



Réseaux | Chasses au trésor, batailles d'oreillers...
De plus en plus d'adultes transforment la ville
en cour de récréation. Qu'est-ce qui les poussent
à retomber ainsi en enfance ? PAR SÉGOLÈNE BARBÉ

La rue, nouveau terrain de jeux

La bataille d'oreillers

LE PLUS RÉGRESSIF

Le principe : ne pas oublier son oreiller en plume pour cette bataille bon enfant à ranger dans la catégorie des *flash mobs*, ces « manifestations éclairs » nées aux États-Unis en 2003, pour lesquelles on se donne rendez-vous via Internet. Parmi les autres *flash mobs* en plein essor, il y a la *freeze* (tout le monde s'arrête de bouger pendant quelques minutes), dont la dernière édition a réuni, le 8 mars au Trocadéro, à Paris, plus de deux mille personnes (en ligne sur fryoutube.com).

Le contact : www.pillow-fight.eu

Des adultes en baskets qui arpentent les rues, farfouillent dans les buissons, déchiffrent de curieux parchemins... D'autres qui s'affrontent à coups d'oreillers en plume ou de pistolets à eau... Ces promeneurs au comportement étrange n'ont plus 10 ans, mais s'amuse comme des gamins. Deux heures plus tôt, la plupart ne se connaissaient pas... ce qui ne les empêche pas de s'adonner ensemble aux joies des « jeux urbains ».

RETROUVER DES MOMENTS GRATUITS

Nés dans les pays anglo-saxons, ces défoulements collectifs débarquent au cœur de nos villes. Clairement régressifs, ne seraient-ils qu'une pratique « adulescente » de plus, la énième invention d'une « génération Casimir » qui refuse de grandir ? « Ils ne favorisent pas la construction d'une identité adulte, estime le psychiatre et

psychanalyste François Ladame¹. C'est une manière de laisser tous les possibles ouverts, de ne pas choisir entre l'enfance et l'âge adulte. » À petites doses, ces pauses ludiques adoucissent pourtant le sérieux de l'existence. « Avec les batailles d'oreillers, je profite d'un bref instant où je n'ai pas à me soucier des conséquences de mes actes », explique Paul, 32 ans.

Pas si futiles, ces divertissements sont utiles, justement parce qu'ils ne servent à rien. « Notre société exalte la performance, l'efficacité, le rendement; cela fait du bien de privilégier, pour une fois, des moments gratuits, commente le psychiatre et psychanalyste Patrice Huerre². Dès l'enfance, les emplois du temps sont remplis à ras bord, alors qu'il faudrait aussi laisser de la place au temps perdu, à la rêverie, au plaisir partagé. C'est parce que l'on essaie d'étouffer le jeu qu'il ressort de cette manière. » ▶



Le « livre-échange »

LE PLUS GÉNÉREUX

Le principe : partager ses engouements littéraires en « relâchant », dans un café, un jardin ou sur un banc public, un livre que l'on a aimé et dont on pourra suivre le parcours en ligne.

Les contacts : www.bookcrossing.com (en anglais); www.livres-voyageurs.net; www.passe-livre.com; www.voguentleshistoires.com

► CRÉER DES PRÉTEXTES POUR SE RENCONTRER

Rituel collectif avec ses codes et ses adeptes, le jeu de rue redonne vie au fantasme adolescent de la société secrète. Créant des complicités qui se passent de mots, il permet de profiter du plaisir de se retrouver entre initiés. « J'adore "chasser" un livre et le débusquer sous les yeux ahuris des passants qui se demandent ce que nous trafiquons », raconte Céline, 37 ans, adepte du *bookcrossing* (« livre-échange »). « Il y a ceux qui ont fait Streetwars et les autres, assène Jérémy, 26 ans. Nous seuls savons ce qu'est l'excitation de la chasse, la peur de la proie... »

Plus conviviaux que la télé ou la console, les jeux de rue permettent de sortir de sa coquille. « Ils révèlent ce besoin fondamental de créer du lien autour d'une médiation, analyse Patrice Huerre. Ils viennent pallier le déclin des communautés

traditionnelles et permettent d'en créer de nouvelles. » Ils sont un prétexte pour briser la glace avec les inconnus, se regrouper par centres d'intérêt communs... et prendre conscience des richesses insoupçonnées que nous pouvons transmettre ou découvrir chez les autres. « En cherchant un trésor non loin d'un mémorial, je me suis retrouvé à discuter pendant une heure avec un ancien combattant, se souvient Vincent, 42 ans. Finalement, je me suis rendu compte que les gens ne cherchent qu'à partager leur savoir. »

Sans doute un peu naïfs, ces nouveaux rituels urbains proposent une alternative à l'anonymat des grandes villes, malmenant l'image type du citadin allergique au contact, bien calfeutré sous le casque de son lecteur MP3 ou derrière son téléphone portable. « Je pratique le *free hug* ["câlin gratuit"] avec mes enfants pour leur prouver que la société froide

et individualiste qu'ils connaissent n'est pas une fatalité et que, derrière leur apparence austère, les gens sont aussi capables de générosité », témoigne Thomas, 38 ans.

