité de la parole chez les êtres humains en montrant comment elle réfère à une langue, un langage et une communication. Les échanges de paroles ne sont jamais univoques. Nous en proposons une explication qui ouvre sur l'analyse de l'herméneutique des jeux dans les interactions sociales.

## 1 Parole, langue, langage et communication

Le concept de communication englobe ceux de langage, de langue et de parole puisqu'il concerne les diverses formes d'échanges d'informations. La communication humaine n'est que l'un des aspects de la communication. La lumière du soleil transmet à la végétation des informations pour leur croissance. Par des jeux d'inter influences, les particules les plus infimes de l'univers communiquent avec de grandioses masses de matières. On voit comment le concept de communication, trop souvent idéalisé (Philippe Breton, 1997), contient un sémantisme qui couvre d'innombrables formes d'échanges entre tout ce qui existe (Bougnoux, 2001). Dans la nature, les arbres et les champignons communiquent entre eux différents types d'informations nécessaires à leur survie. Chaque vivant communique, d'une manière qui lui est propre et selon sa nature. Dans une même espèce animale, un individu communique avec un autre pour l'appeler, le séduire, l'intimider ou lui montrer du respect. Tous les animaux possèdent un langage qui est souvent plus efficace que celui des humains du fait que les signes qu'ils utilisent sont univoques. Les abeilles savent où trouver les fleurs riches de sucre et communiquer l'information aux autres.

Dans sa forme la plus schématique, un acte de communication se rapporte à une transmission d'informations. Un émetteur peut transmettre des informations à un récepteur sans l'affecter ou sans qu'il y ait réciprocité, c'est-à-dire sans que le récepteur n'ait à interagir avec l'émetteur. Toutefois, lorsque le rapport entre émetteur et récepteur devient réciproque, la communication accède au titre de langage. Les actes de langage

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

impliquent que l'émetteur et le récepteur puissent échanger des informations et s'inter influencer. L'émetteur et le récepteur peuvent accepter ou refuser des influences, mais ils peuvent aussi en subir à leur insu. Dans le prisme des échanges langagiers, les influences entre personnes sont traversées par des enjeux multiples d'attachement, de désirs, d'intérêts, de pouvoir, d'appartenance et de reconnaissance.

La réciprocité propre aux actes de langage repose sur un code connu par ses utilisateurs (Jacobson, 1963). Dans un acte de langage, il y a toujours une réciprocité en jeu. Lorsque l'écureuil, juché sur une haute branche, piaille fortement, il indique à plusieurs autres animaux un possible danger. Toutefois, la marmotte, la biche et la perdrix n'ont pas l'intelligence de lui demander de quel danger il s'agit. Il y a donc communication sans réciprocité, donc sans langage. Les écureuils possèdent par contre un langage pour communiquer entre eux. Lorsque la communication devient langage, c'est qu'il existe un code utilisable par deux interlocuteurs pour échanger des informations. Le langage peut être d'une moindre complexité comme celui des écureuils et des abeilles, si on le compare à celui des humains.

Chez l'humain, les actes de langage, en se complexifiant, ont donné naissance à une langue. Dans son sens le plus large, une langue est un système de signes vocaux, graphiques et corporels qui portent un sémantisme réglé pour la communication entre individus. Chaque langue contient des mots qui lui sont propres pour communiquer certaines idées. Les règles qui déterminent l'organisation de signes pour parler constituent la grammaire. Plus précisément, une grammaire est formée de règles qui président à l'organisation et à la disposition des signes propres à une langue. Il existe des milliers de langues parlées par les groupes humains qui servent incidemment à les identifier. Les langues se transforment par affinement, mais aussi au contact de groupes linguistiques. La langue française a plusieurs souches, dont le latin, le grec, l'arabe, le saxon et quelques autres. Dans le sens commun, une langue est une construction sociale normative de signes vocaux parlés par une population humaine. L'apprentissage d'une langue permet à un enfant de s'approprier le monde, de se le représenter et de se lier aux autres.

La parole est la forme de communication propre aux êtres humains. Elle découle de l'utilisation de différents organes pour articuler des sons spécifiques dont le sémantisme est encodé et connu des interlocuteurs. Les animaux ont un langage, puisqu'ils sont capables de communiquer, mais ils n'ont ni une langue ni la parole. Un petit humain se développe à travers l'usage de diverses formes de communication. Les odeurs, le sentiment de présence, les ressentis de chaleur au contact d'un corps humain, les pleurs et les rires sont autant de formes de communication. Les pleurs et les rires du nourrisson transmettent des messages aux parents qu'ils apprennent à interpréter et à répondre. Le nourrisson s'attend à des réactions de ses parents lorsqu'ils pleurent ou sourient. Il s'agit donc d'un langage. En apprenant la langue maternelle, il raffine ses messages pour indiquer aux parents ses ressentis, ses besoins et ses désirs. Les premières paroles utilisées par les enfants sont imprécises parce qu'il est bien incapable de connaître et de nommer ce qu'il éprouve, ce qu'il pense, ce dont il a besoin et ce qu'il désire. Cette incapacité est ontologique, c'est-à-dire qu'elle fait partie des actes de communication entre humains.

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

## 2 L'herméneutique des interactions sociales

Comme l'écrit Raymond Lemieux, la parole constitue l'originalité du langage humain (2000). Elle est le moyen le plus efficace pour transmettre une grande quantité d'informations entre interlocuteurs. Elle est la source du développement phénoménal de la pensée humaine, des savoirs et de l'organisation des sociétés. La parole crée donc plusieurs avantages pour l'être humain. Mais elle comporte aussi quelques inconvénients. Comparées au langage des animaux qui est univoque, les paroles sont plurivoques. La plurivocité signifie qu'à un signe correspondent plusieurs significations. La communication entre animaux laisse peu de place à l'interprétation. Par contraste, les interactions entre humains nécessitent obligatoirement un effort d'interprétation.

