Letizia Goretti et Marc Lenot

Le jeu et son pouvoir subversif chez Guy Debord, les situationnistes et chez Vilém Flusser

En hommage à notre ami commun, Gianfranco Sanguinetti (1948-2025)

À première vue, Vilém Flusser et les situationnistes occupent des planètes intellectuelles bien différentes, séparées géographiquement, biographiquement et philosophiquement. Ni personnellement, ni sur le plan épistémologique, ils ne semblent partager une histoire commune. Pourtant, sous cette divergence superficielle se cache une convergence radicale et non examinée jusqu'ici : Flusser et Guy Debord ont tous deux identifié indépendamment l'aliénation fondamentale de la société de la fin du XXe siècle comme un système fermé de programmation automatisée, et tous deux sont arrivés au même antidote : le jeu subversif. Là où Debord diagnostique la tyrannie omniprésente du *Spectacle*, Flusser démasque l'hégémonie cybernétique de l'*Apparatus*. En confrontant la philosophie de la communication de Flusser et la praxis révolutionnaire de l'Internationale situationniste, cet essai soutient que leurs figures de résistance en tant qu'« acteurs révolutionnaires » sont conceptuellement jumelles, exécutant une attaque similaire contre le contrôle techno-politique.

À ce jour, les chercheurs ont largement ignoré ce miroir structurel. À notre connaissance, Siegfried Zielinski est pratiquement[1] le seul à avoir indirectement suggéré un pont entre Vilém Flusser et Guy Debord, notant que : « Le geste situationnaliste [*sic*], la profonde dialectique intérieure de la séparation dans le réel et la connectivité dans l'imaginaire et le symbolique, inscrite dans le système avancé de télématique, ont façonné la pensée de Flusser sur les relations de communication basées sur la technologie dans la civilisation occidentale[2]. » Certes, leurs différences sont évidentes : ni Debord ni les situationnistes n'avaient d'appétit pour la phénoménologie formelle ou la théorie académique de la communication, lesquelles constituent la base de la pensée de Flusser. De plus, les conditions matérielles de leurs vies les ont isolés ; Flusser ne retourna en Europe qu'en juin 1972, deux mois après la dissolution officielle de l'Internationale situationniste. Résidant à Merano puis dans le Luberon, il resta loin des troubles parisiens entourant l'IS. Inversement, les

[1] Nous pouvons également mentionner cet essai réunissant Debord et Flusser, sur le thème de l'urbanisme : Igino Silva Junior, Marcela Almeida et Flávio Schiavoni. « The Great Urban Games: Rationalization of Play, Leisure and Capitalism. » Communication présentée au XIIe Seminário Internacional de Investigação em Urbanismo, São Paulo & Lisbonne, juin 2020. https://upcommons.upc.edu/server/api/core/bitstreams/5c45321b-0cce-4eb7-aaed-e7fcc23ede5b/content (20/07/2026). Merci à Andreas Müller-Pohle de nous avoir signalé ce texte.

[2] Siegfried Zielinski, « Epilogue: Between Languages and Without Discipline: A Twentieth-Century Intellect Drafted for the Twenty-First Century » dans Aaron Jaffe, Michael F. Mills et Rodrigo Martini (dir.), *Understanding Flusser, Understanding Modernism*, Londres, New York et Dublin, Bloomsbury, 2022, p. 314–328. Citation p.317. Sauf mention contraire, les traductions sont le fait des deux auteurs de cet essai.

activités situationnistes n'eurent aucun écho au Brésil, où les mouvements de protestation intérieurs à partir de mars 1968 se développèrent indépendamment du Mai 68 français. Aucune trace de contact direct, ni dans la vaste correspondance de Flusser ni dans sa bibliothèque personnelle, ne le relie à Debord[3].

Précisément en raison de cette non-communication historique, leur alignement théorique sur l'ontologie du jeu est d'autant plus frappant et intéressant à analyser. Cet essai vise à démontrer que la convergence conceptuelle entre le *Spectacle* et l'*Apparatus* exigeait logiquement une solution ludique partagée. Nous explorerons donc ici le pouvoir créatif et subversif du jeu en exposant d'abord la théorie et les pratiques de l'Internationale situationniste, avant de passer aux réflexions systématiques de Flusser sur le jeu, les appareils et les programmes. En filtrant ces deux positions à travers deux théoriciens fondateurs du jeu, Johan Huizinga et Roger Caillois, nous établirons finalement comment leurs définitions du jeu délimitent le champ de bataille ultime de l'émancipation individuelle et collective moderne.

1. Le jeu comme subversion chez Guy Debord et les situationnistes (1957-1972)

« Nous pensons d'abord qu'il faut changer le monde[4]. » Ainsi commence le *Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale*, texte de 1957 qui résume les lignes directrices du programme de l'Internationale situationniste (IS). Tout d'abord, les situationnistes voulaient passionner leur existence et celle de la collectivité ; ils proposaient un changement des modes de vie et des comportements des êtres humains au même titre qu'une création artistique collective. Leur ambition était de proposer, dans tous les domaines, une alternative radicale à la culture dominante. Pour cela, ils s'appuyaient sur la recherche et l'expérimentation comme moyens de critique et de diffusion de leurs idées, tout en cherchant à rassembler les artistes et intellectuels les plus novateurs de différents pays afin de favoriser une action collective.

[3] Le seul lien ténu qui peut être trouvé est anecdotique et lié à Abraham Moles : Flusser et Moles étaient en correspondance depuis 1970, s'étaient rencontrés à São Paulo puis se sont retrouvés en France en août 1972 ; ils étaient en contact étroit jusqu'à leur brouille en 1988 (voir https://flusserfrance.eur-artec.com/2024-vampyroteuthis-infernalis/index.html 20/07/2026). Moles a eu de multiples revers avec les situationnistes et leurs amis entre 1963 et 1967 : Moles ayant envoyé une lettre plutôt condescendante aux situationnistes fin 1963, ces derniers ont répondu par une lettre insultante, puis ont perturbé une conférence de Moles et Nicolas Schöffer en mars 1965 (avec un tract intitulé « La Tortue à la fenêtre ») ; puis leurs sympathisants de Strasbourg lancèrent des tomates sur Moles lors de sa conférence inaugurale le 26 octobre 1966 et de nouveau lors d'une rencontre avec Jean-Jacques Lebel en mars 1967 (voir André Bertrand & André Schneider, *Le scandale de Strasbourg mis à nu par ses célibataires, même*, Montreuil : L'insomniaque, 2018, p. 104-105 et 187-189). Mais il ne semble pas que Flusser ait eu connaissance de ces attaques survenues avant sa relation avec Moles ; en tout cas, il ne les mentionne jamais.

[4] Guy Debord, *Œuvres*, Quarto, Paris, Gallimard, 2006, p. 309.

Dès le début, le mouvement s'était exprimé « [c]ontre toutes les formes régressives du jeu, qui sont ses retours à des stades infantiles – toujours liés aux politiques de réaction –, [favorisant plutôt] les formes expérimentales d'un jeu révolutionnaire[5]. »

Le jeu et la pratique situationniste

Le véritable révolutionnaire est celui qui joue. Les situationnistes devaient se servir du jeu pour créer une nouvelle (contre-)culture, car c'était la seule façon de détruire et de dépasser le système existant. Dans ses notes de lecture d'*Homo Ludens,* Debord a transcrit un paragraphe de Huizinga qui affirme que « [l]a vie sociale se manifeste sous des formes supra-biologiques qui lui confèrent une dignité supérieure figurée par les jeux », que le jeu favorise l'interprétation du monde et de la vie et que la culture « porte les traits d'un jeu, et se développe sous les formes et dans l'ambiance du jeu[6]. » Debord ajoute à côté de ce paragraphe : « application à une nouvelle culture : nous sommes les primitifs d'une nouvelle culture[7]. »

La création d'une nouvelle civilisation était considérée comme le seul remède pour contrer le pouvoir dominant de l'autorité. Mais quelles étaient les actions à entreprendre ? Les situationnistes devaient faire la révolution, et cette révolution devait être ludique. La révolution devait partir de la collectivité, donc le domaine dans lequel les situationnistes devaient agir était la « culture », en abattant l'ancienne et en en créant une nouvelle en même temps.

L'art devait être considéré comme un instrument d'action dans le cadre de l'opération situationniste, utilisant son pouvoir de représentation et de création dans la sphère sociale. Ainsi, l'art et la politique se rejoignent pour atteindre un objectif : le renversement du système. Ces deux éléments ne doivent pas être séparés, mais l'art et la politique doivent rester en équilibre et se fondre directement dans la vie quotidienne pour finalement être dépassés. Comment cet équilibre pouvait-il être maintenu ? À travers le jeu.

