



## Prix lycéen du livre de philosophie 2017

### *La privation de l'intime* de Michael Foessel

La notion d'intime est assez floue dans nos sociétés car c'est une expression que l'on a tendance à utiliser à tort et à travers et que Mickaël Foessel s'attache à définir dans son livre philosophique *La privation de l'intime*. Alors oui dit comme cela, cela pourrait faire un peu peur mais ce livre part en fait d'un épisode très concret, en 2008. En effet, le point de départ de ce livre est l'officialisation de la relation entre le Président Sarkozy et Carla Bruni, à Disneyland, lieu plutôt insolite pour un tel événement et encore plus pour un homme politique.

Alors tout d'abord qu'est-ce que l'intime ?

La sphère de l'intime, qui s'oppose à celle du privé, n'est pas une chose matérielle ou quantifiable, encore moins à caractère pécunier, mais un ensemble de liens entre des individus et tout ce qui relève de ces relations. L'intime, ce n'est donc pas quelque chose d'individuel. Pour être « intime » il faut au moins être deux, dans ce qui il y a de plus intérieur. Pour rentrer dans une relation intime, il faut accepter de ne pas être le mieux placé pour savoir qui l'on est. L'intimité, c'est autoriser un autre que soi à porter non seulement un regard mais un jugement sur nous, tout en étant reconnu par un autre dans une relation qui nous apporte quelque chose. L'intime n'est pas ce qui nous appartient ou qui appartient à l'Etat : l'intime ne se mesure pas ni ne se possède.

Alors pourquoi la question de l'intime est-elle un problème politique ?

Nous évoluons dans une démocratie sensible, c'est-à-dire que l'on reconnaît aux autres une liberté liée à leurs désirs. Par exemple, les femmes se sont construites comme sujet à travers l'écriture de journaux intimes : elles se sont autorisées à avoir des pensées, des désirs, qui faisaient partie de leur identité. Pour cela, elles ont dû s'émanciper du confesseur et revendiquer leur liberté d'exister en tant que sujet.

Le droit à l'intime est né. Le droit à l'intime, c'est pouvoir vivre des choses avec d'autres, avoir des relations sans être jugé. Le droit à l'intime joue donc un rôle éminemment politique.

Alors pourquoi y a-t-il une « privation » de l'intime ?

Avec le progrès et l'extension des libertés, le fait pour chaque individu de pouvoir plus ou moins vivre sa vie comme il l'entend auprès des gens qu'il souhaite, est aussi venu en parallèle le culte de la performance, d'abord économique. La sphère du privé est venue interférer avec celle de l'intime en s'immiscant dans des relations mais avec une logique capitaliste.

Aujourd'hui, nous sommes incités à montrer l'intime, notamment sur les réseaux sociaux, en donnant ainsi l'occasion à d'autres de juger nos relations. Par cette incitation tacite, insidieuse, on nous prive de l'intime. L'enjeu est de préserver la sphère de l'intime de la marchandisation.

Clémentine Girard (TL)

### **Courir, Méditations physiques de Guillaume Leblanc**

Courir de Guillaume Leblanc est une course philosophique, écrit en autant de textes que de kilomètres au marathon.

Un spectacle accessible auquel sont invités les penseurs et coureurs ainsi que toute personne à la curiosité avivée.

L'ouvrage peut fait objet d'une méditation comme s'amuse à le souligner l'auteur dans "Méditation Physique", en effet les quarante-deux chapitres sont alors observation d'un objet qu'est la course. Mais qu'est-ce qu'une course et ses différentes définitions possibles ? Qu'est-ce qu'un coureur, qu'il soit un coureur du quotidien, fuyard des sociétés, marathonien, jogger ou bien runner et j'en passe puisque la pratique antique ne cesse d'évoluer et devient même objet philosophique et méditatif dans cet ouvrage d'adepte.

L'auteur prend un réel plaisir à partager sa sagesse et ses philosophies et c'est, à mon avis de lecteur, un désir même de partage de plaisir même si cet avis reste subjectif.

Bonnes courses à tous ! Chers coureurs.

Thomas Maisondieu (TS2)

### **La philosophie des jeux vidéo de Mathieu Triclot**

La philosophie des jeux vidéos de Mathieu TRICLOT est un livre à pensée philosophique qui aborde et explique les jeux vidéos pour les néophites du genre .

Relatant avec humour le sujet au début de l'oeuvre, très vite le narrateur nous introduit dans le sujet dès lors que l'on parle des sensations et de l'expérience du "gamer" .

L'auteur essaye de définir l'expérience du joueur tout en prenant le temps d'expliquer minutieusement chaque notion propre aux jeux vidéo ( exemples : gameplay , framerate , FPS... )

Toutes ces explications basées sur des articles, des études sur les jeux vidéo permettent au lecteur de comprendre l'oeuvre dans son intégralité. Néanmoins la structure du livre rend la lecture lourde car plus le lecteur progresse dans le livre et plus les termes deviennent techniques, il en résulte ainsi une réflexion plus difficile.

Le livre m'a plu car son auteur défend les joueurs, autrement dit les "gamers" et les jeux vidéo en montrant que leur utilisation engendre une expérience nouvelle qui peut instruire un individu, cela va à l'encontre des idées reçues transmises par les médias où les jeux vidéo seraient néfastes pour l'homme, l'abrutiraient et le rendraient plus violent, chose qui pour moi est complètement faux.

Amine Ben Bouzid (TS2)

En terminale S2, nous avons choisi de prendre La philosophie des jeux vidéo. L'auteur ici nous présente un livre plutôt original. Il nous parle des effets ou plutôt les plaisirs provoqués lorsqu'on joue à un jeu vidéo. Ce livre est plutôt intéressant car nous ne nous sommes jamais posé la question de ce que cela fait de jouer à un jeu vidéo, le "plaisir" que cela nous apporte lorsqu'on y joue. Nous nous contentons seulement d'y jouer mais on ne s'était jamais posé la question de ce que nous ressentons.

Ce livre est plus centré sur les ressentis, et l'expérience des jeux. On verra que plus tard dans le livre, l'auteur nous présente de nombreuses règles et aspects pour être dans les conditions du plaisir... Au fil du récit, nous verrons que l'auteur se centre plus sur une plaidoirie pour défendre les gamers en expliquant les expériences apportées par le jeu vidéo. Ce livre m'a beaucoup plu, dans le contexte des ressentis car à force de jouer aux jeux vidéo je n'ai jamais pensé aux ressentis, je me suis seulement habitué à jouer, à rester dans un monde parallèle au réel et à entrer dans le monde d'un jeu vidéo.

Ramraj Mohanaraj (TS2)

La Philosophie des jeux vidéo n'est pas une simple histoire ou un de ces livres que l'on peut lire en diagonale. C'est un livre qui suit un raisonnement philosophique avec une progression des idées, ce qui rend la lecture difficile mais très intéressante aussi. Ce livre parle des jeux vidéo et les défend contre l'image négative que l'on peut s'en faire.

Henri Gelender (TS2)