Dans une interaction sociale, tout est langage. Tout devient objet d'interprétation. Rien n'est insignifiant, tout est interprétable. Les paroles échangées sont continuellement traduites, jugées, arbitrées pour en comprendre le sens général. Des orchestrations de paroles n'ont pas un sens littéral, comme celles qui servent à communiquer des salutations. Lorsqu'on s'adresse à un familier en lui demandant « comment ça va ? », ce n'est certes pas pour savoir comment il va. Ce sont des paroles rituelles qui expriment l'affabilité, la délicatesse et la reconnaissance mutuelle. À un « bonjour, ça va bien », on répond « oui merci et toi », sans penser à faire état de son bilan de santé. Le sens des paroles, dans une interaction sociale, ne peut être détaché de la situation d'interaction, c'est-à-dire du contexte dans lequel l'interaction se déroule et de la connaissance qu'on l'un de l'autre les interlocuteurs.

Durant une interaction sociale, la compréhension de soi et d'autrui varie à tout moment. Sont interprétées les paroles de notre interlocuteur, mais aussi son style vestimentaire, son air (sympathique ou non), son allure, son humeur, sa personnalité, la composition de son visage, sa maîtrise de la langue utilisée pour l'interaction, la mise en scène qu'il fait de lui-même, sa gestuelle, ses tics, son sens de l'écoute, son humour, sa sagacité, mais aussi des micros signes comme une variation dans l'intonation de la voix, un clignement des yeux, un délicat mouvement du corps, un changement de couleur de la peau du visage, une expression émotive, une hésitation, un silence, un regard fuyant, un mot déplacé, un toucher corporel, etc. Dans une interaction sociale, avec un familier ou un étranger, chaque interlocuteur interprète continuellement tout signe et tout indice qui pourrait lui permettre de comprendre autrui, de se comprendre et de comprendre les enjeux de l'interaction. Considérons cette tradition herméneutique à laquelle nous appliquons les interactions sociales.

Le mot herméneutique vient du grec *hermeneutikè* — de Hermès et *tekhne*, donc le messager des dieux et l'art —, est associé aux arts de l'interprétation. Toutes expériences de compréhension dans un échange de paroles impliquent l'herméneutique. Dans la mythologie grecque, le dieu Hermès transmettait aux humains les messages de l'Olympe. Il est connu que ses messages étaient paraboliques et qu'il fallait les traduire comme Champollion avait appris à déchiffrer les hiéroglyphes. Dans l'histoire de la pensée occidentale, l'herméneutique a pris pour objet des textes mythiques, bibliques, philosophiques et juridiques. Elle s'applique aussi au déchiffrement des cultures anciennes et nouvelles. Ainsi, l'herméneutique a une longue tradition qui vient du monde ancien où les aèdes, les sages et les prophètes interprétaient les signes du ciel et de la

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

nature, les textes sacrés, les oracles divinatoires, etc. Les exégètes et les philologues ont réalisé qu'ils ne peuvent traduire un texte dans un sens littéral. La traduction mot à mot d'un texte, sans tenir compte du contexte et des intentions des auteurs, risque de le trahir.

Avant le XIX$^{e}$ siècle, l'herméneutique est une branche de la philosophie qui cherche à pénétrer les textes anciens[1]. Sous l'impulsion de Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher (1768-1834), tout texte nécessite une interprétation. Il n'est jamais évident en lui-même. Jean Grondin (2022) affirme qu'il est le père de l'herméneutique moderne. Lorsque Frederick Nietzsche (1844-1900) écrit, dans *La volonté de savoir* qu'« il n'y a pas de faits, mais uniquement des interprétations », non seulement il prend ses distances à l'égard du mouvement positiviste pour qui la vérité est le miroir du réel, mais il renforce la tradition herméneutique. Le philosophe Wilhelm Dilthey (1833-1911), dans le giron nietzschéen, souscrit à l'idée que toutes les productions culturelles (récits, textes, œuvres d'art, monument, produit de l'artisanat, etc.) doivent être interprétées. Pour lui, interpréter c'est comprendre. L'interprétation est définie comme cette activité intellectuelle qui cherche à rendre significative une production humaine. Le philosophe Martin Heidegger (1889-1976), finalement, fera de l'herméneutique un mode d'être. Pour lui, l'herméneutique est l'art même du jugement et de la pensée. Penser et juger, c'est interpréter. Cette extension de l'activité herméneutique sera reprise et explicitée par Hans-Georg Gadamer (1900-2002).

L'herméneutique des interactions sociales s'inscrit dans cette belle tradition qui marque la pensée occidentale. Sa particularité est de prendre pour objet les actes de langage au fur et à mesure qu'ils se constituent dans une interaction sociale (Le Breton, 2004, p. 51-53). Il s'agit d'une herméneutique qui se pratique *in situ*, pendant que les interlocuteurs se présentent l'un à l'autre. On doit alors présumer qu'ils sont dans une position réflexive qui leur permet de créer un dialogue tout en y étant à distance pour l'interroger, l'analyser et le comprendre. Cette forme de réflexivité est utilisée avec plus ou moins de finesse par les interlocuteurs. Il n'y a pas de méthodes infaillibles pour l'interprétation de soi, d'autrui et de la situation dans une interaction entre interlocuteurs. Certains individus sont sensibles aux moindres signes que leur envoie autrui, alors que d'autres sont impassibles. Ils n'écoutent pas autrui, ils ne sont pas attentifs à ce qu'il ressent. Ils ne pensent qu'à ce qu'ils vont dire ou à ce qu'ils aimeraient dire, comme s'ils se parlaient à eux-mêmes. Ils ne constatent pas le retentissement de leur propos sur leur interlocuteur. Ils s'adressent à l'autre sans le considérer.

L'herméneutique des interactions sociales est originale dans la mesure où elle s'intéresse à comprendre tout ce qui se passe dans une situation de communication entre deux interlocuteurs. L'échange n'a de sens que si les interlocuteurs cherchent autant à se comprendre qu'à comprendre autrui et la situation dans laquelle ils se situent. En effet, ce qui se passe dans une interaction sociale n'est ni parfaitement limpide ni exactement compréhensible. C'est pourquoi les interlocuteurs doivent consentir à un effort d'interprétation. Ce n'est pas que le sens de leurs paroles et de leurs gestes soit caché,

[1] Voir le texte de Denis Simard (2002) pour l'historique détaillé de l'herméneutique dont nous résumons ici les faits saillants.