Le jeu occupe une place centrale dans la pensée de Guy Debord et de l'IS car le jeu est « lutte et représentation : lutte pour une vie à la mesure du désir, représentation concrète d'une telle vie[8]. »

L'histoire de l'IS peut être représentée par l'allégorie de la *matriochka* : à l'intérieur, on trouve toujours quelque chose d'autre, d'autres pièces, d'autres fragments jusqu'à ce qu'on atteigne le «

[5] *I.S.*, nº 1, juin 1958, p. 13. Tous les numéros de la revue sont disponibles en ligne sur ce site : https://www.ubu.com/historical/si/index.html (06/07/2026).
[6] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, NRF, Paris, Gallimard, 1951, p. 84.
[7] Guy Debord, *Homo ludens* (s.d.). FGD, fonds Guy Debord, Naf 28603, fiches de lecture « Philosophie, sociologie », cote 42, Paris, BnF.
[8] *I.S.,* nº 1, juin 1958, p. 10.

germe », c'est-à-dire le jeu. L'élément ludique imprègne la théorie et, surtout, la pratique de l'IS : ce n'est pas le jeu qui est au cœur de leurs pratiques, mais les techniques mises au point par les situationnistes sont issues du jeu. Le phénomène du jeu envahit également la « totalité » du mouvement : il fait partie de la structure et du processus évolutif du groupe. Il en est l'élément générateur et porteur. Le concept du jeu a été largement exploré grâce aux théories de Johan Huizinga dans *Homo Ludens*. Le jeu est un phénomène fondamental dans l'existence de l'homme, tout comme dans le mouvement situationniste. L'histoire de l'IS peut être vue comme une œuvre collective, à la fois scénario, montage et mise en scène. De 1957 à 1972, ses membres contribuent, chacun à leur manière, à un projet dirigé par Guy Debord, seul présent du début à la fin. Textes, actions et correspondances forment les fragments d'une œuvre en mouvement, qui s'apparente aussi à une représentation théâtrale destinée à révéler la condition humaine et à ouvrir une dimension ludique.

Le jeu et les terrains d'action

La scène sur laquelle se déroule l'action du groupe est l'espace ludique, qui contient en lui-même une double dimension : il est dans la réalité mais est en même temps un monde parallèle. En s'inspirant d'un passage sur « l'image réfléchie » du philosophe allemand Eugen Fink, dans son livre *Le Jeu comme symbole du monde*[9], on peut affirmer que l'image réfléchie de l'IS a existé parce qu'elle s'est déroulée dans le monde réel et comme le reflet d'un « monde autre ». Cette image est restée isolée de l'espace extérieur dans la première période et ce n'est que plus tard qu'elle a été introduite dans la ville : l'espace de la multitude et de la vie quotidienne. C'est précisément à l'intérieur de la ville que la dimension ludique se superpose au réel, l'activité créative du jeu fait irruption et rompt le quotidien.

L'aspect théâtral ne concerne pas seulement l'apparence du mouvement, mais va de pair avec les diverses activités du groupe. Pensons à la théorie de la construction de situations, ou à la pratique du scandale, comme geste social, et à l'effet de distanciation provoqué par l'action conduisant à une prise de conscience de la part des hommes, et utilisé par l'IS comme réactif et antidote à la passivité du spectateur.

Si l'on prend l'action contre l'assemblée générale de l'Association internationale des critiques d'art (AICA) en 1958 à Bruxelles ou la révolte des étudiants, connue sous le nom de « Scandale de Strasbourg » en 1966 (cf. note 3), nous voyons comment le scandale est un « geste » adressé à la société et un moyen de communication. Selon Bertolt Brecht le geste social « est le *gestus [geste]* caractéristique de la société, il permet de porter un jugement sur la situation sociale[10]. » La pratique

[9] Eugen Fink, *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, 1966, p. 89.
[10] Bertolt Brecht, *Écrits sur le théâtre*, Paris, Gallimard, 2000, p. 712.

du scandale englobe la poésie. Mettre en scène la poésie, c'est libérer le langage, le faire entrer dans la « vie quotidienne » comme moyen d'expression et de jeu. La réalisation de la poésie passe par la création d'événements et de leurs langages, en utilisant son pouvoir de communication directe. Sa manifestation la plus aboutie au sein de l'IS sera visible lors de la révolution de Mai 68 à Paris.

Selon sa définition officielle, la situation construite est un « moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements[11]. » La situation construite n'implique pas seulement la construction des moments de la vie, elle « est en même temps une unité de comportement dans le temps. », car « [e]lle est faite de gestes contenus dans le décor d'un moment. Ces gestes sont le produit du décor et d'eux-mêmes. Ils produisent d'autres formes de décor et d'autres gestes[12]. » Le philosophe Giorgio Agamben, dans *Moyens sans fins,* décrit le geste comme l'exhibition « [d']une médialité, à rendre visible un moyen comme tel », qui ouvre la voie à la « la sphère de l'*èthos* » de l'homme[13] ; le geste « c'est la sphère non pas d'une fin en soi mais d'une médialité pure et sans fin qui se communique aux hommes[14]. » La situation construite est, par conséquent, la représentation d'un geste qui montre et transmet un message.

La représentation est un élément fondamental de l'histoire de l'IS parce qu'elle est le vecteur de diffusion de leurs idées. Dans toutes les pratiques utilisées par l'IS, de la construction de situations à l'urbanisme unitaire, du détournement à la dérive, en passant par la psycho-géographie, le principe de représentation est récurrent car il s'agit de « l'activité et l'opération de représenter par des figures, des signes et des symboles sensibles, ou par des processus divers, même non matériels, des objets ou des aspects de la réalité, des faits et des valeurs abstraites, et tout ce qui est ainsi représenté[15]. »

Toutes les activités de l'IS n'avaient qu'un seul objectif : renverser le système pour libérer l'homme, en mettant en lumière une nouvelle façon de vivre et de penser. Leur revue servait d'outil de débat et de critique du système économique, culturel et politique. La communication et le langage étaient prioritaires pour les situationnistes : ils devaient s'approprier les mêmes outils que ceux utilisés par le pouvoir. La critique allait de pair avec les procédures pratiques. La diffusion de leurs idées passait par des actions aux formes les plus populaires et les plus efficaces, comme les tracts et les bandes dessinées.

[11] *I.S.*, nº 1, juin 1958, p. 13.
[12] *Ibid.*, p. 11.
[13] Giorgio Agamben, *Moyens sans fins. Notes sur la politique*, Paris, Payot & Rivages, 1995, p. 68-69.
[14] *Ibid.,* p. 69.
[15] Dictionnaire Treccani en ligne : http://www.treccani.it/vocabolario/rappresentazione/ (31/05/2026). Cf. dictionnaire Le Robert https://dictionnaire.lerobert.com/definition/representation (31/05/2026).

L'opération situationniste devait conduire à la réalisation de la théorie de la construction de la situation, c'est-à-dire à la construction de moments de vie délibérément choisis, par le biais de l'organisation collective et d'un jeu d'événements : ce n'est que de cette manière que l'homme pouvait vivre son existence de manière consciente. Le processus d'origine de l'IS est issu de la mise en pratique de cette théorie. La construction de situations a une filiation directe avec le théâtre : elle est faite de gestes. Elle trouve sa véritable origine dans le jeu, car le jeu « est toujours caractérisé par le moment de la représentation et de la significativité, il est à chaque fois transformant[16]. »

Le jeu et la révolution

Les actions de l'IS visaient une transformation de la société ; les situationnistes voulaient vivre dans un « monde autre », mais ils savaient qu'il ne suffisait pas d'agir pour changer le monde, il fallait d'abord le comprendre. La pratique du jeu sert à comprendre et à interpréter le monde, mais le jeu est aussi un remède aux problèmes de l'être humain. Lorsque les enfants jouent, ils apprennent des choses et la signification de ce monde, tandis que lorsque ce sont les adultes qui jouent, ils entrent en extase et prennent leurs distances avec la dure réalité de la vie. Les situationnistes avaient pris conscience de la double « âme » du jeu, mais ils avaient compris qu'ils n'étaient pas les seuls. La société capitaliste mettait à la disposition des masses le divertissement, un divertissement passif qui servait de distraction, se transformait simplement en richesse pour les possédants et ne générait ni créativité ni liberté pour les hommes, car ils devenaient simplement des consommateurs aliénés. L'industrie culturelle et celle des loisirs étaient un outil - et le sont encore aujourd'hui - pour organiser et contrôler le temps libre des hommes. Contrôler le temps, qu'il soit consacré au travail ou aux loisirs, c'est maîtriser les masses.

