

Humains, Animaux et jeu :
Théorisation de l'interaction lorsque l'inter-subjectivité est problématique.

Colin Jerolmack

Traduit par Maryne Luciani

Jerolmack, Colin. 2009. "Humans, Animals, and Play: Theorizing Interaction When Intersubjectivity is Problematic." *Sociological Theory* 27(4): 371-389
Available online: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-9558.2009.01353.x/full>

Simmel (1949) soutient que les humains ont une « impulsion » vers la sociabilité, défini comme non-instrumental, c'est une association ludique qui est appréciée comme une fin en soi. Bien que la sociabilité telle qu'elle est conçue par Simmel nécessite une définition partagée de la situation, des études récentes problématissent les hypothèses de l'interactionisme symbolique en documentant les moyens humains impliqués dans un jeu social analogue avec les animaux. Dessinant l'ethnométhodologie et les perspectives pragmatiques, cet article propose une manière de théoriser les rencontres homme-animal et les interactions de leur relation entre humains. En commençant par une conceptualisation du jeu comme un cadre interprétatif (Goffman 1986) que les acteurs peuvent utiliser pour organiser des situations d'interactions, cet article soutient que les humains peuvent s'engager dans des associations ludiques avec des animaux même si les animaux ne partagent pas le cadre du jeu. Il illustre comment le fait de jouer avec des animaux peut préserver certaines des formes et des satisfactions d'interactions avec les humains et il explique comment l'interaction peut être coordonnée et comprise lorsque nous ne pouvons pas supposer que les acteurs partagent une inter-subjectivité. L'article conclut en proposant un ensemble provisoire de conditions qui structurent les possibilités du jeu social, basées sur le degré d'inter-subjectivité potentiel et d'autres facteurs situationnels.

« Le jeu solitaire cède la place au jeu collectif dès qu'un partenaire approprié se présente, lequel – c'est souvent le cas – peut très bien appartenir à une autre espèce. »

(Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, 1986)

Cet article compare le jeu entre humains au jeu entre humains et animaux. Il cherche à conceptualiser quelles caractéristiques formelles du jeu peuvent seulement être probable à travers l'interaction symbolique aussi bien que quelles caractéristiques de jeu peuvent être préservées dans les rencontres où la compréhension de l'interaction (disponible) sont asymétriques. L'examen du jeu humain-animal nous aide à comprendre comment l'interaction peut être réussie même en supposant que les interactants ne partagent pas une « définition de la situation » (Thomas 1923). Ces situations sont habituelles même entre humains, comme les interactions avec les nourrissons, les malades mentaux et ceux avec lesquels le langage n'est pas partagé. Plutôt que de dessiner une frontière imaginaire dans l'interactionnisme symbolique, cet article étudie les interactions le long d'un continuum potentiel de l'inter-subjectivité plus ou moins grand.

Le jeu est un cadre cognitif qualitativement unique (Bateson 1972; Goffman 1986) et une catégorie de l'expérience. C'est une activité qui est *autotélique* (Irvine 2004), ou réalisée comme une fin en elle-même, et marquée par une mise entre parenthèses des motivations instrumentales. Goffman (1961b, 1986) écrit que, dans les rencontres de jeu, les participants construisent une « membrane » dans laquelle les actions potentiellement « sérieuses » sont « codées » (traduites) comme « pas sérieuses » et effectuées pour le simple plaisir de les faire.

En tant que « pause » dans l'activité utile, le jeu offre un échappatoire nécessaire de nos rôles formels et aux interactions entraînées instrumentalement. Dans un essai classique, Simmel (1949:255) soutient que les humains ont une « impulsion » à la construction d'interactions astucieuses et ludiques dans les rencontres sociales quotidiennes. Simmel donne le nom de *sociabilité* à cette « forme de jeu d'association/forme ludique de la socialisation », où la satisfaction est obtenue par « le fait même que l'un est associé à d'autres et que la solitude de l'individu est résolue par une unité/camaraderie, par une union avec les autres. »

La plupart, sinon tous les spécialistes du jeu en général, et de la sociabilité en particulier supposent que le jeu exige que les interactants partagent une inter-subjectivité. Tel est le cas parce que, pour que les questions potentiellement sérieuses soient « codées » avec succès comme jeu - tel que les insultes rituelles - les participants doivent partager une « attitude spéciale » (Simmel 19489:258 et signaler aux autres qu'ils ont défini la situation comme « pas sérieuse » (Bateson 1972 Goffman 1986; Lee 2009). Dans la mesure où les participants s'encadrent mutuellement dans des séquences d'action, de cette façon, toutes ces activités peuvent être considérées comme une instanciation de la forme du jeu. Ainsi, Goffman(1986:45) écrit :

« Jouer, qu'il s'agisse de se battre ou de jouer aux dames, c'est, pour les participants, toujours jouer, surtout s'ils accomplissent ces activités avec passion. [...] On peut certes mettre en scène un combat ou une partie de dames, mais, pour les participants, la seule

chose qui se passe réellement, c'est le jeu. »

Les conditions requises pour le jeu, d'ailleurs, correspondent aux principes de bases de l'interaction symbolique (Blumer 1969; Mead 1934:151). Cependant, cela pose un dilemme fondamental : alors que Mead (1934) soutient que seuls les humains peuvent utiliser des signaux métacommunicatifs, les éthologues (Bateson 1972; Bekoff 2006; Loizos 1967) démontrent que toutes sortes d'animaux font usage de ces signaux pour jouer. Le jeu entre animaux nécessite des cadres précisément dans la manière dont Goffman (1986:11) les définit, comme « principes d'organisation » qui gouvernent l'interprétation des événements. Les animaux, observe Bateson (1956,1972), font souvent usage de comportements de lutte tel que mordre, grogner, harceler, lorsqu'ils jouent. Le jeu est *calqué* sur le combat, mais les animaux réussissent à signaler que « c'est un jeu » à l'autre de telle sorte qu'il y a une « *transformation*... une séquence de jeu se substitue à une séquence de combat » (Goffman 1986:41).