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

c'est plutôt que les actes de langage ne sont jamais limpides comme une eau de glacier. On ne peut les prendre à la lettre tel Œdipe prenant à la lettre l'oracle de Delphes. Sa mésinterprétation du message de la Pythie de Delphes l'a amené à réaliser son destin. Œdipe s'est trompé parce qu'il ne pouvait pas savoir qui étaient ses véritables parents. On peut retenir comme leçon, de la tragédie œdipienne, que la compréhension de soi, d'autrui et des situations sociales nécessite un continuel questionnement et un doute méthodique quant à la vérité de nos interprétations. Une attitude d'ouverture et de curiosité devrait présider une activité herméneutique afin d'entrevoir la possibilité de trouver de nouvelles significations à nos propres expressions, à celles d'autrui et à la situation de communication.

## 3 Se comprendre, comprendre l'interlocuteur et comprendre la situation

L'herméneutique des interactions sociales vise donc trois objets : se comprendre, comprendre notre interlocuteur et comprendre la situation. Un interlocuteur cherche constamment à savoir ce qu'il pense, ce qu'il veut dire et la manière de le dire. Il essaie en même temps de comprendre son interlocuteur. Qu'est-ce qu'il veut ? Qu'est-ce qu'il veut me dire ? Ils ne peuvent pas se comprendre s'ils n'ont pas une certaine compréhension de la situation. Qu'est-ce qui est en train de se passer dans cette interaction ? La situation est produite par les interactions entre les deux interlocuteurs. Elle évolue durant l'échange de paroles.

Ce sont sont trois dimensions distinctes de cette herméneutique, mais toujours interreliées. Une interaction sociale repose sur la compréhension de ce qui se passe entre les interlocuteurs. Nous savons que nous n'arrivons pas toujours à bien clarifier nos propos, à bien exprimer ce que nous ressentons ou encore à rendre rendre nos idées de manière claire et précise. Ce n'est pas que notre pensée soit obscure, mais c'est plutôt que nous ne savons pas toujours très bien comment répondre à un interlocuteur pour éviter de le décevoir ou de le contrarier. Nous ne savons pas non plus si notre interlocuteur nous en veut parce que nous ne l'avons pas invité à un dîner amical ou parce que nous avons perdu un livre qu'il nous avait prêté. Aussi, il se peut qu'on ne veuille pas dire à notre interlocuteur que nous avons un cancer, que nous sommes retraités et que nous avons commencé une thérapie pour contrer une dépendance. S'il nous invite à prendre un verre, que lui dire ? Lui dire la vérité sur notre dépendance ou lui mentir.

Nos paroles, comme les balles du fusil de Luky Luke, sortent parfois si vite de notre bouche qu'elles précèdent notre pensée. Nous nous étonnons de nous entendre dire un mensonge ou de nous entendre tisser une fabulation au sujet d'un dernier voyage que nous n'avons pas réalisé. On se demande alors si nous devons faire amende honorable ou poursuivre dans le leurre. Il y a aussi ces situations où notre interlocuteur, qui est pourtant un bon ami, reste froid et distant avec nous. Est-il souffrant ou bien, désire-t-il, pour des raisons que nous ignorons, cesser de nous voir ? Ces questions et bien d'autres nous trottent dans la tête pendant que nous dialoguons avec notre interlocuteur. Même si elles nous agitent, pour conserver une ambiance de connivence, nous ne laissons rien paraître, même si nous intuitionnons que nos manières n'échappent pas

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

entièrement à notre interlocuteur. Alors nous faisons semblant d'ignorer qu'il sait, du moins tant et aussi longtemps que notre interlocuteur fait semblant d'ignorer qu'il sait.

Quoi qu'il en soit, les paroles échangées sont rarement univoques. Elles sont même souvent incertaines, indéfinies ou approximatives. Nous ne sommes pas des robots ni des êtres sans inconscient. Une partie du message que nous voulons adresser à autrui nous échappe, même si nous tentons sans cesse de le rendre clair. Il en va de même pour notre interlocuteur. Il n'est pas différent de nous. Ses propos, souvent, manquent de justesse, même pour décrire une chose simple comme un objet familier ou la distance parcourue pour se rendre au travail. Nous, comme notre interlocuteur, sommes souvent en manque de mots pour exprimer nos émotions, nos émois, notre monde intérieur. Cette incapacité est ontologique, disions-nous en introduction. Aucun individu n'est en totale maîtrise de sa parole. L'hésitation et le tâtonnement font partie des conditions de communication dans une interaction sociale.

Dans un cadre militaire, les messages doivent être univoques. L'univocité est nécessaire. Sur le champ de bataille, un soldat ne bénéficie pas de temps pour interpréter le message de son supérieur. Les paroles sont des ordres qui doivent être suivis à la lettre. Ils déterminent ce qu'il faut comprendre et ce qu'il faut faire. Dans les autres cadres d'interactions sociales, quand un individu s'adresse à autrui, il ne peut pas avoir la certitude d'avoir été bien compris. Les paroles sont plurivoques. Même les signes non verbaux sont plurivoques comme le souligne David LeBreton (2004, p. 53). Un individu ne peut pas non plus entièrement anticiper la réponse de son interlocuteur. Il la devine, il la suppute, il l'anticipe, mais la créativité de l'interlocuteur pour inventer du nouveau doit être prise en compte.