Les situationnistes voulaient détruire le monde du spectacle et toutes les structures qui soutenaient le système. Mais comment pouvaient-ils y parvenir ? En jouant. L'intemporalité du jeu ramène l'homme à la dimension primitive de l'expérience, de la création et de la liberté. Le jeu a une fonction profanatrice, c'est-à-dire qu'il restitue la chose aux hommes[17]. Par conséquent, le véritable révolutionnaire sera « celui qui joue ». Ils voulaient redonner au jeu sa fonction première : celle de générer des valeurs partagées au sein de la société et de réunir les hommes dans un exercice permanent de l'existence, volontaire et libre. En ce sens, ils ont été « les primitifs d'une nouvelle culture ».

[16] Eugen Fink, *Oasi del gioco*, Minima, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2008, p. 30 [traduction depuis l'italien de l'original allemand, non traduit en français].
[17] Giorgio Agamben, *Profanations,* Paris, Éditions Payot & Rivages, 2005, p. 92.

Debord a écrit : « On n'a rien inventé. On s'adapte, avec quelques nuances, dans le réseau des parcours possibles[18]. » D'ailleurs, de nombreuses techniques de l'IS proviennent d'une opération de « systématisation » de pratiques déjà existantes. Pensons à la dérive, à la pratique du scandale ou encore au détournement. La « systématisation » ne doit pas être considérée de manière négative, bien au contraire : ce processus suppose une étude et un remaniement des activités ou des théories considérées comme valables, qui à leur tour se transforment en quelque chose de nouveau. C'est remettre les choses en jeu et redéfinir les règles. Le jeu lui-même n'est-il pas la liberté au sein des règles ? Le jeu-sérieux situationniste a ouvert une brèche dans ce monde, il a permis aux membres d'élaborer des idées originales et de nouvelles stratégies, d'apporter une nouvelle façon de penser et de concevoir la vie à la portée de tous.

Jouer signifie « être-dans-le-monde[19] ». Il s'agit de la présence de l'homme et de sa participation à la vie. La relation entre les situationnistes et le monde se manifeste dans le jeu, car jouer est une action « symbolique » qui amène l'homme à représenter « le sens du monde et de la vie[20]. » La capacité à créer des liens entre différentes disciplines permet de comprendre et d'agir dans la vie réelle, car celle-ci n'est pas composée de sections ou de secteurs qui ne communiquent pas entre eux. Pour les situationnistes, le savoir est également une question d'expérimentation : on n'apprend pas seulement dans les livres, mais aussi en vivant et à travers les rencontres qui se présentent au quotidien.

La « communication totale » est leur modèle. La langue, élément sur lequel ils se sont concentrés, est considérée comme un autre moyen de résistance à l'oppression du pouvoir, à condition qu'elle soit remise en jeu, comme d'ailleurs toute l'organisation de la vie et les moyens d'action qu'ils utilisaient. Créer des événements et « leur langage » est une étape essentielle pour réaliser la poésie. La poésie est « l'antimatière de la société de consommation, car elle n'est pas une matière consommable », et elle n'a pas de prix.[21] La poésie accomplit la révolution car elle est l'antidote à la violence de la classe dominante sur les êtres humains. La poésie est à la fois un élément pacifique et de rébellion, un jeu de création et de liberté.

Michel Foucault considérait que le poète se trouvait «[à] l'autre extrémité de l'espace culturel» – mais tout en jouxtant en même temps cet espace grâce à « sa symétrie » – et le désignait comme la figure qui parvient à retrouver « les parentés enfouies des choses, leurs similitudes dispersées[22]. » Le poète voit l'essence des choses et les représente à travers son langage poétique.

---

[18] Debord, *op. cit.*, p. 552.
[19] Concept de Martin Heidegger (*In-der-Welt-sein*) élaboré dans l'ouvrage *Être et temps*, repris et utilisé par Eugen Fink dans ses essais sur le jeu, et fréquemment cité par Flusser.
[20] Fink, *op. cit.*, p. 39.
[21] *I.S.*, nº 8, janvier 1963, p. 31-32.
[22] Michel Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966, p. 63.

Les membres de l'IS font partie d'une collectivité qui a su désactiver les dispositifs au sein de la société, en montrant une nouvelle utilisation, en les transformant « en moyens purs[23] », et en rendant ainsi l'usage aux individus. Quelle est la source du pouvoir de la poésie ? La poésie appartient au monde du jeu ; « *poiesis* est une fonction ludique. » Elle se manifeste dans l'espace ludique de l'esprit. Selon Huizinga, dans la culture primitive, la poésie possédait « une fonction vitale » et avait une valeur liturgique, étant un moyen de communication doté d'un pouvoir de suggestion[24].

Le jeu, ce phénomène énigmatique connu dans le monde entier mais relégué pour l'essentiel à la sphère des plaisirs ou au monde des enfants s'est manifesté dans le mouvement situationniste dans toute sa gravité et toute sa puissance. Comme l'écrit Debord, « le jeu n'était pas ailleurs[25] ».

2. Le jeu chez Vilém Flusser, de la communication à la rébellion créative (1958-1991)

En simplifiant un peu, on peut distinguer trois approches différentes du jeu chez Flusser, lesquelles ne se succèdent pas chronologiquement, mais se recoupent fréquemment : une approche essentiellement phénoménologique de description du jeu, une forme d'explication de la société par le jeu comme forme de communication, et un appel à jouer par rébellion contre la société, contre *l'apparatus*[26].

Le jeu est déjà présent dans *L'Histoire du diable*, que Flusser rédige en 1958, dans laquelle le diable enfant, jouant avec une toupie ou des cubes, remet en cause l'équilibre du monde et les « éléments de la composition[27] ». En 1965, Flusser donne un cours à l'Institut brésilien de Philosophie, dans lequel, influencé par Wittgenstein, il développe déjà l'idée que la langue est un jeu[28]. Mais le premier texte important de Flusser sur le jeu est un essai qu'il publie le 9 décembre 1967 dans *O Estado de São Paulo* et le 31 juillet 1968 dans le *Frankfurter Allgemeine Zeitung* ; les deux textes sont

[23] Agamben, *op.cit.*, 2005, p. 110.
[24] Huizinga, *op.cit.*, p. 197, 199.
[25] Guy Debord et Gianfranco Sanguinetti, *La véritable scission dans l'Internationale. Circulaire publique de l'Internationale situationniste,* Paris, Champ Libre, 1981, p. 80.
[26] Nous utilisons ici le mot « apparatus » plutôt que « appareil » ou « dispositif » pour éviter toute ambiguïté (par exemple avec l'appareil photographique), mais nous respectons les traductions existantes quand elles utilisent plutôt le mot « appareil ».
[27] Vilém Flusser*, L'Histoire du diable*, Paris, Exils, 2021, trad. Philippe Thureau-Dangin, p. 47-71.
[28] Sur ce thème voir Francesco Restuccia, « Leggere Flusser », dans *Flusser Studies* nº 25, Mai 2018 (https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/leggere-flusser.pdf 20/07/2026) et Cesar Baio, « O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade », dans *Flusser Studies* nº 15, Mai 2013. (https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/baio-o-filosofo.pdf 20/07/2026).
Voir aussi Gunter Gebauer, «Redundante und informative Spiele. Flussers Konzeption mit Blick auf Wittgenstein Sprachspiele», dans Hermann Haarmann, Michael Hanke et Steffi Winkler (dir.), *Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluss an Vilém Flusser*, Marburg, Tectum, 2025, p. 29-47.

légèrement différents, le texte allemand a été traduit en anglais[29] et le texte portugais en français[30]. Dans ce texte, Flusser structure les jeux, que ce soient les échecs[31], le langage ou les sciences de la nature, en fonction de leurs éléments (répertoire), de leurs règles (structure), de leurs combinaisons (compétence), il distingue les jeux ouverts et les jeux fermés, il introduit les concepts de poésie (augmenter le répertoire d'un jeu) et de philosophie (le diminuer), et il souligne la nécessité d'une foi dans les règles. A la fin de cette description analytique du jeu, il ajoute : « Le jeu est [la] réponse au sérieux crétin de la vie et de la mort. Comme joueur, l'homme se rebelle contre ce sérieux. Et il est d'autant plus rebelle qu'il participe à davantage de jeux. Cela est la dignité de l'homme. » C'est en cela que l'homme se distingue des appareils. Et enfin « l'histoire elle-même n'est qu'un jeu. L'homme pourra en inventer d'autres. »