L'image devient plus compliquée. Goffman (1986:41) reconnaît que le jeu animal « est un jeu au sens où on l'entend lorsqu'on parle de jeu entre humains. » En plus, il admet que « le jeu est possible *entre* l'homme et un grand nombre d'espèces » (1986:41). Ayant la sensation d'avoir touché un point sensible - particulièrement pour les interactions symbolique selon Mead - Goffman ajoute que c'est un « fait qu'on devrait avoir toujours à l'esprit lorsqu'on traite, sous différents angles mais toujours à notre avantage, de ce qui nous distingue de l'animal » (1984:41:). Cela implique que, tandis que la notion de sociabilité de Simmel exige une définition de la situation partagée, toutes les formes d'association appréciées pour son propre intérêt - ce que Goffman (1986) appelle « jeu social » - ne nécessitent pas un tel degré de mutualité. En effet, dans la dernière décennie, un nombre croissant d'études ont examiné comment il se fait que les humains et les animaux réussissent à jouer ensemble lorsque l'interaction symbolique est problématique (Alger et Alger 2003; Arluke and Sanders 1996; Irvine 2004; Sanders 1999; Shapiro 1990).

Une grande partie de ce travail sur l'interaction homme-animal résout le dilemme meadien en arguant que les chiens et les chats *peuvent* interagir avec les humains, même sans langage. Cependant, il semble y avoir une foule de possibilités banales d'interactions homme-animal – et même humain-humain (par exemple, Goode 1994; Hendriks 1998) – dans lesquelles on ne peut pas supposer, ou tout simplement dans lesquelles on *ne suppose pas*, que les interactants construisent un cadre commun. Toutes les conditions des interactionnistes symboliques sont des indications utiles pour donner un sens à certaines interactions homme-animal, une telle approche implique toujours une limite qui exclut les interactions qui nous ont intéressé – y compris le jeu.

Alors que la priorité des moyens sur les fins est vraie pour tous les types de jeu (Miller 1973), ici je suis plus intéressé par la sous-catégorie de jeu où le but est principalement *l'association*

avec d'autres pour son propre intérêt. Ces formes d'association de jeu, que je conçois comme jeu social, en suivant Goffman, se distinguent des autres activités qui peuvent être formulées comme jeu, tels que : les jeux de rôle, où l'acteur imagine être quelqu'un d'autre, ou les jeux de compétition, où l'acteur cherche à faire mieux que son(ses) adversaire(s), ou les jeux de hasard, où l'acteur espère battre la chance.

Ci-dessous je décris comment le jeu social est adopté dans les rencontres entre différents interactants. J'aborde dans des exemples la façon dont les êtres humains peuvent réussir à jouer avec leurs chiens de compagnie, et même avec de « simples » animaux. Plutôt que d'admettre l'inter-subjectivité, je la problématise. M'appuyant sur l'ethnométhodologie (Garfinkel 1967) et des idées pragmatiques (James 1907), je soutiens que l'homme peut encore obtenir une satisfaction dans l'association simmelienne avec des acteurs tels que les animaux sans inter-subjectivité démontrée. Ceci est possible car ni la compréhension partagée ni des intentions ne sont nécessaires à l'interaction coordonnée – même si elles améliorent celle-ci. Ceux avec qui nous ne pouvons pas supposer la mutualité peuvent encore être des « partenaires appropriés » (Goffman 1986:43) pour les partenaires de jeu.

Les rencontres humain-animal peuvent nous renseigner sur la forme et les limites du jeu. Elles nous aident à examiner la façon dont le cadrage d'une rencontre en tant que jeu peut être inégalement distribué entre les acteurs (voir Goode 2006). Les situations dans lesquelles il est *évidemment* peu probable que les humains et les animaux partagent des compréhensions et des intérêts mettent en lumière les cas *moins évidents* du même phénomène entre humains. Je me suis spécifiquement intéressé aux *relations* entre les possibilités diverses du jeu humain-humain et humain-animal, et aux manières dont nous pouvons les comprendre comme différant en degré - tout au long d'un continuum plus ou moins grand d'inter-subjectivité possible et de complexité interactive, par exemple, plutôt qu'en nature. Ainsi, je conclus en proposant un ensemble provisoire de conditions qui structurent les innombrables possibilités du jeu social.

LES CADRES DU JEU CHEZ LES HUMAINS ET CHEZ LES ANIMAUX

L'un des essais les plus célèbres sur le jeu social est celui de Simmel (1949) mentionné ci-dessus sur la *sociabilité*, qu'il qualifie de « forme ludique de la socialisation » (1949:255). Nous nous engageons dans la sociabilité lorsque nous nous engageons dans des associations qui sont appréciées pour leur intérêt propre – qui est non instrumental. Dans de telles rencontres, la forme de l'interaction prend le pas sur le contenu de fond. En outre, la sociabilité sert à « épargner les relations de frictions » de « la vraie vie » (1949:255). En tant que cadre, il y a une *tension* dans la

sociabilité, qui exige un travail et une « attitude spéciale » (1949:258) entre tous les participants afin d'obtenir sa séparation d'avec la « vraie vie ». Simmel soutient que, pour que les participants soient capables de partager le plaisir de l'association, la sociabilité requiert une « démocratie d'égaux » temporaire (cf. Riesman 1960:257), qui est rendue possible par la mise entre parenthèses des statuts et des questions instrumentales – entre autres choses – qui pourraient détourner l'attention d' « un sentiment de valeur de l'association en tant que telle » (cf. Mills 1958:255).