L'usage de la parole oblige un travail continuel d'interprétation. Les paroles ne peuvent avoir la limpidité des idées claires et distinctes idéalisées par Descartes. Par conséquent, elles sont approximatives. Elles ne communiquent qu'une part de notre pensée, car dans le temps concentré d'une interaction, on ne peut l'approfondir. Il faut prendre des raccourcies. Miser sur des formules passe-partout que tous connaissent et pourquoi pas, par souci de clarté, donner des exemples. On dit à une personne qu'elle semble en forme aujourd'hui sans nous attarder sur les raisons pour lesquelles nous lui disons une telle chose. Notre intention peut être de la séduire ou d'être gentil avec elle pour créer du lien social. Notre interlocuteur ne peut entièrement connaître nos intentions. Il cherche à les comprendre. Ses questions peuvent être embêtantes, embarrassantes, agressantes. Une part importante d'incompréhension est irréductible aux actes de communication entre humains. On ne peut jamais être assuré que nos interlocuteurs comprennent la signification de nos paroles. Nous ne sommes jamais assurés de bien comprendre les paroles de nos interlocuteurs. Nos expressions comportent également de l'incertitude, car il arrive que nous ne sachions pas clairement ce que nous ressentons, ce que nous devrions dire face à un interlocuteur loquace, intrusif, méfiant ou intimidant. Nous essayons de préciser de ce que nous pensons en continuant à parler, en disant notamment « ce que je veux dire, c'est », « ce que j'essaie de dire », « ce que je ressens présentement, c'est un peu de la tristesse, mais ce n'est pas tout à fait ça ». Le dialogue n'est pas ciselé comme celui du théâtre, du cinéma, de la littérature

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

et des séries. Il comprend des hésitations, des ruptures, des ambiguïtés, des silences. Souvent nous n'arrivons pas à nous soustraire d'un interlocuteur qui viole notre intimité. Il y a danger, comme l'estime David Le Breton de « s'exposer à l'autre qui peut briser d'un mot ou d'un regard l'estime de soi » (2009, p. 15).

Il y a des mots venant de l'autre qui affolent, qui dérangent et même qui font mal. Dans certaines situations, nous n'avons pas le courage de les parer, ou bien nous ne voulons pas prendre le risque d'aggraver la situation. Pour sauver les apparences, si la situation l'exige, on peut faire semblant de n'avoir rien entendu. Bien souvent, dans une interaction stressante, la juste réplique ne nous vient pas à l'esprit. C'est lorsque nous retrouvons une certaine sérénité que nous viennent en tête les mots exacts et cinglants que nous aurions aimé exprimer à notre interlocuteur.

L'herméneutique des interactions est ce travail d'interprétation, de traduction et de compréhension des échanges de paroles entre individus. Il commence avant la rencontre lorsqu'un individu se demande ce qu'il va dire à son interlocuteur, il se concrétise durant la discussion et se poursuit après l'interaction. Le sens de ce que nous disons durant l'échange n'est jamais définitif, car on peut revoir son interlocuteur pour préciser sa pensée. À la suite d'une interaction, on peut encore se demander si notre interlocuteur a bien dit qu'il n'aimait pas les romans de James Joyce. Il a dit qu'il n'en lisait plus, mais il n'a pas dit qu'elle ne les aimait plus. Il faudra lui demander lors de notre prochaine rencontre, car nous avons peut-être mal interprété ses paroles.

Même si les interlocuteurs ne se comprennent pas entièrement, on ne peut parler d'incommunicabilité. Cette incompréhension montre plutôt que nul n'est transparent à lui-même. Déjà, il n'est pas facile de se comprendre, alors comment comprendre autrui ! Du moins, nous pouvons poser l'hypothèse que nous ne nous connaissons pas si bien et que nous ne connaissons pas très bien notre interlocuteur, même s'il est un familier. Les interactions sociales peuvent devenir des occasions de connaissance de soi et d'autrui, dans la mesure où c'est notre intention de chercher à mieux nous connaître et de chercher à mieux connaître autrui. Il est donc avisé de tenir pour acquis que nous ne savons pas toujours, dans une interaction sociale, ce que l'on veut dire et ce qu'autrui veut nous dire. L'incompréhension est insurmontable. Cependant, cette incompréhension fait partie des actes de communication. Elle est normale, et nous apprenons à nous ajuster à cette incompréhension. Pour le dire autrement, le malentendu est intrinsèque aux échanges de paroles. C'est pourquoi une grande partie de la communication porte sur l'état de ce malentendu : vous ai-je bien compris, si j'ai bien compris, comprenez-moi bien, en disant cela, je ne veux pas dire ceci, vous voyez ce que je veux dire, ça ne semble pas clair, écouter, je voulais dire que….

Ce n'est pas un malentendu qui vient court-circuiter la communication. On pourrait plutôt dire qu'il vient la dynamiser, et même l'humaniser. Les malentendus dans le théâtre de Molière ou dans les vaudevilles nous amusent, car ils sont révélateurs de ce que nous vivons bien souvent avec nos interlocuteurs. La communication dans le cadre militaire d'un champ de bataille ne peut supporter ce type de malentendu. Mais dans l'espace improvisé d'une interaction sociale, les jeux de mots et les mots d'esprit accompagnent les malentendus pour signaler qu'au moins, nous savons que nous ne sommes pas en maîtrise de tout ce que nous pensons et disons. Les traits

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

d'humour sont des moyens de surmonter les ratés de la communication. L'humour est une manière de dire qu'on s'entend sur un malentendu. Les interlocuteurs sont donc sur la même longueur d'onde.

Les tensions ne sont pas rares non plus dans une interaction. Quand un individu en interpelle un autre, il lui donne un pouvoir : celui de ne pas répondre ou d'émettre une réponse méchante, condescendante, arrogante, méprisante, culpabilisante. Il peut mentir, le tromper ou encore abuser de sa gentillesse. Les mensonges partagés, au cours d'une interaction sociale, ne sont pas toujours méprisants. Ils ont parfois pour rôle de détendre une interaction, d'épargner un interlocuteur ou d'éviter le choc des idées contradictoires. En fait, ils servent l'interaction et ne causent pas véritablement un tort moral. Les interlocuteurs approuvent les mensonges qui ne visent pas à tromper, mais à dire des demi-vérités ou à éviter d'ennuyer autrui avec ses problèmes, ses convictions ou ses prises de position. De plus, chacun sait que son interlocuteur peut faire semblant d'être de bonne humeur même s'il est malade et malheureux. Cela n'apparaît pas comme un mensonge, mais plutôt comme une forme acceptable de civilité. Ce n'est pas la mauvaise foi, mais la foi dans ce qui fait lien.