Le jeu comme communication

Fin 1969, Flusser écrit un autoportrait philosophique qu'il titre « In Search of Meaning » dans sa version anglaise[32] (En recherche de sens, peut-on traduire). La découverte, y écrit-il dans le chapitre « Phase actuelle », que « la théorie de la communication implique la théorie de la décision et la théorie des jeux » fut pour lui comme « la rupture d'un barrage ». « Soudain, j'ai vu un nouveau champ d'action s'ouvrir devant moi », et « Voir le monde comme un ensemble de jeux et le voir comme un joueur conscient de jouer, c'est voir esthétiquement ». En somme, Flusser ne semble pas alors s'intéresser au jeu en soi, mais il le voit comme un vecteur de communication donnant un sens à la société dans son ensemble. Comme l'écrit Nancy Roth : « Existe-t-il un type de communication qui ne soit pas un jeu ? La réponse de Flusser, en un mot, est : Non[33]. » Et la plupart des textes sur Flusser et le jeu adoptent ce prisme de la communication et de la société télématique. C'est ainsi que dans le recueil *Play it again, Vilém!,* on peut lire, outre un essai titré «Le jeu de la vie[34]»: « Selon Flusser, les jeux peuvent être compris comme des modèles du fonctionnement de la

[29] https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-games.pdf (20/07/2026). Traduction en anglais par Nancy Roth.
[30] https://flusserfrance.eur-artec.com/wp-content/uploads/2026/1967_Jeux.pdf (20/07/2026). Traduction en français par Marc Lenot.
[31] Sur Flusser et les échecs, lire la notice « Chess / Schach / Xadrez » de Anita Jóri dans le recueil *Flusseriana*. Flusser, grand joueur d'échecs, avait dans sa bibliothèque le manuel de référence *Lehrbuch des Schachspiels* (1952) de Jean Dufresne et Jacques Mieses.
[32] Vilém Flusser, « In Search of Meaning (Philosophical Self-portrait) », dans Andreas Ströhl (éd.), *Writings*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002, p. 197-208 [1969]. https://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf (30/07/2026). Flusser écrivit aussi ce texte en allemand et en portugais.
[33] Nancy Roth, « Games and Play: On Being Human in the Universe of Technical Images », dans Aaron Jaffe, Michael F. Mills et Rodrigo Martini (dir.), *Understanding Flusser, Understanding Modernism*, Londres, New York et Dublin, Bloomsbury, 2022, p. 61, https://nancyannroth.com/?page_id=2672 (20/07/2026).
[34] Titre de l'essai de Florian Rötzer, « Spiel des Lebens », *Play it again, Vilém!, op. cit*., p. 73-85.

culture[35] », ou, dans l'essai de Rainer Guldin comparant les idées sur les jeux de Flusser et d'Anatol Rapoport : « Nous voyons la réalité comme un jeu programmé dans lequel nous représentons nous-mêmes des pièces d'échecs, des joueurs joués[36] ».

Le jeu est une aliénation, dit ensuite Flusser dans *Fenomenologia do Brasileiro: em busca de um novo homem* (Phénoménologie du Brésilien : à la recherche d'un homme nouveau, non traduit en français), écrit en 1970, mais publié en 1998 seulement. Le football, la loterie, le carnaval (« jeu sacré ») font oublier les conditions économiques et sociales de la vie du Brésilien, mais aussi lui donnent une certaine authenticité. Et dans le dernier chapitre, Flusser évoque diverses stratégies de jeu : pour gagner, pour ne pas perdre, mais aussi pour changer le jeu : dans ce troisième cas, le joueur est « au-dessus du jeu », il garde une distance suffisante pour être conscient de l'aspect ludique de son activité. Dans le jeu de la science, c'est le savant (et non le technicien) qui acte cette troisième stratégie, dans le jeu de la langue, c'est le poète[37].

Le chapitre IX de *Post-histoire*[38], dont la rédaction date de 1982, s'intitule « Nos Jeux ». Flusser y décrit le jeu comme une illustration de la structure sociale. Il prend l'exemple du réalisateur de films qui, certes, programme son propre *apparatus* (le film) mais est programmé par les *méta-apparatus* de l'industrie cinématographique et de l'économie, contraint de rester un fonctionnaire de l'*apparatus* : « Il est un programmateur programmé. Un joueur joué. Lui qui transcendait l'histoire, le voilà transcendé par le méta-programme[39] ». Les programmes sont des jeux, et les individus ne sont que des pions sur l'échiquier social. Mais, là encore, Flusser laisse la possibilité d'une ouverture : « renverser de dépit l'échiquier, lui donner un coup de pied. C'est toujours jouer aux échecs[40].» Ouverture qui, toutefois ne mène à rien : « il n'est nullement question d'une émancipation des joueurs. Au-delà des jeux, c'est le néant. C'est afin de ne pas verser dans ce néant que nous persistons à jouer : À être des joueurs. *Homines ludentes*[41]. » Jouer, même au sein de l'*apparatus*, permet au moins d'échapper au néant : une forme d'aliénation résignée, pas très différente de celle du Brésilien décrite ci-dessus.

---

[35] Gunter Gebauer, *Ibid.*, p. 30.
[36] Rainer Guldin, « Vom Nullsummen- zum Plussummenspiel. Zur Bedeutung Anatol Rapoports in Vilém Flussers Spieltheorie », *Ibid* p. 87-111, citation p. 98.
[37] Voir Eva Batlicková, « A insustentável leveza de pensar: Jogos, joguinhos e jogaços de Vilém Flusser », dans *Flusser Studies* nº 3, Novembre 2008 (https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/insustentavel-leveza-pensar.pdf 20/07/2026).
[38] Vilém Flusser, *Post-histoire*, Paris, T&P Work Unit, 2019 [version française inédite, écrite en 1982]. Chapitre p. 93-100.
[39] *Ibid.* p. 97.
[40] *Ibid.* p. 99.
[41] *Ibid.* p. 100.

C'est dans *Dans l'Univers des images techniques*[42], écrit en allemand et en portugais en 1985, que Flusser va le plus loin dans cette identification entre la société de communication et le jeu. « La société comme réseau cérébral dialogique doit être envisagée comme un jeu social, et les informations que produit cette société comme autant de coups joués dans une sorte de partie d'échecs. » Pour lui, la société lance les dés, ce qui produit du dialogue et de l'information ; les hommes, émancipés du travail, pourraient s'engager dans un jeu collectif et faire ainsi surgir des expériences nouvelles et des informations inédites. Mais, conscient du caractère utopique de cette réflexion, il ajoute : « Je crois que c'est l'utopie que portent les "révolutionnaires ordinaires" ». Le hasard a fabriqué le cerveau de telle sorte qu'il puisse contrecarrer le hasard et le jeu est donc devenu stratégique : un jeu de hasard qui s'est retourné contre le hasard. C'est d'ailleurs un thème qu'il reprendra en 1991 dans un essai pour le catalogue d'une exposition à Ludwigshafen am Rhein[43]. La conclusion de cet essai est révélatrice : « Bien que la conscience postmoderne soit un miroir de la conscience archaïque, le résultat du jeu, à savoir notre défaite, n'a pas changé en conséquence. Et pourtant, il faut mentionner un changement : au fil de l'histoire, il n'y avait plus de place pour la liberté, et tous les mouvements de liberté étaient pourris de l'intérieur. À la préhistoire, […], la liberté était la tentative vaine de se rebeller contre le destin. C'était un péché. Et aujourd'hui, dans l'après-histoire, la liberté est une tentative tout aussi vaine de se rebeller contre le hasard et d'évoquer l'improbable. C'est de la créativité, et c'est beaucoup ! — facilement le synonyme post-historique de péché. La liberté, je veux dire. Le jeu peut ainsi être un espace de liberté[44]. »

Le jeu comme refus créatif

C'est ainsi que, au fil de ses écrits, Flusser a de plus en plus mis l'accent sur la possibilité de jouer contre les règles, contre l'*apparatus*, contre la société, en se rebellant contre le sérieux, en participant à davantage de jeux, en inventant d'autres histoires, en se plaçant au-dessus du jeu et en prenant de la distance, en renversant l'échiquier d'un coup de pied, ou en s'opposant au hasard. En 1967/68 dans son essai *Jeux*, mentionné plus haut, il évoquait la tricherie : « « Et plus il participe à des jeux et plus il triche, plus il devient un rebelle », prônant en quelque sorte ce que Jean-Marie Lhôte dans

[42] Nous citons ici la traduction encore inédite de Lambert Barthélémy depuis l'allemand, à paraître aux Presses du réel. Le chapitre 11 est titré « Jouer ». Citations p. 92 et 85.
[43] « Mit dem Zufall gegen den Zufall spielen » dans le catalogue *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst der 20. Jahrhunderts*, au musée Wilhelm Haack de Ludwigshafen am Rhein [Heidelberg, Braus, 1992, p. 9-13]. Texte repris dans le journal *Der Wiesbadener. Das Magazin für Kultur und Lebensfreude* (Wiesbaden, nº 23, Hiver 1991, p. 44–46) et dans le catalogue de l'exposition *John Cage* en 1993 au Theater, Stadthalle Gütersloh (Marienfeld, Rhode Druck, 1992, p. 30-31). https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-zufall.pdf (4.11.2026).
[44] Voir aussi la conclusion de l'essai de Andrea Soto Calderón, « Juego e imaginación en Vilém Flusser », *Flusser Studies* nº. 13, Mai 2012 (https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/calderon-juego-imaginacion-vilem-flusser.pdf (20/07/2026).