Alors que les critères de la sociabilité peuvent être abstraits, la plupart d'entre nous pourraient reconnaître la sociabilité en pratique. Après le travail, les employés de statuts différents peuvent partager un verre tout en échangeant « des histoires, des plaisanteries, [et] des anecdotes » (Simmel 1949:259); les hommes afro-américain du centre ville peuvent construire des duels lyriques rusés – parfois appelé « les dizaines » (voir Abrahams 1962; Lee 2009) – dans lesquels les insultes sont parées plaisamment en grande partie « simplement pour maintenir la vivacité... [et] la conscience commune du groupe » (Simmel 1949:259-60); ou encore les vieux (de la vieille) peuvent se réunir dans les épicerie du coin (see Bauman 1972) et d'utiliser toutes les ressources de la conversation » (Watson and Potter 1962) pour maintenir le flux de l'interaction. Ces interactions ne sont pas orientées vers des situations, des statuts, ou des buts extérieurs à la rencontre immédiate. La récompense est principalement dans le « faire » de l'association avec les autres/autrui.

De nombreux chercheurs ont étudié le jeu de façon plus générale, et la variété de ses manifestations (Csikszentmihalyi 1975; Herron et Sutton-Smith 1971; Millar 1974). De telles études peuvent tenter de classer les *types* de jeu qui se produisent couramment (c'est à dire les jeux de hasard, les sports, les jeux de rôles), l'objectif principal est souvent d'examiner la *forme* générique qui tend à être partagée par les activités considérées comme jeu (Caillois 1961; Csikszentmihalyi et Bennett 1971; Goffman 1961b). De manière surprenante peut être, ces chercheurs comparent souvent le jeu humain et le jeu animal (Bekoff 2006; Goffman 1986; Miller 1973; Sutton-Smith 1997). Dans un ouvrage classique, Huizinga (1955) résume les caractéristiques formelles du jeu en des termes similaires à la sociabilité de Simmel :

« Une activité libre [volontaire] se tenant tout à fait consciemment en dehors la vie « ordinaire » comme étant « pas sérieuse », mais en même temps absorbant le joueur intensément... il s'agit d'une activité qui n'est liée à aucun intérêt matériel. . . Elle se produit au sein de ses propres frontières appropriées du temps et d'espace selon des règles fixes et d'une manière ordonnée [1955:12]... À tout moment la « vie ordinaire » peut réaffirmer ses droits, soit par un impact de l'extérieur, ce qui interrompt le jeu, ou par une infraction contre les règles, ou bien de l'intérieur, par un effondrement de l'esprit de jeu, une chose qui donne à réfléchir, un désenchantement. (1955:21). »

Riezler (1941:511) ajoute que, dans le jeu, nous « mettons en place des significations, des exigences et des obligations de notre propre fabrication. En jouant, nous jouissons d'être nos propres maîtres »(cf. Miller 1973:97; Tuan, 1984). Il y a définitivement un chevauchement dans la myriade de définitions du jeu dont deux éléments sont les plus notables: (1) le jeu consiste en une certaine « attitude » ou un « esprit » spécial qui encadre l'activité et (2) les moyens prennent la préséance sur les fins.

Schwartzman (1978:169) souligne que le jeu n'est « pas une catégorie particulière de comportements... il est considéré comme une attitude ou un cadre qui peut être adoptée en relation à n'importe quoi » (cf. Sutton-Smith 1997:23). La notion de jeu comme *cadre* vient de Bateson (1972, 1956), qui examine la façon dont les animaux communiquent, les uns avec les autres, le message que « c'est un jeu ». Le paradoxe du jeu animal est que des actions telles que mordre ou égratigner se présentent comme des signaux d'agression dans de nombreux contextes, mais, dans le jeu animal envoyer et recevoir de tels signaux s'attache à un sens différent pour eux. Mead semble avoir du mal à expliquer ce phénomène. Mead (1934:42-44) décrit une bataille de chiens afin de démontrer que, bien qu'il y ait une « conversation de gestes », elle n'implique *pas* des signes. Un grognement ou une attitude agressive agit uniquement comme un « stimulus immédiat pour que l'autre [chien] s'adapte à ces réponses » (1934:43), non pas comme un « symbole important » qui représente un sens plus large. Peut-être Mead en serait venu à une conclusion différente s'il avait pris les jeux-combats au sérieux, dans lequel des animaux s'appuient sur des mouvements de combat pour signaler et commencer le comportement « pas sérieux ». Oublier cette traduction semble impliquer de s'appuyer sur des cadres cognitifs distincts, contextuels qui définissent ce qu'une série de comportements signifiera et qui interdisent les actions contredisant ce cadre. Un cadre est « métacommunicatif. Tout message qui définit explicitement ou implicitement un cadre, *ipso facto* donne des instructions au récepteur ou l'aide dans sa tentative de comprendre les messages inclus dans le cadre »(Bateson 1972:188). Quand un animal signale que « c'est un jeu », comme le célèbre jeu du bâton chez le chien (Bekoff 2006), un cadre apparaît dans lequel une morsure n'est pas plus présentée comme un acte d'agression. D'autres significations, ancrés à d'autres cadres, sont entre *parenthèses* (Fagen 1981; Loizos 1967).

