

Publié le 23 septembre 2016

Le virtuel détruit la vertu du jeu

Le jeu doit être un moment de détente ! C'est comme cela que nous l'entendons et que nous le pratiquons. Il doit faire partie d'une vie humaine et d'une vie humaine dont les actes extérieurs sont mesurés par la raison.

Voilà presque vingt ans, lors d'un voyage de repos dans ce coin paradisiaque du Grand Canyon, je me suis arrêtée à cette capitale du jeu, Las Vegas. La tentation était trop forte, je suis allée voir ! Et j'ai même joué, les quatre quarter (0,25\$) que j'avais en poche pendant trois quarts d'heure. Je suis sortie ayant tout perdu !!! Il fallait s'y attendre. Mais j'ai pu constater ce que pouvait signifier la «passion» du jeu ! Cette détermination de l'irréel de la victoire à tout prix, afin de pouvoir enfin vivre sans travailler. J'ai vu cet acharnement de personnes qui arrivent le matin avec un panier plein de «dollars» en monnaie d'argent et qui les introduiront les unes après les autres, dans les *slot machines*, le visage grave et tendu, l'âme absente et la tristesse inscrite sur leur visage. C'est la démesure de l'irréel.

Curieusement, Aristote, et à sa suite saint Thomas, nous enseignent qu'il y a une vertu du jeu et qu'elle est nécessaire à l'équilibre de notre vie : c'est **l'eutrapélie**. Ils la comparent au repos physique du corps, repos nécessaire pour refaire les énergies vitales afin d'être plus humain, mieux disposé, pour les différents dons de soi que demande le quotidien. Ce repos, nous le savons, ne se résume pas au sommeil, il demande la détente de tout le corps, détente que procurent la joie et la délectation de n'avoir que peu ou plus de «devoirs» à accomplir. Détente et joie d'une liberté de mouvement et de décision, détente qui permet de se livrer à ce qui nous plaît dans le moment présent.

Une telle détente, un repos, est une nécessité pour le corps, pour le disposer de nouveau à ses activités les plus nobles : la contemplation, le travail intellectuel, l'apostolat du don de soi. L'intellectuel qui ne se repose jamais, le contemplatif qui ne goûte jamais la beauté de ce qu'il cherche, le super-actif, même dans l'apostolat, qui n'a jamais «une minute à lui», le professionnel qui dit à haute voix qu'il n'a même pas le temps de prendre un verre d'eau dans la journée, tous ces travailleurs acharnés qui travaillent sans repos, finissent par devenir des inactifs ; ils font du «sur-ménage», ils agissent souvent pour agir, parce qu'agir est un remède à leur fatigue intérieure.

Ce repos du corps est la finalité du «dimanche». Comme Dieu s'est reposé après son œuvre, le 7^e jour, il est «entré», dans la contemplation de son «travail» et s'en est réjoui ! Le repos du dimanche nous permet de nous réjouir de l'œuvre que le Seigneur nous a impartie, de le remercier du don qu'il nous fait en nous permettant de collaborer à notre «rédemption» et au salut de l'humanité. Le repos du corps est une joie, une œuvre de la miséricorde divine.

Il faut aussi une détente, une joie de l'âme. Cette joie de l'âme, nous dit saint Thomas¹, nous l'avons par le jeu. Car jouer est une façon de jouir gratuitement. Jouer met en activité les puissances spirituelles de l'âme, l'intelligence dans l'organisation du jeu, et la volonté dans l'acte recherché : la victoire. Jouer à la pétanque, au tennis, au bridge, inventer des jeux comme le font les enfants, imaginer une activité de découvertes, de recherches, comme cela existe ou existait dans le mouvement scout, déplacer des soldats de plomb en créant les conditions de la bataille, comme jadis le faisaient les enfants, cela demande d'exercer son intelligence. Et pour bien jouer, il faut aimer la victoire qui, lorsqu'elle est proportionnée, est un grand bien pour la volonté et manifeste l'ultime de la vertu de force. L'exercice de ses puissances spirituelles, bien humaines, est un véritable bien, et crée une véritable joie ! Cette joie est l'apprentissage de la gratuité. Car dans le jeu, la gravité des biens humains n'est pas en cause. La défaite des soldats de plomb n'est pas la défaite réelle des armées nationales. Être vaincu à la pétanque n'est pas une chute de son capital et n'entraîne aucune diminution de son compte en banque. La joie est gratuite et la perte est sans danger. Pourvu que l'on n'ait pas transformé le jeu en entreprise financière ou qu'on ne lui prête pas des propriétés qu'il ne doit pas avoir. Perdre au tennis n'est pas une humiliation sauf si on y a mis un «honneur» qui n'est pas celui du jeu, mais celui d'une «gravité» de l'âme. Cela détruit le jeu.

Mais le jeu peut devenir une passion. Non seulement celle de l'accro que j'ai rencontré à Las Vegas, mais la passion de l'oisiveté, celle de la distraction absolue ! Celle qui fait perdre à l'homme le sens de ses responsabilités, de la recherche de la vérité dans la contemplation, de ses devoirs envers les autres. La passion qui conduit l'imaginaire hors du réel et qui laisse de moins en moins de place aux actes les plus nobles de l'homme : ceux de la liberté de la vérité, et de la volonté du bien.

Certes, il est amusant de courir vers un endroit désigné par un logiciel pour attraper un *pokémon* imaginaire qui apparaît sur un mobile. Amusant ? Quels sont les actes gratifiants de l'intelligence et de la volonté dans cette «orgie» de l'irréel ? En quoi l'âme se repose-t-elle dans cette course vers le virtuel ? Il y a une certaine tristesse de voir, ces hommes et ces femmes adultes, courir, smartphone en mains, vers tel ou tel endroit désigné par le logiciel, pour faire disparaître des étrangers qui ne sont que des «irréels». Ce n'est plus la joie de l'humanité ! C'est la moquerie de l'humain dirigée par les puissances du numérique.

C'est la démesure du jeu ! L'eutrapélie s'évanouit...

Aline Lizotte

Retrouvez cet article sur notre [site](#)

1 - S.Th., Ia-IIae, q.168, a.2, c.