Le symbolisme des jeux[45] nommait l'anti-jeu « la confusion, le chaos, le geste brutal du joueur en colère qui balaye d'un revers de main les pièces de l'échiquier ». Là où Lhôte écrivait « on n'imagine pas en cours de partie la Tour sautant par-dessus les pièces, le Fou se déplaçant hors de la diagonale », Flusser avait rétorqué (en 1968 dans *Spiele*, la version allemande de *Jeux*) : « par exemple, nous ajoutons un éléphant entre la tour et le cavalier. »

Il peut s'agir de changer les règles, mais aussi de changer la finalité du jeu, de transformer un jeu antagonistique, à somme nulle, en un jeu collaboratif, à somme positive, par exemple, quand deux joueurs d'échecs, bloqués devant un problème difficile, s'allient pour le résoudre : « ce qui compte n'est plus vraiment de gagner, mais de parvenir plutôt à explorer toutes les possibilités. Les deux adversaires s'allient contre le problème : la « polémique » se transforme en « dialogue »[46]. » Comme l'écrit Rainer Guldin : « L'objectif est de transformer un jeu à somme nulle, où il y a toujours un gagnant et un perdant, en un jeu à somme plus où les deux joueurs bénéficient du déroulement du jeu et du résultat[47]. ». Il ajoute : «« En refusant de suivre les règles du jeu, vous avez accès à une liberté du second degré, la liberté d'intervenir dans le jeu pour ajouter de nouveaux éléments ou de repenser les règles vous-même[48]. » C'est cela la créativité.

Flusser a pris le football comme exemple de jeu (voir aussi l'essai de Rodrigo Duarte[49]). Gunter Gebauer parle de « ces joueurs imprévisibles qui prennent toutes sortes de positions et laissent la défense adverse s'enfoncer dans le chaos, des attaquants comme Garrincha, Helmut Rahn, George Best ou Thomas Müller. … Ce qu'ils accomplissent ne rentre dans aucun manuel de football ; personne ne pourrait jamais les imiter – leur jeu est une « folie » footballistique. Ce sont les véritables inventeurs d'un jeu de football qui se renouvelle constamment[50]. » Ces joueurs qui ne se conforment pas aux manuels de football ne sont-ils pas comparables aux photographes expérimentaux qui jouent contre l'*apparatus* ?

En effet, c'est dans la conclusion de *Pour une philosophie de la photographie*[51], écrit en allemand en 1983 et (dans une version plus élaborée) en portugais en 1985, que Flusser développe de la manière la plus complète et radicale son appel à jouer contre l'*apparatus*, à se rebeller contre les règles. Après avoir développé ses concepts d'*apparatus* et de programmes en les illustrant par la photographie, Flusser décrit les photographes comme des fonctionnaires de l'*apparatus* dont les

[45] Paris, Berg, 1976 ; Flusser avait ce livre dans sa bibliothèque. Citation p. 94 et 95 dans l'édition de 2010.
[46] *Dans l'univers des images techniques, op. cit*., p. 99.
[47] Guldin, o*p.cit*., p. 88-89.
[48] *Ibid*, p. 103.
[49] Rodrigo Duarte, « Fußball und Kunst. Zwei Aspekte des Flusserschen Spiels », dans Hermann Haarmann, Michael Hanke et Steffi Winkler (dir.), *Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluss an Vilém Flusser*, Marburg, Tectum, 2025, p. 261-272.
[50] Gebauer, *Ibid*, p. 46.
[51] Vilém Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, Belval, Circé, 1996 [traduit de l'original allemand de 1983 par Jean Mouchard].

« gestes sont programmés par l'appareil photo[52] ». Or, affirme-t-il, d'autres approches sont possibles : « Premièrement, on peut tromper l'appareil, aussi obstiné soit-il. Deuxièmement, on peut introduire clandestinement dans son programme des intentions humaines qui n'y étaient pas prévues. Troisièmement, on peut contraindre l'appareil à produire de l'imprévu, de l'improbable, de l'informatif. Quatrièmement, on peut mépriser l'appareil ainsi que ses productions, et détourner son intérêt de la chose en général pour la concentrer sur l'information. En d'autres termes, la liberté est la stratégie qui consiste à soumettre le hasard et la nécessité à l'intention humaine. Être libre, c'est jouer contre les appareils[53]. »

Cette recherche de liberté qui, précise-t-il un peu plus loin, est le fait des photographes dit "expérimentaux", ceux qui « savent qu'ils jouent contre les appareils », s'inscrit dans la nécessité d'une philosophie de la photographie (la photographie étant ici un exemple, une métaphore pour la société dans son ensemble), philosophie nécessaire car, conclut-il, « elle est la seule forme de révolution qui nous soit encore ouverte[54]. » C'est sans doute dans ce texte que Flusser, étant parti de la description du jeu, puis de son sens pour la société, pour aboutir à cette approche du jeu comme rébellion, est le plus proche du jeu situationniste.

3. Les règles du monde du jeu : Huizinga et Caillois.

Les similitudes entre Flusser et les situationnistes sont intéressantes à analyser d'abord par rapport aux idées des deux figures de référence en matière de jeu qui ont, dans une certaine mesure, inspiré tant Flusser que les situationnistes, Johan Huizinga et Roger Caillois[55] .

Johan Huizinga et *l'homo ludens*

Huizinga a sinon inventé, en tout cas popularisé l'expression *homo ludens* dans un discours en 1933, puis dans son livre *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, écrit en néerlandais en 1938 (traduit en allemand en 1944 et en français en 1951[56]).

Dans son essai de 1967/68 mentionné ci-dessus, Flusser utilise pour la première fois (sauf erreur) l'expression *homo ludens*. Bien que ce livre de Huizinga ne se trouve pas dans la « bibliothèque

[52] *Ibid.* p. 83
[53] *Ibid.* p. 83.
[54] *Ibid.* p. 85.
[55] Il existe évidemment d'autres théoriciens du jeu, mais dans cet article, nous nous appuyons principalement sur Johan Huizinga et Roger Caillois pour notre analyse, car ce sont des pionniers des études sur le jeu et leurs ouvrages ont été publiés à peu près à la même époque que ceux des deux auteurs et du mouvement.
[56] Nous citons ici les deux éditions françaises de 1951 et de 2024, ainsi que l'édition italienne de 2002.

de voyage[57] » de Flusser (qui avait deux autres livres de Huizinga, sur Érasme et sur le déclin du Moyen-Âge), on sait qu'il l'avait lu, car il mentionne sa traduction en allemand dans une bibliographie manuscrite inédite en 1958[58].

Quant aux situationnistes, ils se sont beaucoup inspirés de Huizinga et de son ouvrage (et nous avons déjà mentionné la fiche de lecture de Debord, note 6). Selon eux, c'est pendant le temps libre que l'*homo faber* se transforme en *homo ludens*, créateur de culture, car « la culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée[59]. » Le jeu est une sorte d'élévation de la condition humaine. Selon Huizinga le jeu se caractérise par son autonomie : il se déroule dans un cadre spatio-temporel défini et obéit à une logique interne qui lui confère un sens propre. Le jeu est donc un acte qui se déroule dans un espace et un temps définis, transportant les joueurs dans une dimension alternative à la vie réelle et ordinaire[60]. Mais, pour les situationnistes, contrairement aux positions de Huizinga, le jeu en soi devait « envahir la vie entière[61]. » Le jeu, au lieu de créer une existence alternative dans un temps et un espace limités, comme un élément séparé et occasionnel, devait faire partie de la vie quotidienne et interagir avec elle.