La notion de cadre du jeu de Bateson est devenu la base du concept de cadre de Goffman comme moyen de comprendre l'organisation de l'expérience en général (1986). En ce sens, les « séquences » d'actions sont définies par les acteurs d'une manière spécifique au contexte. Les jeux, Goffman (1961b: 10) dit, « placent un « cadre » autour d'une série d'évènements immédiats, déterminant le type de « sens » qui sera accordé partout dans le cadre ». En citant Simmel, Goffman note que les individus sauront mettre entre parenthèses *certaines* attitudes, émotions, et des

composantes de statuts extérieurs qui menaceraient l'humeur du moment que « c'est un jeu ». Ces éléments menaçants « devront être considérés comme non pertinents, hors du cadre, ou ne se produisant pas » (Goffman 1961b: 25). Une rencontre de jeu est sans cesse menacée d'effondrement, comme quand les joueurs sont plongés dans des rencontres « de côté » ou interprètent mal les signaux.

Goffman (1986:41-42) souligne l'utilisation volontaire et répétée de gestes exagérés et inefficaces et l'emploi de l'auto-handicap, d'arrangements, ou d'inversion des rôles dans le jeu. Si l'attitude spéciale du cadre du jeu est maintenue; le joueur peut y devenir complètement absorbé. Il y a une « dissociation sans effort de tous les autres événements » (Goffman 1961b: 38):

Par cette implication spontanée dans les activités communes, l'individu devient une partie intégrante de la situation, déposée en lui et exposée à lui, insufflant lui-même dans la rencontre d'une manière très différente de la façon dont un joueur idéalement rationnel s'engagerait de son côté à une position de jeu abstrait idéal.(1961:38)

Toutefois, lorsque le jeu est en conflit avec d'autres exigences ou intérêts de sorte qu'il n'est pas spontané et captivant, il peut y avoir un sentiment de malaise ou de l'ennui plutôt que de l'amusement (Csikszentmihalyi, 1975). La gestion de cette tension est une composante essentielle du jeu.

Le jeu peut se produire, alors, chaque fois que les joueurs cadrent une rencontre comme jeu. Comme indiqué, une telle attitude attire l'attention sur les moyens, pas les fins, de l'interaction. Miller (1973:89) note que, dans le jeu entre babouins, les schémas moteurs « impliquent beaucoup d'agitation, de pompage, d'exagération, et indirectement, d'actions inefficaces. En bref, l'apparence du jeu entre babouin a une qualité unique du « fait exprès » (cf. Loizos 1967). En outre, comme le note Goffman pour le jeu entre hommes, il y a une répétition inutile des actions, un renversement des rôles, et de l'auto-handicap. Miller (1973:91) affirme que cette qualité du « *fait exprès* » est l'un des marqueurs de la définition du jeu social chez l'homme aussi, dans lequel la « complication délibérée » des actions (moyens) est effectuée pour le simple « plaisir de faire ». « Le processus devient un jeu quand il devient intéressant en soi... Dans le jeu l'acte de faire est clairement enrichissant dans le sens où il incite sa propre répétition » (1973:91). Miller (1973:92) souligne que, tandis que les fins « ne sont pas obliérées », elles ne « déterminent pas les moyens » dans le jeu. De cette façon, le jeu s'appuie souvent sur des routines standard ou des structures, mais permet de nouvelles combinaisons ou des variations inventives de ces moyens afin de profiter du déroulement de la rencontre.

Comprendre le jeu en tant que cadre plutôt que comme un épisode (voir Riesman et Watson 1964) nous permet de voir comment il peut découler d'épisodes apparemment « sérieux », ainsi que

comment il peut être absent d'épisodes prétendument ludiques. Par exemple, dans la tâche « sérieuse » de la conclusion d'une transaction commerciale, les acteurs peuvent trouver du plaisir dans l'association elle-même et chercher à l'améliorer grâce à des plaisanteries. Inversement, les fêtards peuvent être désintéressés par les associations qu'ils font et chercher à minimiser leur implication avec les autres. Ainsi, le jeu est une sorte de stratification qui peut être superposée sur presque n'importe quelle sorte d'interaction et transformer son sens (Goffman 1986:82).

Un fait qui a donné lieu à peu d'attention sociologique est que toutes les rencontres ludiques sont « égales ». Si des modèles spécifiques de comportements ludiques sont considérés comme des « motifs » (Mitchell et Thompson 1990), il apparaît que le nombre et la complexité des motifs disponibles comme ressource pour l'interaction ludique varient en fonction des interactants et des caractéristiques du contexte. Par exemple, les enfants plus âgés et les jeunes jouant ensemble peuvent avoir un accès différencié aux répertoires de comportements, qu'ils peuvent exercer sur l'interaction, et ils peuvent avoir des capacités cognitives différentielles par lesquelles ils apprécient, évaluent et répondent à la situation (cf. Goode, 1994) . En outre, ceux qui partagent une histoire commune peuvent avoir développé une « culture privée » (Fine, 1981) qui peut servir d'immense ressource à partir de laquelle est construite une plus grande variété d'interactions ludiques que celles offertes aux étrangers. Le jeu semble plus susceptible de se produire dans certains milieux – comme un parc – que dans d'autres – comme un bureau. C'est en tentant d'organiser cette variation dans le jeu – en particulier en ce qui concerne le problème de l'inter-subjectivité – que le reste de cet article examine les possibilités de cadrage divers des rencontres homme-animal comme jeu social. Contrairement aux théories qui élèvent les animaux au rang d'interactants symboliques pour expliquer l'interaction coordonnée humain-animal, ci-dessous je donne corps à une approche qui peut expliquer les interactions homme-animal, sans la nécessité d'assumer un « esprit » ou des significations partagées. Cette approche nous permet de rapporter les interactions homme-animal à des interactions entre humains, et elle nous empêche de « jeter le bébé avec l'eau du bain ». A savoir, les associations avec les humains et les animaux sont encore possibles et agréables pour les humains, même si l'interaction symbolique est impossible. Il est utile d'examiner l'interaction symbolique comme un type idéal permettant de comparer les différentes interactions le long d'un continuum d'inter-subjectivité.