Puisque les interactions impliquent des relations de pouvoir, il y a obligation d'une éthique personnelle en continuité avec les normes de civilité. Nous savons que nous pouvons avoir un pouvoir sur notre interlocuteur et que notre interlocuteur peut avoir un pouvoir sur nous. C'est pourquoi l'éthique, dans la tradition de Socrate (*Alcibiade*), recommande de cultiver un pouvoir sur soi pour se gouverner soi-même. Le pouvoir sur soi pourrait amenuiser le pouvoir sur autrui. C'est assurément le principe le plus exigeant de cette éthique de la gouvernance de soi qui demande de se montrer vertueux face à autrui, c'est-à-dire capable d'écoute, d'empathie, de sympathie, de compréhension, de gentillesse, de tact et de bienveillance. Cette éthique peut être vue comme un idéal qui invite chacun à la vertu dans ses interactions avec autrui.

## 4 Le jeu sur la scène de la vie quotidienne

Léo et Léa sortent du cinéma. Le film qui n'a pas plu à Léa. Elle est fâchée, parce que Léo lui avait dit qu'elle l'apprécierait. Elle pense plutôt que Léo s'est moqué d'elle en l'entraînant voir l'un de ces films d'action qu'elle déteste. Léo lui répond qu'il n'avait pas le choix de lui dire qu'elle allait aimer le film, car elle ne l'aurait pas accompagné au cinéma. Ce qui compte pour lui, dit-il, c'est qu'ils fassent des activités ensemble. Léa n'accepte pas cette explication de Léo. Elle est en colère et s'emporte contre lui jusqu'à ce que se pointent devant eux deux bons amis. En les apercevant, Léa reprend le sourire et s'avance, radieuse, pour leur fait la bise. Elle se montre heureuse de les rencontrer. Ils vont justement voir ce film qu'elle n'a pas aimé. Comment est le film, lui demande-t-on ? Léa répond qu'ils vont l'aimer s'ils aiment les films d'action hollywoodiens à gros budget. Les amis continuent leur chemin vers le cinéma. Léa regarde Léo. Elle lui fait la lippe, elle est encore très fâchée contre lui.

La colère de Léa s'est soudainement éteinte, au contact d'amis, pour laisser place à un heureux sourire. Son sentiment d'irritation est spontanément disparu pour montrer des sentiments d'accueil et de sympathie. Sans y réfléchir, Léa est entrée dans un autre

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

jeu social en se pliant à de nouvelles règles. Même si Léa n'est pas une comédienne, elle passe, comme les comédiens savent bien le faire, d'un sentiment à un autre, d'une attitude à une autre, d'un ressenti à un autre pour adapter son comportement à l'affection qu'elle porte à ses amis. Elle n'est pas moins authentique pour autant. Elle ne trahit pas non plus ses ressentis. Léa est bonne actrice, car elle peut se mettre en scène selon les exigences sociales du moment. Elle transite d'une représentation à une autre comme si de rien n'était. C'est que, même si elle ne s'en rend pas compte, elle sait jouer les jeux qui conviennent aux situations et aux circonstances.

Le plus remarquable, dans le comportement de Léa, c'est qu'en quelques secondes ses expressions ont changé du tout au tout. Un observateur de la scène dirait que Léa n'était plus la même personne, comme si elle avait deux personnalités. L'humeur maussade qui affectait Léa ne l'a pas indisposée pour accueillir de manière joyeuse ses amis. La personnalité de Léa n'était pas figée comme le masque des comédiens du théâtre tragique grec. Sa personnalité est adaptative, car elle est capable de modulation selon les scènes où Léa se trouve. Par ailleurs, son aisance dans les jeux sociaux est révélatrice d'une incroyable intelligence sociale. On ne pourrait pas dire que Léa porte des masques, mais qu'elle se compose une manière d'être et de se conduire en fonction de la scène à jouer, du scénario, toujours improvisé qui est en train de s'écrire et du cadre, selon le mot de Goffman, dans lequel se déroule le jeu.

Dans la vie de tous les jours, il appert que les individus savent adopter leur comportement en fonction des circonstances. Comme joueurs sociaux, à la façon des comédiens au théâtre, ils savent se transformer pour se conformer à des attentes normatives. Il était attendu que Léa devait être joyeuse et aimable avec ses amis, comme il est entendu que des endeuillés pleurent à des funérailles et qu'un avocat ne rigole pas durant sa plaidoirie au tribunal.

La Rochefoucauld voyait la scène sociale comme un théâtre, une sorte de comédie humaine. Jacques est un adolescent qui a appris très jeunes à se mettre en scène pour interagir avec les autres. À la maison, il sait jouer son rôle d'enfant, mais avec ses copains, il ne pourrait se comporter de la même manière sans mal paraître. Jacques fait valoir des qualités de sa personnalité qu'il n'oserait performer devant ses parents. Il choisit ses conduites, sous un mode plus ou moins réflexif et conscient, en fonction des effets qu'il désire produire sur autrui. Il connaît des trucs pour paraître aimable, cassant, joyeux, impassible, séducteur ou menaçant ! Il ajuste son jeu de scène selon les personnes impliquées dans ses interactions sociales. Jacques est capable de jouer, c'est-à-dire de faire comme si, de faire semblant, de bluffer, de ruser, de feindre et peut-être même de dissimuler des émotions. La duplicité, dans un sens positif, lui sert de stratégie adaptative. Ses jeux de scène ne visent pas à tromper autrui, mais à répondre à leurs multiples attentes. Il ne trahit pas ses sentiments, puisque son intimité n'a pas à être étalée sur toutes les scènes sociales.

Avec ses copains, Jacques joue les petits machos effrontés, mais avec sa copine il est tendre et cotonneux. À la maison, il est pudique, fait preuve de retenue et vouvoie ses parents. À l'école il était le premier joueur à se mettre nu pour aller à la douche et il est un redoutable boute-en-train. Dès que l'entraîneur se pointe, son masque de bouffon tombe et il devient sérieux comme un vieil évêque. Avec les membres de son

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

équipe sportive, Jacques est plutôt obéissant et conformiste. Il se met en scène tel un coéquipier responsable et soucieux des autres. Cette ritualisation lui attire une reconnaissance sociale inespérée de la part de son entraîneur qui le voit comme un adolescent exemplaire. Quand il se rend compte que son jeu de petit macho est moins crédible aux yeux de ses copains, pour éviter leurs insultes et leur mépris, il improvise des jeux d'esprit. L'humour est pour lui une technique défensive pour reprendre le dessus.