Huizinga considère la compétition comme un élément constitutif du jeu, et il est, à plusieurs reprises, réticent à envisager le jeu de manière plus large. Ainsi, à propos du sophiste /nihiliste antique Gorgias, il écrit : « Une question presque insondable, où nous ne nous arrêterons pas, est de savoir jusqu'à quel point nos moyens de raisonnement offrent, par essence, le caractère de règles de jeu, autrement dit, ne sont valables que dans un certain cadre intellectuel, où on les tient pour impérieux[62] », ne semblant pas souhaiter explorer le lien entre règles de pensée et règles de jeu. De même, dans son intéressant développement au sujet des perruques, il évoque brièvement *a contrario* les jeunes Anglais qui, au XVIII[e] siècle, préféraient une coiffure naturelle, libre et longue, comme une protestation nonchalante contre le formalisme artificiel de la perruque. Mais, il est réticent à l'idée d'explorer davantage ce lien entre jeu et culture dominante : « Il serait intéressant et tentant de suivre cette tendance dans d'autres domaines de la culture : cela ferait ressortir nombre de rapports avec le jeu, mais nous conduirait trop loin[63]. »

Huizinga ne semble pas désireux d'explorer le jeu individuel comme une forme de protestation, un refus des règles. Or ce lien du jeu avec la culture et la rébellion est essentiel tant pour Flusser que pour les situationnistes. Ces derniers privilégient une pratique collective fondée sur la

[57] https://attachments.are.na/185811/81ba2234aae3864e896fc055a5d8dcfa.pdf?1389358868 (20/07/2026).
[58] C'est Nancy Roth qui a découvert cette mention de Huizinga dans Vilém Flusser, *Das Zwanzigste Jahrhundert. Versuch einer subjektiven Synthese*, tapuscrit inédit. Voir Nancy Roth, « Games and Play: On Being Human in the Universe of Technical Images », in *Understanding Flusser, Understanding Modernism, op. cit.*, p. 59.
[59] Huizinga, *op. cit.*, 1951, p. 84.
[60] *Ibid.,* p. 29-30.
[61] *I.S.*, n° 1, juin 1958, p. 10.
[62] Huizinga, *op. cit.*, p. 215.
[63] *Ibid*, p. 255-256.

coopération et la « création commune des ambiances ludiques[64] ». La seule forme de compétition qu'ils reconnaissent est celle du *potlatch*, rituel des tribus de la Colombie-Britannique reposant sur la réciprocité des dons.

Le domaine ludique appartient à une sphère de « mystère » et de « diversité » donnés par l'utilisation du masque et du travestissement, car à ce moment-là, l'homme devient « un autre personnage[65] ! » En effet, Huizinga écrit que le jeu est une activité libre, distincte de la vie quotidienne, qui captive entièrement le joueur. Il n'a pas de but matériel ou utilitaire, se déroule dans un temps et un espace définis, suit des règles précises et favorise des relations sociales, souvent marquées par un certain mystère ou un sentiment de différence avec le monde ordinaire[66].

C'est dans cette atmosphère de mystère et de déguisement que naissent les relations sociales. Le jeu est un générateur de relations sociales et de collectivité car il possède une signification intrinsèque, parce qu'il implique toujours une forme de lutte ou d'enjeu : « Les hors-la-loi, les révolutionnaires, les carbonari, les hérétiques ont justement une très forte tendance à former des groupes, et ont presque toujours un caractère fortement ludique. La communauté joueuse a généralement tendance à perdurer, même après la fin du jeu. Non que le moindre jeu de quilles ou la moindre partie de bridge conduise à la formation d'un groupe. Toutefois, le sentiment de se retrouver ensemble dans une situation exceptionnelle, de participer à quelque chose d'important, de se séparer des autres et de se soustraire aux normes générales, exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu[67]. »

Pour Huizinga (et, sur ce point, les situationnistes et Flusser sont en accord avec lui), la révolution partage des points communs avec la fête et le jeu. Comme la fête, elle marque une rupture avec le quotidien : le temps et les obligations sont suspendus, ouvrant un espace de liberté où des valeurs communes sont partagées et la vie bascule dans une autre dimension. Elle possède une atmosphère qui lui est propre, intimement liée à un lieu et à un instant précis (*hic et nunc*), ce qui la rend fondamentalement irréductible et impossible à reproduire à l'identique.

Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*

Quant à Roger Caillois, il affirme en 1967, dans *Les Jeux et les Hommes*, que le jeu ne crée ni richesse ni œuvre, qu'il s'oppose au travail ainsi qu'au sérieux de la vie, et que, pour cette raison, il doit rester séparé de la réalité : l'existence de frontières constitue une condition indispensable à la préservation de sa fonction.

---

[64] *I.S.*, nº 1, juin 1958, p. 10.
[65] Huizinga, *op. cit.,* p. 34.
[66] *Ibid.,* p. 34-35.
[67] Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 2002, p. 16 [traduit depuis la version italienne].

Si la première partie de cette réflexion rejoint pleinement le projet situationniste, dans la mesure où celui-ci envisage le jeu comme une rupture avec les logiques de profit, la seconde s'en écarte nettement. Pour les situationnistes comme pour Flusser, le jeu devait au contraire investir tous les aspects de l'existence, y compris la révolution. Celle-ci était conçue comme une fête et un jeu, libérant la joie de l'homme libre et la partageant avec les autres dans un temps et un espace déterminés, mais pleinement inscrits dans la réalité. Ainsi, pour eux, la révolution devait être ludique dès le début.

Dans son étude, Caillois formule un schéma intéressant dans lequel il divise les jeux en quatre catégories : *Agôn*, le jeu de compétition, dont la réussite dépend des qualités du joueur ; *Alea,* le jeu de la chance et du hasard, l'abandon au destin ; *Mimicry,* le jeu du déguisement et de l'identification ; *Ilinx,* le jeu du vertige et de la destruction de la stabilité de la perception, et du pur plaisir[68].

Il est effectivement possible d'inscrire les techniques et les pratiques de l'IS (et, dans une moindre mesure, les idées de Flusser) dans cette classification, à condition de ne pas en proposer une lecture trop schématique et de laisser place aux interactions, aux interprétations ainsi qu'à l'entrecroisement des différentes catégories.

Malgré le fait que pour les situationnistes, l'élément de la compétition – comme nous l'avons déjà vu – devait disparaître du jeu, l'*Agôn* représente la lutte contre l'autorité et la classe dominante. En ce sens, le désir de triompher se manifeste dans la lutte collective, l'*Agôn* est la révolution. Et, à sa manière, plus individualiste, Flusser reprend ce thème du jeu comme révolution.

La dérive entre dans la catégorie de l'*Alea*, sa pratique est étroitement liée au hasard et à l'abandon des habitudes pour expérimenter directement l'environnement et les rencontres qui s'y produisent de manière fortuite. *Mimicry* est le travestissement, le déguisement. En même temps, le masque fait tomber le rôle social du sujet, libérant la véritable essence de l'homme. Mais le masque a aussi une autre fonction : celle de conduire l'homme hors de la vie ordinaire et de l'amener dans la sphère du jeu. Le masque du primitif ouvrait l'espace ludique du jeu cultuel.

Le jeu de vertige, l'*Ilinx*, est représenté par le détournement. L'action temporaire qui consiste à détruire la stabilité de la perception satisfait l'homme. L'effet de déstabilisation et de surprise qui imprègne cette technique est comparable à celui d'un vertige. On peut relier ce jeu de vertige au travail des photographes expérimentaux tel que Flusser le définit.

Pour Caillois, on ne joue pas contre la machine, mais on joue comme la machine le permet, à l'intérieur des limites qu'elle autorise, et il donne comme exemple le jeu des différents éléments d'un engrenage : « C'est le jeu qui subsiste entre les divers éléments qui permet le fonctionnement d'un mécanisme[69]. » À la manière de Huizinga, Roger Caillois considère que le jeu est défini par des

[68] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967 [1976], p. 45-74.
[69] *Ibid*, p. 12.

limites essentielles qui le distinguent de la vie quotidienne. Il constitue une activité « séparée[70] », inscrite dans un espace et un temps spécifiques, régis par des règles précises. Lorsque ces frontières s'effacent et que les logiques du jeu envahissent la réalité, celui-ci perd sa fonction première de divertissement pour devenir ce que Caillois qualifie de « corruption du jeu[71] ». Les limites du jeu ne sont donc pas uniquement spatiales ou temporelles : elles assurent également la séparation entre l'univers ludique et le monde réel, condition indispensable à l'existence même du jeu.