JOUER AVEC LES CHIENS

Les maîtres humains jouent avec leurs chiens de compagnie tout le temps. Ce type de jeu peut prendre plusieurs formes, telles que les jeux de poursuite ou du « va chercher! ». Dans les

conversations de tous les jours, les humains ont tendance à étiqueter ces activités comme jeu, et ils pensent souvent que leurs animaux de compagnie partagent cette compréhension de ces interactions. Leurs animaux de compagnie leur paraissent susciter et profiter de ces interactions, et les humains construisent des routines de jeux basées sur cette hypothèse. Récemment, les interactionnistes ont tourné leur attention sur le jeu homme-chien, révélant la profondeur et la complexité de ce quotidien, phénomène pris pour acquis. Contre Mead (1934), beaucoup de ces chercheurs affirment que les interactions entre les maîtres et les animaux de compagnie réunissent un grand nombre des conditions préalables de l'interaction symbolique, en dépit de l'absence du langage (Alger et Alger 2003; Arluke et Sanders, 1996; Irvine 2004; Sanders 1999).

L'une des signatures caractéristiques du jeu, selon Bateson et Goffman, est le mouvement d'amorçage qui signale « c'est un jeu ». Les chiens semblent réussir à envoyer ce signal à l'homme. Sanders (1999:46), par exemple, décrit comment un de ses chiens peut attraper un bâton parmi beaucoup d'autres, puis l'inciter ou inciter un autre chien à poursuivre le bâton. Une fois que le bâton devient un « bâton de jeu », un certain nombre de variantes de jeu peuvent être élaborées de manière à garder un jeu de « va chercher » intéressant. Ainsi, les chiens peuvent commencer à jouer en apportant certains « objets de jeu » à leur maître ou d'autres animaux, ou en se dirigeant vers certains endroits où les rencontres souvent ludiques se produisent (Alger et Alger 2003; Irvine 2004). Le « bâton de jeu » – quand un chien pousse son postérieur vers le haut tout en inclinant sa tête vers le bas – est l'un des signaux les plus couramment employés par les chiens, avec d'autres chiens et les humains, pour signaler que les comportements qui suivent doivent être compris comme un jeu (Bekoff 2006; 1989 Mechling). Sanders propose ce comportement comme preuve que ces animaux comprennent ce qu'est un jeu de la même manière que les humains.

Au fil du temps, les humains et leurs chiens développent des routines de jeu dans lesquelles ils gravitent autour de certains jeux et développent les signaux d'arrêt, de démarrage, et de maintien du jeu. Ils créent des gestes stéréotypés et des traditions interpersonnelles qui peuvent conduire à « élaborer des complexes interactifs routiniers » (1989:314 Mechling). Les êtres humains ne se contentent pas d'enseigner à leurs chiens comment jouer: ils développent des routines ensemble – celles qui *marchent* pour eux. Seul les participants définissent certains objets et endroits comme étant « dans le jeu », et les cas de récurrence d'auto-handicap afin de maintenir le jeu en cours. Au sein de ces séquences d'activité, un « mouvement/déplacement » dans le jeu, tels que le grognement d'un chien ou un être humain chassant le chien, a un sens différent pour l'autre que dans un autre contexte, où un chien grognant sur la personne ou la personne chassant le chien pourrait être fait sous le coup de la colère (voir Irvine 2001, 2004). En effet, « un chien peut très bien faire la distinction entre les coups de pied et le trébuchement » (Goffman 1986:186). Il en va de même pour

l'homme. En effet, cela semble indiquer que les deux participants cadrent la séquence d'activité comme quelque chose de distinct de la « vie ordinaire » (Huizinga, 1955).

Il apparaît également que, comme dans les relations intimes humaines, au fil du temps une histoire de jeu ensemble permet aux chiens et aux humains de développer leur propre sorte de « culture privée » limitée (Fine 1981; Mechling 1989; Sanders 2003) qui sert de ressource pour interpréter les actions *in situ* et développer des structures de jeux. On peut observer l'emploi de cette composante dans ce qui semble être la tromperie, qui augmente avec la familiarité. Les chercheurs ont examiné la façon dont l'humain et le chien « trompent » l'autre, comme quand un chien laisse tomber une balle assez près d'un homme pour que l'homme sente qu'il a une chance de l'attraper, mais la lui arrache (Goode 2006; Mitchell et Thompson, 1986; Sanders 1999; Shapiro 1990). Dans ces cas, la tromperie devient un moyen d'élaborer des structures de jeux comme les jeux de bâton et de chasse, de prolonger leur plaisir. Le « truc » semble être d'assurer la fluidité du jeu de sorte qu'il demeure passionnant pour les participants (Csikszentmihalyi, 1975; Irvine 2004). Ainsi, même si il y a la compréhension d'un « but » de la part de l'homme de tenir une balle hors de portée du chien, les *moyens* de réaliser ces objectifs reçoivent souvent la priorité sur l'activité et fournissent le plaisir pour l'homme de celui-ci.