Cet adolescent n'est pas un hypocrite qui cherche à cacher la vérité sur lui-même. Ses mises en scène ne sont ni fausses ni vraies. Elles sont des réponses sociales appropriées aux attentes sociales. Jacques utilise le faire-semblant, le tact et toutes les autres tactiques théâtrales pour se mettre en scène. Il peut lui arriver de sur-jouer, de jouer faux, de se tromper de jeu ou de manquer de perspicacité. Mais cela fait partie des jeux sociaux. Nul n'est égal à lui-même lorsqu'il performe dans une interaction sociale. Il y a des jours où un individu est meilleur joueur, parce que plus spontané, plus créatif et plus inventif. Mais il y a des jours où il se sent coincé, cloué au sol par le manque de confiance, un malaise passager ou une souffrance existentielle. Il perd alors sa capacité de jouer.

Lorsqu'elles sont très en forme, des personnes comme Léa et Jacques deviennent des artistes sur la scène sociale. Il est ravissant de les voir jouer avec aisance une interaction sociale. Ils arrivent à bien paraître et à être appréciés de leurs interlocuteurs. On les sent parfois aussi légers et joyeux que le Mozart du film de Milos Forman. Leur agilité crée des effets de croyance, c'est-à-dire qu'ils restent crédibles aux yeux des autres qu'ils peuvent même influencer. Or, dans toutes les interactions sociales, les influences sont réciproques, les acteurs sociaux sont appelés à s'ajuster au jeu de leurs interlocuteurs.

Le fait est que nous sommes tous joueurs et acteurs dans une interaction sociale. Sans cette dimension ludique, les relations humaines en seraient très appauvries. Nous aurions très peu de latitude pour nous mettre en scène. La liberté pour choisir nos conduites, nos attitudes, nos émotions et nos réactions serait réduite comme peau de chagrin. Nous serions comme ces personnes fanatiques, démentes ou psychotiques qui n'évoluent pas, ne changent pas et répètent toujours les mêmes formules consacrées en toutes situations. En fait, ces personnes ont peu de marge de liberté dans le choix de leurs conduites sociales. Ils répètent obsessionnellement les mêmes comportements, quelles que soient les situations sociales. Ils craignent les inconnus et les situations nouvelles. Leur monde n'est pas ouvert à l'expérimentation de leurs libertés de choix. Par contraste, la plus grande majorité des individus des sociétés modernes sont peu conformistes. Ils cultivent la liberté de choisir la personne qu'ils veulent être. Ils expérimentent dès le plus jeune âge la chance qu'ils ont d'être des acteurs sociaux. Les plus rusés découvrent rapidement que leurs propres mises en scène ont des effets sur autrui. Ils sont même capables de générer des émotions et de les éprouver. Ils peuvent s'en servir d'une manière créative pour interagir avec les autres avec une certaine assurance. En plus, ils reconnaissent que les jeux sociaux sont des expériences de vie formidables.

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

## 5 Le jeu dans les interactions sociales

Pour Johan Huizinga (1951, p. 34), dans la sphère du jeu, les individus ne se comportent pas comme dans leur quotidien. Il y aurait des moments de jeu entre des moments sans jeu. Or, nous préférons une hypothèse différente qui suppose que les individus sont des acteurs qui pratiquent des jeux interactionnels dès qu'ils échangent ensemble. Une interaction sociale peut alors être étudiée comme une scène sur laquelle des interlocuteurs jouent à plusieurs jeux en même temps. Cette hypothèse est heuristique dans la mesure où elle permet de saisir comment des personnes arrivent à se comprendre durant une interaction sociale. Ainsi, nous avons mis en lumière huit types de jeux dans une interaction sociale » il y a les jeux de scénario, de civilité, de rôle, de désir, de reconnaissance, d'esprit, de pouvoir et d'éthique.

Par souci de raccourci, nous présentons brièvement quelques éléments de contenu de ces huit jeux. **1. Jeux de scénario**. La création improvisée du scénario. La réplique, cinglante ou bienveillante. Les paroles réactives ou apaisantes. Le sens de la répartie. Les silences. Les réponses attendues ou improvisées. La réaction d'un interlocuteur aux réactions de son interlocuteur. **2. Jeux de civilité**. L'usage de la juste distance affective, physique et sociale. L'autorégulation de soi. La tempérance des expressions. Les actions réciproques de politesse. La courtoisie. Les vertus sociales comme la pudeur, la diligence, la retenue, la contenance, le tact. Protéger la face. Les actions réparatrices. Le respect réciproque pour éviter les paroles méprisantes, offensantes et dévalorisantes. Le savoir-vivre. Amoindrir les effets de violence d'un acte de communication. Donner/Rendre/Recevoir (Mauss). **3. Jeux de rôle**. Mise en scène de soi, d'une identité, de sa fonction, de son statut, de sa classe sociale, de sa profession, de son statut, de son groupe d'appartenance, de l'une de ses places dans un système de parenté, un système sportif, un groupe d'amis. Présentation de soi ou performance de soi. Le mode de la représentation. Paraître authentique ou affectée. Le faire semblant, le comme ci, la parodie, l'humour, la dérision, la simulation, la duplicité. Sur-jouer ou sous-jouer. Composer sa façade ou son visage. Mettre de l'avant son style. Donner à croire et se rendre crédible. La qualité de la présence aux autres. Ce que pensent les personnes l'une de l'autre en interagissant. **4. Jeux de désir**. Désirer autrui et se laisser désirer par autrui. La place du corps, des énergies, de la motivation et des intérêts. Les expressions affectives et érotiques. Le monde du fantasme, des projections, des croyances, des idéaux, de la transcendance, de la continuité (Bataille). Les conduites fusionnelles et dionysiaques. La quête d'effervescence et paroxysme. **5. Jeux de reconnaissance**. Identifier et considérer l'identité, la fonction, le statut, la nationalité, l'ethnie et la différence des personnes (couleur de la peau, LGBT, handicap, etc.). Reconnaître chez un individu sa singularité, sa valeur, ses libertés, ses droits, ses sentiments, ses appartenances. Nous n'existerions pas si autrui ne nous faisait pas exister. Il y a toujours des enjeux de préjugés et de stéréotypes dans une interaction. **6. Jeux d'esprit**. Montrer une distance, une latitude face à soi et à autrui (non coincé, inhibé). Se montrer détendue, de bonne humeur, complaisant ou de connivence, complicité en jouant avec les mots, les images et la situation. Les effets de l'humour et du comique. **7. Jeux de pouvoir**. Pouvoir sur autrui et pouvoir sur soi. Se faire contrôler ou contrôler autrui. Dominer. Intimider. Forcer. Contraindre. On peut donner du pouvoir à autrui ou on peut lui laisser prendre du pouvoir sur soi. On peut