Cette question des limites se manifeste également dans la volonté de définir, de schématiser et de classifier le jeu. Si ces tentatives offrent des outils précieux pour son étude, elles tendent aussi à l'enfermer dans un cadre conceptuel rigide, au risque d'en atténuer les dimensions créatrices, subversives et profanatoires, que les situationnistes et Flusser mettent en avant. En cherchant à fixer ce qui, par nature, demeure mouvant et multiforme, elles peuvent ainsi priver le jeu d'une part de sa puissance propre, même si le jeu lui-même comporte des règles.

Contrairement à Flusser et aux situationnistes, Caillois ne considère pas la rupture ou la rébellion comme un élément du jeu, bien au contraire. Regardant les lois de la perspective et les règles de composition musicale ou de versification comme des conventions qui sont « comme les règles du jeu qu'il joue[72] », Caillois considère que ne pas les respecter, c'est détruire le jeu : « Ces règles ont quelque chose d'arbitraire et le premier venu, s'il les trouve bizarres ou gênantes, a licence de les récuser et de peindre sans perspective, d'écrire sans rime ni cadence, de composer en dehors des accords admis. Ce faisant, il ne joue plus le jeu et contribue à le détruire, car comme pour le jeu, ces règles n'existent que par le respect qu'on leur porte. Toutefois, les nier, c'est en même temps ébaucher les critères futurs d'une nouvelle excellence, d'un autre jeu dont le code encore vague deviendra à son tour tyrannique, domestiquera l'audace et interdira derechef la fantaisie sacrilège. Toute rupture qui brise une prohibition accréditée, dessine déjà un autre système, non moins strict et non moins gratuit[73]. »

De plus, contrairement à Flusser et aux situationnistes pour qui le jeu peut et doit changer le monde, Caillois voit le jeu comme improductif et dénué de sens. Il affirme que « le jeu n'a d'autre sens que lui-même », ajoutant : « Celui qui le ruine [le jeu] est le négateur qui dénonce l'absurdité des règles, leur nature purement conventionnelle, et qui refuse de jouer parce que le jeu n'a aucun sens. Ses arguments sont irréfutables[74]. » Il écrit aussi que le jeu « est condamné à ne rien fonder ni produire, car il est dans son essence d'annuler ses résultats, au lieu que le travail et la science

[70] *Ibid*., p. 37.
[71] *Ibid*., p. 103-104.
[72] *Ibid*, p. 16.
[73] *Ibid*, p. 16-17.
[74] *Ibid*, p. 38.

capitalisent les leurs et, peu ou prou, transforment le monde[75]. » C'est là l'opposé même de la vision qu'ont les situationnistes et Flusser. Pour eux, le jeu a un sens bien plus large et constitue une ouverture sur le monde et sur les autres car jouer est une action « symbolique » qui amène l'homme à représenter « le sens du monde et de la vie[76]. »

Conclusion

Comme on vient de le voir à la lecture des pages précédentes, il y a de nombreuses correspondances entre les visions du jeu des situationnistes et de Flusser. On peut examiner ces similitudes selon trois axes, la création, la révolte et la profanation.

Dans les deux cas, le jeu est une activité éminemment créatrice qui ouvre de nouveaux champs, permet l'expérimentation et aboutit à des réalisations nouvelles et imprévues. Il va de pair avec l'expérimentation, l'exploration de voies nouvelles. La créativité c'est jouer, mais surtout c'est refuser de suivre les règles établies, et repenser par soi-même de nouvelles règles, et tant Flusser que les situationnistes en donnent de nombreux exemples.

Pour les deux, le jeu a aussi, de ce fait, une dimension révolutionnaire, il est une forme de révolte contre la programmation sociale. Tous deux mettent l'accent sur sa dimension subversive, en particulier dans le domaine de l'art. Le jeu va contre l'art préfabriqué, contre le kitsch qui n'apporte aucune information (et curieusement, on retrouve là les concepts d'Abraham Moles[77], mentionné en note 3). Pour Flusser, plus précisément, ce jeu contre l'*apparatus* est métaphoriquement dirigé contre la photographie préprogrammée et permet l'émergence de la photographie expérimentale. Pour les situationnistes, de manière plus politique qu'artistique, le jeu est une « lutte contre l'autorité et la classe dominante[78] ». Il s'agit de libérer l'homme en renversant le système, de façon à fonder une nouvelle manière de vivre et de penser.

De ce fait, le jeu est une profanation et une quête de liberté. Flusser écrivait déjà en 1967/68 que la dignité de l'homme, c'était se libérer par le jeu. Et, en 1983, la phrase finale de son livre *Pour une Philosophie de la Photographie* (appelant à la « seule forme de révolution qui nous soit encore ouverte ») résonne avec celle du fameux pamphlet de 1966 *De la misère en milieu étudiant considérée sous ses aspects économique, politique, psychologique, sexuel et notamment intellectuel et de quelques moyens pour y remédier,* brochure anonyme dont l'auteur principal était le situationniste Mustapha Khayati[79] : « les

[75] *Ibid*, p. 22.
[76] Fink, *op. cit.*, 2008, p. 39.
[77] Voir Abraham Moles, « Qu'est-ce que le kitsch ? », *Communication et Langages*, n° 9, 1971, p.74-87, https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1971_num_9_1_3856 (20/07/2026).
[78] Voir ci-dessus, la notion de l'*Agôn* chez Caillois.
[79] Sulliver, La Rochelle, 2005.

révolutions prolétariennes seront des fêtes ou ne seront pas, car la vie qu'elles annoncent sera elle-même créée sous le signe de la fête. Le jeu est la rationalité ultime de cette fête, vivre sans temps mort et jouir sans entraves sont les seules règles qu'elle pourra connaître[80]. »

A contrario, comme c'est clairement apparu au cours des pages précédentes, la principale différence entre les situationnistes et Flusser au sujet du jeu tient à sa dimension collective ou individuelle. Les situationnistes mettent l'accent sur le jeu collectif, la fête commune, mêlant tous les participants. Pour eux, c'est par la lutte collective que se manifeste le désir de triompher et le jeu doit être collectif. Tout comme Huizinga qui voit là l'effet de l'absence de compétition, ils privilégient la stimulation collective et pensent que « le jeu que l'individu joue isolément n'est fécond pour la culture que dans une mesure limitée[81]. » De plus, pour eux, le jeu est un dépassement du théâtre dans lequel la distinction entre acteurs et spectateurs s'efface. La représentation devient un moment de réalité, elle se fond avec la réalité : considérer le moment révolutionnaire comme une grande célébration de l'homme libre et du jeu, et comme un point de fusion entre l'utopie et la réalité. Dans ce jeu collectif, c'est la masse qui porte sa voix, qui met en avant ses désirs.

Chez Flusser, au contraire, il n'est guère question que du jeu solitaire du créateur allant à l'encontre des règles. Flusser privilégie l'individu seul face au système, face à l'*apparatus*, il ne parle pratiquement pas du jeu collectif, sociétal. Tout au plus évoque-t-il[82] la collaboration de deux joueurs d'échecs face à un problème difficile, qui cessent alors d´être rivaux et travaillent ensemble à trouver une solution en unissant leurs deux intelligences. À une seule reprise, sauf erreur, dans l'*Univers des Images Techniques*, il évoque un engagement collectif des hommes, émancipés du travail, qui ferait surgir des expériences nouvelles et des informations inédites ; mais il semble s'agir davantage d'une somme d'individualités plutôt que d'un jeu collectif. Autre différence : Flusser ne parle guère que du joueur actif, participant : chez lui, les éventuels spectateurs ne sont pas évoqués, ne contribuent pas au jeu.

Tant pour les situationnistes que pour Flusser, le jeu ne constitue pas seulement le moteur de la créativité humaine : il représente également un puissant moyen d'émancipation et de résistance, dans la mesure où il remplit une fonction profanatrice, capable de détourner les usages établis et de remettre en question les normes dominantes. Bien qu'ils ne se soient jamais connus et qu'aucune trace de contact entre eux n'ait été mise en évidence, leurs approches présentent, comme nous l'avons montré, de nombreuses convergences, tant dans leur conception du jeu que dans la portée politique et existentielle qu'ils lui attribuent. Un point de divergence demeure toutefois : celui du caractère fondamentalement collectif ou, au contraire, individuel du jeu. Cette question, qui touche

[80] *Ibid*, p. 40-41.
[81] Johan Huizinga, *Homo Ludens*, tel, Paris, Gallimard 2024 [1951], p.75.
[82] Voir les notes 46-48.

aux conditions mêmes de l'émancipation et de la création, reste aujourd'hui encore un objet de réflexion, de discussions et de débats dans les champs de la philosophie, de l'esthétique ou encore des sciences sociales.