Le jeu homme-chien fait aussi écho au jeu social humain de la manière décrite par Simmel (1949) et Goffman (1986) d'une autre façon : à certains égards, il présente un nivellement des différences qui sortirait de la participation mutuelle au jeu. Mitchell et Thompson (1990) montrent comment les humains et les chiens ajustent leur comportement au fil du temps afin qu'ils puissent tous deux être facilement à l'écoute de la rencontre. Par exemple, si l'homme réussit « trop bien » à garder le ballon loin du chien pour taquiner le chien avec le ballon, mais n'offre jamais au chien une possibilité de l'obtenir, le chien va probablement perdre de l'intérêt et l'interaction cessera. Après analyse de segments de l'enregistrement vidéo du jeu homme-animal, Mitchell et Thompson (1990:189) concluent que, si les joueurs sont en quelque sorte incompatibles d'une manière qui inhibe le simple commencement et le maintien du jeu, « ou s'attend à ce que les joueurs incitent l'autre grâce à l'auto-handicap, le refus de jouer... et la manipulation » (cf. Shapiro 1990).

COMPRÉHENSION COMMUNE OU PROJETS COMPATIBLES?

En ce qui concerne le jeu homme-chien, Sanders (1999:140) affirme:

Pour qu'une interaction réussie ait lieu, ces acteurs doivent posséder certaines capacités de base et partager des compréhensions fondamentales. La fondation de cet échange est la définition commune de la situation dans laquelle l'interaction se déroule. Le centre de

la définition de la situation est une compréhension mutuelle de qui sont les acteurs dans le contexte spécifique et l'objet de l'échange – chaque acteur est conscient de sa définition de la situation et de ses objectifs et, à son tour, estime les compréhensions et les objectifs de l'autre. Il est primordial pour la capacité de chaque acteur de jouer le rôle de l'autre...

Ces principes de l'interactionnisme symbolique – souscrit par une poignée d'interactionnistes de l'homme-animal (Alger et Alger 2003; Arluke et Sanders, 1996; Irvine 2004) – sont précisément ceux que Mead prévoyait, même si bien sûr il les base dans le langage et fait valoir que « la conversation de gestes n'est pas importante en dessous du niveau de l'homme »(1934:81).

Bien qu'il semble y avoir une harmonisation mutuelle à la situation et à l'autre, et alors que les chiens et les humains semblent être en mesure d'envoyer et de recevoir des signaux de manière à leur permettre de tirer une activité coordonnée de jeu, doivent-ils partager une définition de la situation et prendre le rôle de l'autre pour faire ainsi? Que faudrait-il pour affirmer ou infirmer une telle affirmation? Pour être sûr, comme ces chercheurs soulignent, même parmi nous, les humains ne peuvent jamais « réellement » répondre à ces questions, bien que nous puissions trouver des preuves pour appuyer une telle position. Pourtant, « *nous agissons comme si nous parvenons à l'inter-subjectivité, et cela fonctionne, à toutes fins pratiques* » (2005:658 Jerolmack, souligné dans l'original; voir aussi Garfinkel, 1967). Mais, plutôt que de traiter le problème intrinsèque de l'inter-subjectivité dans toute interaction comme une mise en garde vis-à-vis des revendications des interactionnistes symboliques à propos des relations homme-animal, les interactionnistes humains-animaux ont tendance à utiliser ce dilemme comme *garantie* pour faire ces demandes (Arluke et Sanders 1996:79 ; Alger et Alger 2003; Irvine 2004; pour un aperçu des approches théoriques à ce dilemme, voir Cerulo 2009).

En rupture avec l'hypothèse de l'interactionnisme symbolique que le cadre de jeu doit être partagé par les humains et les animaux, Mechling (1989:316) affirme que « les participants... pourraient avoir des motifs et des compréhensions de l'événement très différents et toujours interagir « avec succès », à savoir, d'une manière satisfaisante... pour les participants. » Goffman (1986), comme le note Mechling, explore la construction de cadres frauduleux, dans lesquels « les escrocs » construisent un cadre pour l(es)'autre(s) qu'ils ne partagent pas et qui permet le succès de l'« escroquerie ». L'implication de cet exemple peut-être évident, c'est que nous ne pouvons *jamais* savoir si deux ou plusieurs joueurs partagent une compréhension du cadre du jeu. Cela fait écho à la remarque faite par les ethnométhodologues (Garfinkel, 1967; Goode 1994, 2006). Mechling (1989:319) appelle « sophisme d'égalité » les situations où l'on suppose que les participants sont égaux en puissance et en compétence pour définir et comprendre une rencontre. À cet égard, certains participants peuvent même être contraints à une rencontre qui est définie comme un jeu par

un autre (voir Tuan, 1984). La symétrie n'est pas nécessaire pour que l'interaction coordonnée se produise. Mais comment est-ce possible?

