

## Conclusion et pistes de problématiques

### 1. Le Jeu et le sérieux

- La roue et les dés

Les dés (étymologie de « hasard », « chance », « aléas ») : l'aventurier comme joueur. Se lancer à l'aventure, c'est parier, miser, sans connaître ni maîtriser tous les paramètres.

Pour Simmel, pour le joueur comme l'aventurier, il y a dans le hasard un sens, une nécessité secrète.

Roue de la Fortune : jeu sérieux qui engage l'existence, le sort



- Un parcours tendu vers un but (une quête) qu'on atteint après une série d'épreuves  
Enjeu sérieux de l'aventure : l'épreuve est une manière de preuve.  
S'éprouver, prouver qui l'on est, se prouver qui l'on est.

## 2. Le Je : l'aventure comme rapport à la vie, à l'événement

- Action

L'aventurier est face au hasard/imprévu/inconnu, face à quelque chose qu'il ne maîtrise pas, qui le dépasse.

« Il m'arrive quelque chose » : « me » en position de complément d'objet.

« Il » est un impersonnel, indéterminé

Quelle place pour l'initiative individuelle ?

Que peut-on choisir dans l'aventure ? Choisir ou chercher l'aventure, n'est-ce pas s'empêcher de la vivre, d'accueillir le nouveau, l'inédit, l'insolite ?

Conrad : « Nulle aventure jamais n'advient à qui la cherche »

Faut-il provoquer l'occasion, l'événement, ou plutôt s'abandonner au hasard, s'adapter aux événements que l'on n'a pas choisis, et improviser ?

Est-ce que l'aventurier prend un risque ou est-ce le risque qui le surprend ?

Peut-on penser une forme d'action passive, négative : l'abandon de soi, l'attente.

- Motivations

L'aventurier se définit à partir de ses motivations.

Pose la question de la finalité de l'aventure et de la morale.

Si l'aventure est un moyen en vue d'une autre fin (gagner de l'argent) > pas véritable aventure (Jankélévitch, Conrad)

Véritable aventure quand elle est sa propre finalité, quand son but n'est pas extérieur au sujet mais qu'il implique le sujet en profondeur.

➤ Implique une transformation du sujet

- Interprétation et narration

Destin ou hasard ? Rôle de la subjectivité : j'interprète ce qui m'arrive.

Dimension subjective de l'aventure : c'est l'aventurier qui donne sens aux événements qui lui arrivent, qui définit s'ils sont purement fortuits ou s'ils s'insèrent dans un destin.

Récit permet interprétation rétrospective. C'est le récit de l'aventure par l'aventurier qui donne sens à ce qui est arrivé, qui fait de l'ensemble de ces événements un moment significatif, voire déterminant de son existence.

On peut alors se demander si l'aventure n'est qu'une affaire individuelle (voire individualiste), ou si elle peut prendre sens pour une collectivité, une communauté plus vaste. Le récit en effet s'adresse à une collectivité.

## 3. Du jeu dans l'aventure : un équilibre instable

Aventure est un équilibre, ou plutôt un équilibre instable entre plusieurs paramètres, notamment entre jeu et sérieux, engagement et détachement, ouverture et fermeture.

L'aventure est l'espace, l'interstice dans lequel peut surgir le nouveau, l'inédit, le singulier, le surprenant. Or, l'existence de cet interstice est toujours fragile.

> comment préserver cet espace du nouveau sans le figer dans le retour du même ?

> comment laisser le nouveau surgir au sein de la vie ordinaire et quotidienne ?

Si l'aventure est extra-ordinaire, c'est peut-être moins parce qu'elle côtoie des espaces/créatures hors du commun que parce qu'elle est donc un dérèglement, un déséquilibre.

Or, ce déséquilibre menace l'ordre du monde et l'ordre psychique de l'aventurier (folie). La quête de nos héros n'est-elle pas aussi une quête de (juste) mesure, d'équilibre au sein d'un environnement, d'événements dé-mesurés ?