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

vouloir parler à sa place, l'incestuer. 8. **Jeux d'éthique**. Faire des choix de valeurs : égalité, honnêteté (je ne le trompe pas), sincérité (je dis ce que je pense, même si ça déplaît), justice, équité, amitié, entraide, réussite, etc. Choisir la personne que l'on veut être et que l'on veut montrer à autrui. Rester libre et sujet de soi. Interagir de manière responsable. Investir ses sentiments moraux : bienveillance, attention, écoute, gentillesse, délicatesse. Chercher des principes d'action et calculer les conséquences.

Lors d'une interaction, un enjeu peut en servir un autre. Une personne fait preuve de pudeur (civilité) parce qu'il est sous le charme de son interlocuteur (désir). Elle se présente comme une personne qui a réussi sa vie (rôle) et qui cherche à faire reconnaître (reconnaissance) sa valeur en faisant usage d'une langue recherchée (scénario) et en racontant des blagues gentilles (esprit), tout en gardant une juste distance (éthique) afin d'éviter d'intimider son interlocuteur (pouvoir). Au début d'une interaction sociale, les jeux de civilité imposent habituellement un respect réciproque qui permet de poursuivre l'échange de paroles. Puisque nous savons que les paroles comportent de l'incompréhension, de l'incertitude et même du malentendu, le risque de dérapage est toujours présent dans une interaction sociale. Les jeux de scénario visent alors à prévenir et à réparer, dans le sens de Goffman, toutes bévues ou à atténuer une expression corporelle qui pourrait être considérée comme incommodante. Selon les situations sociales, l'un ou l'autre jeu peut prédominer. Les acteurs sociaux savent qu'ils sont capables de générer des émotions chez leur interlocuteur » en les générant, ils sont même aptes à les ressentir. Cette créativité ludique sert toujours des enjeux spécifiques. Il est remarquable de constater qu'une personne devient douce en jouant la douceur et qu'elle devient acariâtre en jouant la mauvaise humeur. Elle jouit de cette liberté de choisir ses émotions, ses réactions et ses mises en scène selon les enjeux inhérents à une interaction.

Il ne pourrait y avoir de jeux dans une interaction sociale si la totalité du scénario était déterminée et connue à l'avance. Le jeu est possible parce qu'une interaction sociale comporte justement une part d'incompréhension, d'incertitude, d'imprévisible et de malentendu. C'est dire qu'elle contient un risque que les interlocuteurs qui osent s'engager dans une interaction doivent assumer. L'incertitude, l'imprévisible et le risque sont la matière même de tout jeu, quel qu'il soit. Ainsi, une interaction entre interlocuteurs crée du jeu, dans un sens générique, c'est-à-dire qu'elle ouvre sur la possibilité que quelque chose d'imprévu, d'inopiné, d'inattendu, d'inespéré survienne (Duvignaud, 1980). Dans cette perspective, le jeu est un principe organisateur d'une interaction sociale qui repose sur des règles explicites et des règles implicites.

## 6 Règles dans les jeux interactionnels

Pour Huizinga et Caillois, les jeux sont réglés. Tout jeu a ses règles. À l'exemple des jeux de table et des jeux sportifs, ils supposent des règles explicites qui créent un espace d'indéterminé ou un espace de liberté en vue d'atteindre un but commun. Une règle crée une part de comportement prévisible et une part de comportement imprévisible. Les joueurs d'un jeu de ballon doivent suivre les règles à la lettre, sinon l'arbitre intervient pour arrêter le jeu. Par contre, les règles du jeu créent également

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

des espaces de liberté qui font appel à l'agileté, l'intelligence et aux compétences des joueurs.

Il existe des jeux dont les règles sont très simples et d'autres dont les règles sont très complexes. Un jeu fort élémentaire peut avoir pour première règle de tirer une pièce de monnaie dans les airs, de l'attraper d'une main et de la déposer sans qu'on la voie sur le dessus de l'autre main. La seconde règle concerne le côté de la pièce. Les joueurs peuvent s'entendre pour dire que pile est gagnant et que face est perdant. Une troisième règle peut être de remporter le plus grand nombre de piles en lançant dix fois une pièce de monnaie. Dans ce type de jeu, l'indéterminé interfère entièrement avec le hasard[2], ce qui laisse peu de place à l'agileté, à l'intelligence et aux compétences des joueurs. Le hasard est inhérent à tous les jeux, toutefois, dans les jeux qui ne relèvent pas uniquement du hasard, la liberté des joueurs interfère avec le hasard pour réaliser l'objectif du jeu.

Tout jeu comporte un enjeu dont la valeur est plus ou moins importante. Pour un père, gagner au domino contre son jeune fils comporte un enjeu moins important pour lui que de remporter la finale d'un tournoi de golf. La valeur peut être déterminée par les joueurs avant le jeu ou pendant le jeu. Elle peut être déterminée par une institution. Dans les jeux interactionnels, elle est l'objet d'une constante négociation.

Dans une interaction sociale, nombre de règles président aux jeux d'une rencontre. La particularité des jeux dans les interactions sociales est l'existence de règles explicites et implicites. Les règles de civilité pour ritualiser toute possible violence, les règles pour limiter le pouvoir de l'un sur l'autre, les règles d'éthique qui invite à la sympathie et à la bienveillance sont explicites et connues de tous avant une interaction. Malgré qu'elles soient déterminantes, le sens de ces règles se construit dans l'action. La conformité à des règles de décence et de pudeur peut laisser place à plus de liberté au cours de l'échange.