Mitchell et Thompson (1986, 1990) introduisent une autre façon de réfléchir à ce problème tout en reconnaissant toujours que la « réussite » du jeu implique un niveau élevé de coordination, de tension soutenue, et d'harmonie avec l'autre. Les auteurs (1986:193) font valoir que tous les acteurs ont des intentions, qui les orientent pour organiser des « *projets* », définis comme « le modèle des actions qu'un joueur utilise pour tenter de contrôler les actions des autres joueurs. » Dans le « jeu social » chaque membre a son propre projet, dont il doit assurer la coordination avec l'autre projet pour maintenir l'interaction. Cela implique un ajustement mutuel, la tension est centrée sur chaque membre tentant de participer à son propre projet, tout en laissant la possibilité aux autres de s'engager dans son projet. Par exemple, un homme peut avoir le projet de garder la balle loin du chien, dont le projet peut être d'acquérir la balle. Comme mentionné précédemment, si l'homme réussit « trop bien » en ne donnant au chien aucune occasion de réaliser son projet, le chien perdra probablement de l'intérêt. Ainsi, l'humain va « handicaper » sa capacité à rendre leurs projets compatibles. Plus les projets sont compatibles, moins l'ajustement est nécessaire.

Bien que « les activités des joueurs soient poursuivies en commun, rien au sujet de ces activités ne nécessite que les participants partagent des buts communs » (Mitchell et Thompson 1986:194). Dans une étude ethnométhodologique du jeu homme-chien, Goode (2006) arrive à un résultat similaire, en disant que les acteurs ont une « disponibilité asymétrique » à la signification de l'interaction. Pourtant, les chiens et les humains ont probablement une certaine capacité à « reconnaître la directionnalité des projets et des actions de l'autre » (Mitchell et Thompson 1986:202), qui témoigne de la capacité des acteurs à anticiper régulièrement l'action de l'autre. Comme Goode (2006:144) le souligne, il n'est pas nécessaire que « les compréhensions partagées ne se produisent pas », mais plutôt que le « bon ordre social ne repose pas sur eux. » Faulkner et Becker (2009) démontrent clairement ce phénomène chez les musiciens de jazz.

SATISFAIRE L'IMPULSION DES ASSOCIATIONS LUDIQUES – AVEC DES ANIMAUX

Les humains peuvent avoir des garanties de croire qu'ils partagent le cadre du jeu avec leurs chiens. Mais sociologiquement, nous sommes tout aussi intéressés par les *conséquences* de cette croyance. Du point de vue pragmatique, nous voulons connaître la « valeur » (James 1907) qu'il y a à agir *comme si* la réciprocité existe dans l'orientation des actions d'une personne. Cela ne veut pas dire qu'il n'est pas nécessaire d'avoir une preuve à l'appui de la croyance à un cadre partagé. Au contraire, je veux dire que si les interactions quotidiennes des hommes avec leurs animaux

fournissent un appui pour une telle croyance, et si les futures interactions construites *comme si* cette croyance était vraie réussissent, alors la compréhension partagée peut indiquer qu'elle existe, à toutes fins pratiques pour l'homme (mais pas nécessairement pour un observateur, sans parler du chien). Ainsi, une croyance à la compréhension partagée *devient* vraie pour l'homme si elle résiste à l'épreuve de leur expérience (Dewey 1911). Les humains sont témoins des signaux, des gestes, du contact visuel, de l'harmonisation du comportement à la situation du chien et en déduisent que le chien définit parfois les situations de la même manière que les humains. Beaucoup de chercheurs étudiant l'interactionnisme symbolique homme-animal font écho à la perspective pragmatique sur ce point, mais ils ont tendance à passer de cette idée à une autre direction que la mienne, caractérisée par l'affirmation d'Irvine (2004:2) que « les animaux ont un « moi », aussi. » Que les animaux ont un « moi » ou non, ce qui est le plus pertinente pour les sociologues – et le plus vérifiable – est que les humains agissent souvent envers les animaux comme s'ils avaient un « moi », et par des moyens qui se chevauchent avec la manière dont ils *agissent envers* les humains (voir Cerulo 2009) .

Les humains ont rarement, sinon jamais, pu se retirer d'un cadre anthropocentrique. Comme d'autres l'ont noté, cela les conduit à intrinsèquement anthropomorphiser des animaux, et même des objets (Cohen, 1989). Pourtant, « l'autre » est varié dans la mesure où il peut rencontrer des hommes sous leurs conditions et permettre une réciprocité dans les interactions observables. Les chiens semblent être aussi capables que les êtres humains de déduire une compréhension mutuelle, même si les travaux asymétriques sont impliqués pour atteindre cet état. Les propriétaires de chiens, souvent irréfléchis, assument le « plus petit rôle de l'homme » (Arluke et Sanders 1993:383), dans lequel ils essaient de prendre le point de vue de leur chien et d'imaginer ce qui lui serait agréable afin de renforcer l'association. Ils peuvent même adopter des gestes et des sons comme des animaux. Les adultes le font souvent avec les enfants, ainsi qu'avec les handicapés mentaux (Goode, 1994). Lorsque « alter », répond d'une manière attendue par « ego » compte tenu des hypothèses formulées par ego au sujet de la mutualité, de la personnalité, ou autre chose, cela renforce la possibilité pour ego de réaliser une rencontre amusante, celle dans laquelle ego croit que alter cadre la rencontre de la même façon.

Cela implique qu'il est possible pour les humains d'atteindre des objectifs similaires et des satisfactions dans les interactions avec les animaux. Rappelant l'observation de Goffman (1986:45) que se battre et « jouer aux dames est bien la même chose » parce que les joueurs peuvent dire que « la seule chose qui se passe réellement est un jeu », on peut dire la même chose entre le jeu homme-homme et le jeu homme-chien. La *substance* de la rencontre est tout à fait différente, mais les humains peuvent s'engager dans les deux parce que ces formes assouissent une impulsion vers l'association avec d'autres comme fin en soi.