RÉENCHANTER LES PIERRES ET LE BÉTON

Les jeux urbains métamorphosent la ville, la rendent plus mystérieuse, moins familière... Un peu comme une femme qui n'aurait pas dévoilé tous ses charmes, elle se révèle soudain autrement. « Avec nos chasses au trésor, un Parisien peut se croire, l'espace de deux heures, en voyage dans sa propre ville, souligne Charles Carmignac, créateur de la société Malangue au chat. L'énigme invite le participant à un autre regard sur la ville : il lève le nez, se baisse pour regarder sous les statues, découvre des passages secrets, des jardins cachés, de nouveaux quartiers... » Sous les pavés, le merveilleux ►

La chasse au trésor

LE PLUS CÉRÉBRAL

Le principe : passer les épreuves et résoudre les énigmes qui mènent au trésor le plus vite possible. Prévue le 5 juillet prochain à Paris, la prochaine grande chasse, baptisée « Les trésors de Paris », devrait réunir plus de quinze mille participants.

Les contacts : www.malangueauchat.com; www.paris-horspiste.com; www.rallyedating.com; www.cistes.net



Le jeu de rôle Streetwars

LE PLUS HALETANT

Le principe : dans ce jeu de rôle grandeur nature, vous êtes proie et chasseur. Vous avez trois semaines pour éliminer votre cible (avec un pistolet à eau), sauf si vous vous faites arroser avant. La deuxième édition parisienne devrait avoir lieu en septembre 2008.

Le contact : www.streetwars.net (en anglais).

Les câlins gratuits

LE PLUS CHALEUREUX

Le principe : s'accrocher autour du cou une pancarte « câlins gratuits » et se donner rendez-vous via Internet pour quelques minutes de douceur...

Les contacts : www.freehugs.fr; www.calins-gratuits.com, www.streetkiss.com

► n'est jamais bien loin, à condition d'avoir l'envie de se dépayser dans sa propre ville. « Plus nos villes sont "GPS-isées", plus on invente des manières de s'y perdre, remarque le sociologue Pascal Lardellier³. Dans un monde où nous pouvons être repérés à tout moment avec nos téléphones portables, ces jeux amènent de l'imprévu, ils participent au "réenchantement du monde" dont parlait le sociologue Michel Maffesoli⁴. La rue n'est plus seulement un espace fonctionnel, quotidien, elle devient une immense cour de récréation. »

SE LÂCHER UN PEU... MAIS PAS TROP!

Une cour de récréation où l'on peut se recréer, se lâcher, être moins « dans le contrôle »... Certains confient être tombés amoureux lors de ces chasses au trésor. D'autres trouvent dans les jeux de rôle l'occasion de laisser parler leur côté sombre. « À travers Streetwars, je réalise un

fantasme très masculin, celui de l'agent secret, avec les filatures, le côté solitaire, mais aussi celui du tueur, tellement plus intéressant que celui du héros, reconnaît Lionel, 27 ans. Bref, je peux être méchant, et c'est permis! » Une exploration de soi qui rappelle l'avatar (le double numérique) que l'on se crée dans un jeu vidéo ou sur Internet. « Ces jeux de rue sont un prolongement des univers virtuels avec les moyens de la réalité, note Pascal Lardellier. Ils rappellent également la culture américaine à la *Jackass*⁵, avec descentes d'autoroute en Caddie, sauts depuis le toit d'un immeuble dans une piscine... La rue devient un espace de transgression, sans beaucoup de cadre juridique. »

Mais à force de flirter avec les limites, ne risque-t-on pas de se perdre en chemin? « En régressant dans des pratiques collectives typiques de l'adolescence, le risque existe de se laisser porter par le groupe au

détriment de l'individualité, avec les dérives que cela suppose », s'inquiète François Ladame. L'enjeu serait donc de remettre de l'imagination dans nos villes, dans nos vies... mais sans lui laisser tout le pouvoir. Ou comment retrouver un peu de l'insouciance de la jeunesse, sans l'inconscience qui va (parfois) avec.

S.B. ●

1. François Ladame, auteur des *Éternels Adolescents* (Odile Jacob, "Poches", 2005).
2. Patrice Huerre, auteur de *Place au jeu! Jouer pour apprendre à vivre* (Nathan, 2007).
3. Pascal Lardellier, auteur des *Nouveaux Rites, du mariage gay aux oscars* (Belfin, 2005).
4. In *Le Réenchantement du monde* de Michel Maffesoli (La Table ronde, 2007).
5. *Jackass* (« crétin »), émission américaine diffusée au début des années 2000.

@ Vidéo

Notre reporter est parti jouer en ville avec sa caméra!
À découvrir en images sur psychologies.com