Pour conclure, Flusser a traditionnellement été lu à travers le prisme de la théorie des médias post-historique, de la cybernétique et des structures de communication. Debord et les situationnistes sont généralement lus à travers le prisme marxiste de l'économie politique, des spectacles aliénants et de la praxis révolutionnaire. Cet essai a tenté de montrer que l'*Apparatus* de Flusser et le *Spectacle* de Debord sont, dans une certaine mesure, conceptuellement cousins, et que les deux penseurs sont arrivés au même antidote à ces systèmes : le jeu subversif. Bien qu'ils viennent de planètes complètement différentes, leurs idées ont convergé, démontrant que le problème de l'aliénation technique exigeait une solution « ludique », quel que soit le point de départ. Cet essai montre cependant que leurs mécanismes divergeaient sur la question du jeu collectif versus l'individu comme stratégie de résistance : pour l'IS, le jeu collectif doit contaminer collectivement la réalité, tandis que pour Flusser, la conscience isolée du joueur individuel cherchant à déjouer une boîte noire préprogrammée prédomine. Cela laisse le lecteur avec une question sur la résistance numérique contemporaine : Est-ce que la résistance aux algorithmes modernes sera plus efficace en étant obtenue par la mobilisation collective ou par le piratage subversif individuel ?

Bibliographie

Anonyme [Mustapha Khayati], *De la misère en milieu étudiant considérée sous ses aspects économique, politique, psychologique, sexuel et notamment intellectuel et de quelques moyens pour y remédier*, La Rochelle, Sulliver, 2005 [1966]. http://library.nothingness.org/articles/4/fr/display/12

L'Internationale situationniste (12 numéros, 1958-1969). Archivé sur UbuWeb. https://www.ubu.com/historical/si/index.html

Agamben, Giorgio, *Moyens sans fins. Notes sur la politique*, Paris, Payot & Rivages, 1995.

Agamben, Giorgio, *Profanations*, Paris, Payot & Rivages, 2005.

Baio, Cesar, « O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade », *Flusser Studies*, nº 15, mai 2013. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/baio-o-filosofo.pdf

Batlicková, Eva, « A insustentável leveza de pensar: Jogos, joguinhos e jogaços de Vilém Flusser », *Flusser Studies*, nº 3, novembre 2008. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/insustentavel-leveza-pensar.pdf

Bertrand, André et André Schneider, *Le scandale de Strasbourg mis à nu par ses célibataires, même*, Montreuil, L'Insomniaque, 2018.

Brecht, Bertolt, *Écrits sur le théâtre*, Paris, Gallimard, 2000.

Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1976 [1967].

Debord, Guy, *Œuvres*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2006.

Debord, Guy et Gianfranco Sanguinetti, *La véritable scission dans l'Internationale. Circulaire publique de l'Internationale situationniste*, Paris, Champ Libre, 1981 [1972].

Duarte, Rodrigo, « Fußball und Kunst: Zwei Aspekte des Flusserschen Spiels », dans Hermann Haarmann, Michael Hanke et Steffi Winkler (dir.), *Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluss an Vilém Flusser*, Marburg, Tectum, 2025, p. 261-272.
Dufresne, Jean et Jacques Mieses, *Lehrbuch des Schachspiels*, Stuttgart, Reclam, 1952.
Fink, Eugen, *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, 1966.
Fink, Eugen, *Oasi del gioco*, Milan, Raffaello Cortina Editore, 2008.
Flusser, Vilém, *Das Zwanzigste Jahrhundert. Versuch einer subjektiven Synthese*, tapuscrit inédit, 1952.
Flusser, Vilém, *L'Histoire du diable*, Paris, Exils, 2021 [1958], trad. du portugais par Philippe Thureau-Dangin.
Flusser, Vilém, « Jogos », *O Estado de São Paulo*, 9 décembre 1967. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-jogos.pdf (Traduction française par Marc Lenot https://flusserfrance.eur-artec.com/wp-content/uploads/2026/1967_Jeux.pdf).
Flusser, Vilém, « Spiele », *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 31 juillet 1968. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-spiele.pdf (Traduction anglaise par Nancy Roth https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-games.pdf).
Flusser, Vilém, « In Search of Meaning (Philosophical Self-portrait) », dans Andreas Ströhl (éd.), *Writings*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002, p. 197-208 [1969]. https://monoskop.org/images/a/a7/Flusser_Vilem_Writings.pdf
Flusser, Vilém, *Fenomenologia do Brasileiro: em busca de um novo homem*, Rio de Janeiro, EDEURJ, 1998 [1970].
Flusser, Vilém, *Post-histoire*, Paris, T&P Work Unit, 2019 [version française inédite, écrite en 1982].
Flusser, Vilém, *Pour une philosophie de la photographie*, Belval, Circé, 1996 [1983], trad. de l'allemand par Jean Mouchard.
Flusser, Vilém, *Dans l'Univers des images techniques*, à paraître, Dijon, Presses du réel, trad. de l'allemand par Lambert Barthélémy [1985].
Flusser, Vilém, « Mit dem Zufall gegen den Zufall spielen », dans *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, Heidelberg, Edition Braus, 1992, p. 9-13. Texte repris dans *Der Wiesbadener. Das Magazin für Kultur und Lebensfreude*, no 23, hiver 1991, p. 44-46, et dans le catalogue de l'exposition *John Cage*, Theater, Stadthalle Gütersloh, Marienfeld, Rhode Druck, 1992, p. 30-31. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-zufall.pdf (4.11.2026).
Foucault, Michel, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966.
Gebauer, Gunter, « Redundante und informative Spiele. Flussers Konzeption mit Blick auf Wittgensteins Sprachspiele », dans Hermann Haarmann, Michael Hanke et Steffi Winkler (dir.), *Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluss an Vilém Flusser*, Marburg, Tectum, 2025, p. 29-47.
Goretti, Letizia, *Le vertige du jeu. Révolution, jeu et fête dans l'Internationale situationniste*, Paris, Les Éditions de l'Atelier, 2026.
Guldin, Rainer, « Vom Nullsummen- zum Plussummenspiel: Zur Bedeutung Anatol Rapoports in Vilém Flussers Spieltheorie », dans Hermann Haarmann, Michael Hanke et Steffi Winkler (dir.), *Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluss an Vilém Flusser*, Marburg, Tectum, 2025, p. 87-111.
Haarmann, Hermann, Michael Hanke et Steffi Winkler (dir.), *Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluss an Vilém Flusser*, Marburg, Tectum, 2025.
Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1951.
Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 2024 [1951].
Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Turin, Einaudi, 2002.
Jaffe, Aaron, Michael F. Mills et Rodrigo Martini (dir.), *Understanding Flusser, Understanding Modernism*, Londres, New York et Dublin, Bloomsbury, 2022.
Lhôte, Jean-Marie, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg, 1976.
Moles, Abraham, « Qu'est-ce que le kitsch ? », *Communication et Langages*, nº 9, 1971, p. 74-87 https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1971_num_9_1_3856
Restuccia, Francesco, « Leggere Flusser », *Flusser Studies*, nº 25, mai 2018. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/leggere-flusser.pdf
Roth, Nancy, « Games and Play: On Being Human in the Universe of Technical Images », dans Aaron Jaffe, Michael F. Mills et Rodrigo Martini (dir.), *Understanding Flusser, Understanding Modernism*, Londres, New York et Dublin, Bloomsbury, 2022. https://nancyannroth.com/?page_id=2672

Silva Junior, Igino, Marcela Almeida et Flávio Schiavoni, « The Great Urban Games: Rationalization of Play, Leisure and Capitalism », communication présentée au XIIe Seminário Internacional de Investigação em Urbanismo, São Paulo et Lisbonne, juin 2020. https://upcommons.upc.edu/server/api/core/bitstreams/5c45321b-0cce-4eb7-aaed-e7fcc23ede5b/content

Soto Calderón, Andrea, « Juego e imaginación en Vilém Flusser », *Flusser Studies*, nº 13, mai 2012. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/calderon-juego-imaginacion-vilem-flusser.pdf

Zielinski, Siegfried, « Epilogue: Between Languages and Without Discipline: A Twentieth-Century Intellect Drafted for the Twenty-First Century », dans Aaron Jaffe, Michael F. Mills et Rodrigo Martini (dir.), *Understanding Flusser, Understanding Modernism*, Londres, New York et Dublin, Bloomsbury, 2022, p. 314-328.

Zielinski, Siegfried, Peter Weibel et Daniel Irrgang (dir.), *Flusseriana*, Karlsruhe et Minneapolis, ZKM et Univocal, 2015.