Une partie des règles des jeux dans les interactions sociales s'établit au fur et à mesure de l'interaction. Irving Goffman a relevé que l'une des règles fondamentales d'une interaction sociale consiste à éviter de faire perdre la face à son interlocuteur. On peut aussi présumer que notre interlocuteur s'applique la même règle pour éviter de nous faire perdre la face. La sauvegarde de la face est une règle implicite.

Une règle implicite est décisive, même si elle n'a pas à être formalisée ni verbalisée. Les interlocuteurs s'entendent sur diverses règles implicites, par connivence, comme celles qui concernent le tempsdévolu pour une interaction, l'usage du tutoiement ou du vouvoiement, l'intensité des affects, la grivoiserie d'une blague, etc. Les règles implicites visent expressément à favoriser les jeux dont nous avons fait état plus haut. De plus, elles contribuent au plaisir de jouer et à la gratuité du jeu comme le voyait Jean Duvignaud (1980).

Les règles explicites, dans les actes de communication, servent à normaliser ce qui est attendu alors que les règles implicites soutiennent ce qui est imprévisible et impro-

[2]Les résultats de ce hasard sont statistiquement prévisibles. Toutefois, lorsqu'un jeu repose sur la liberté, l'intelligence et les compétences des joueurs, il n'est plus entièrement prévisible.

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

visé. Par exemple, dans un rite de salutations entre collègues de travail, la formule convenue « bonjour comment ça va » appelle la réplique réglée « ça va bien merci et vous ». Mais il est possible que l'un des interlocuteurs décline une réponse moins attendue « ça a déjà été mieux… », car il désire s'étendre sur ses ennuis de santé. Habituellement, on ne s'attend pas à entendre le bilan de santé d'un collègue de travail lors du bonjour matinal. On peut alors faire valoir une règle implicite qui veut que le travail n'attende pas ou que l'on soit dans l'urgence de terminer un travail. Malgré les formes plutôt déterminées des formules de civilité dans une interaction sociale, il y a place à l'imprévisibilité des interlocuteurs. Et c'est cette imprévisibilité qui rend nécessaires des règles implicites.

## 7 Conclusion

L'analyse des interactions sociales sous l'angle des jeux vise à soutenir la compréhension que les interlocuteurs doivent avoir d'eux-mêmes, d'autrui et de la situation dans leurs actes de communication. Puisque l'ordre de l'interaction compose avec l'imprévisible, le malentendu et l'incertitude, chacun cherche à savoir s'il entend bien son interlocuteur et s'il est bien entendu. Cette analyse des jeux interactionnels se veut un nouvel outil heuristique et épistémique pour signaler les multiples fils qui se tissent dans une interaction, de la plus banale à la plus complexe. En fait, on ne sait jamais ce qu'un simple « bonjour » nous réserve. Il peut nous procurer un grand bien-être ou nous enliser dans une profonde dépression.

## Références

Bateson, Gregory (1988). Communication et société. Paris : Seuil.

Bougnoux, Daniel (2001). *Introduction aux sciences de la communication*. Paris : La Découverte.

Breton, Philippe (1992). *L'utopie de la communication*. Paris : La Découverte.

Duvignaud, Jean (1980). *Le jeu du jeu*. Paris : Balland.

Gadamer, Hans-Georg. (1996). *Vérité et méthode*. Paris : Seuil.

Gebauer, Gunter & Wulf, Christof (2004). *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*. Paris : Anthropos.

Goffman, Erving, *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit, 1974.

Goffman, Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Minuit, 1973.

Grondin, Jean (2022). *L'herméneutique*. Paris : PUL (Que sais-je ?).

Jeffrey, Denis (2018). Rites d'interaction sociale et ritualisations identitaires. In M. Roberge. & D. Jeffrey (Eds). *Rites et ritualisations*. Québec : PUL.

Jacobson, Roman (1963). *Essais de linguistique générale* 1 et 2. Paris : Minuit.

Lardelier, Pascal (2015). Actualité d'Erving Gofman, de l'interaction à l'institution. Paris : L'Harmattan.

Lardelier, Pascal (2003). *Théorie du lien rituel. Anthropologie et communication*. Paris : L'Harmattan.

Le Breton, David, Breton, Philippe (2009). *Le silence et la parole contre les excès de communication* : Paris : Éditions Érès/Arcanes.

Le Breton, David (2005). *Anthropologie du corps et modernité*. Paris : PUF.

Le Breton, David (2004). *Le théâtre du monde. Lectures de Jean Duvignaud*. Québec : Presses de l'Université Laval

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697

Le Breton, David (2004). *L'Interactionnisme symbolique* : Paris : PUF.

Lemieux, Raymond (2000). « Misère de la religion, grandeur du spirituel ». Conférence donnée à Montréal le 28 septembre 2000.

Mauss, Marcel, « Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés primitives », publié dans Les classiques des sciences sociales, UQAC, http://www.uqac.uquebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html.

Moscovici, Serge et Ricateau, Philippe (1972). *Introduction à la psychologie sociale*. Paris : Larousse.

Nietzsche, Frederick (1974). *La volonté de savoir*. Paris : Gallimard.

Sartre, Jean-Paul (1972). *L'Être et le Néant*. Paris : Gallimard.

Simard, Denis (2002), « Contribution de l'herméneutique à la clarification d'une approche culturelle de l'enseignement ». *Revue des sciences de l'éducation*. 23 (1), p. 63 à 82.

Todorov, Tzvetan. (1995). *La vie commune : essai d'anthropologie générale*. Paris : Seuil.

Uz (2014) p. 1675 — Victor

Watzlawick, Paul (1978). *La réalité de la réalité*. Paris : Seuil.

Winkin, Yves (1972). *La nouvelle communication*. Paris : Seuil

Winnicott, Christof (1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Essai Folio.

Wulf, Christof (2002). *Traité d'anthropologie historique : philosophies, histoires, cultures*. Paris : L'Harmattan.

Published in : LOMO MYAZHIOM, Aggée Célestin (dir.), *Corps, identités et Sociétés. Volume 1. Autour de David Le Breton*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813004697, doi : 10.17184/eac.9782813004697