Les chiens semblent être un « *partenaire approprié* » (Goffman 1986:43) pour jouer avec l'homme. Ce qui est important, c'est que les humains peuvent cadrer et réaliser une rencontre ludique avec des chiens que les chiens veuillent « vraiment » jouer ou non. Le jeu implique souvent la *projection* des qualités humaines sur l'animal, mais il y a un aspect *objectif* qui peut être observé: la réalisation de l'interaction coordonnée qui marque un épisode associatif.

De manière importante, alors que la mutualité peut également être mise en doute chez les humains interagissant, l'utilisation du langage humain peut littéralement définir les conditions dans lesquelles ils interagissent et prépare le terrain de rencontres ludiques plus élaborées. On ne peut pas demander à un chien pourquoi il s'ennuie, mais on peut certainement le demander à une personne. Le langage peut nous donner plus de poids ou de mutualité supposée, et la jouissance peut être améliorée par une plus grande assurance que l'on partage une définition d'une situation ludique avec un autre. La répétition (souvent *ad nauseam*) et les possibilités de jeu circonscrites entre les humains et les chiens (à savoir, jeux de récupération, des jeux de poursuite) découlent de la manière limitée avec laquelle l'interaction peut être coordonnée sans langage. On pourrait dire que l'animal-autre est un interactant appauvri, qui limite les possibilités de jeu par rapport à la potentialité du jeu homme-homme. Mais cela suggère une variation de degré et non de nature, concernant le jeu social entre les humains et les animaux.

Avec l'accent mis par Goode (2006), Mechling (1989), et Mitchell et Thompson (1990) sur le fait que l'harmonisation à la situation du jeu et à l'autre peuvent être asymétriques, mettant en jeu un montant inégal de travail et de compréhension par les différents acteurs, il est logique que des partenaires « inégaux » – linguistiquement, mentalement, ou autrement – peuvent coordonner l'interaction. Que le jeu égalitaire soit toujours possible ou non, même chez les humains est aussi en cause (Clough, 1979). Dans le jeu homme-chien, même si les humains ne peuvent pas accéder aux esprits des animaux, ils ont souvent pensé et agi comme s'ils le pouvaient. Comme montré précédemment, cela permet ou améliore les possibilités de certains jeu. Cependant, faut-il que la capacité des humains pour encadrer une rencontre telle que le jeu se fonde sur une hypothèse de mutualité? Que se passe-t-il quand ego interagit avec un alter dont il est possible qu'il ne partage pas la définition de la situation?

Ces interactions sont en fait assez communes. En observant la vie sociale des parcs publics dans Greenwich Village (Manhattan) dans le cadre d'une étude ethnographique sur les interactions dans la rue, j'ai été frappé par la variété des associations spontanées qui ont été produites. Parallèlement au badinage futile de vieux amis ou de parfaits inconnus, ou chez les humains qui jouent avec leurs chiens dans des espaces dédiés, j'ai vu des gens donner à manger aux pigeons. Les êtres humains peuvent effectivement se livrer à cet acte banal et simple en apparence avec des

degrés d'intensité variés. Certains personnes nourrissent les pigeons tout en leur accordant peu d'attention, ou les nourrissent sur de courtes durées, mais d'autres personnes ont des « interactions axées » (Goffman 1963:24) où ils sont absorbés dans l'activité et s'engagent dans le nourrissage pendant une période prolongée de temps. Dans le nourrissage « non-axé » du pigeon, comme lorsqu'une personne jette de temps en temps des miettes pour un pigeon tout en se concentrant sur autre chose, comme les conversations avec leurs pairs, les pigeons – tous mis en interaction avec les humains – sont souvent incorporés dans un échange convivial qui est encore en grande partie réalisé entre les hommes. De manière significative, dans ces cas les pigeons peuvent devenir une ressource qui peut faciliter et/ou améliorer la liaison entre les êtres humains dans cet espace, mais je me suis intéressé ici à la manière dont les humains peuvent, s'ils le souhaitent, développer des routines d'alimentation/de nourrissage plus absorbantes et élaborées.

De nombreux parcs ont leurs nourrisseurs de pigeons dédiés, qui viennent presque tous les jours avec du pain ou des graines pour les oiseaux en particulier. Bien que beaucoup de gens qui nourrissent les pigeons focalisent leur attention sur les pigeons et les autres humains, ou viennent au parc et ensuite « découvrent » les pigeons, les nourrisseurs réguliers viennent avec l'intention première de nourrir les oiseaux. Ils s'engagent dans des interactions axées, parfois longues, avec ces animaux. J'ai souvent observé une femme blanche âgée nommé Anna qui nourrissait les pigeons tous les jours dans le Father Demo Square. Il y avait une régularité et une familiarité dans les interactions quotidiennes avec un groupe de pigeons sauvages que je ne vois pas entre les oiseaux et les nourrisseurs occasionnels. Les pigeons lui affichent un niveau élevé de « confiance » généré par ses habitudes régulières d'alimentation/de nourrissage prolongée. Ils semblent la reconnaître, la suivre dans le parc, atterrissent sur son épaule, et mangent dans ses mains. Lors des conversations, Anna a fait valoir que les oiseaux avaient des personnalités différentes. Au moins en ce qui concerne les habitudes distinctes d'actions parmi les oiseaux, ses dires ont été effectivement confirmés. Elle a été en mesure de prédire avec exactitude quel oiseau irait chercher la bagarre, et lequel essaierait de prendre l'alimentation dans ses poches.

Des nourrisseurs réguliers comme Anna voient quelque chose dans la plupart des pigeons que les passants manquent. Ils peuvent distinguer entre les pigeons quels sont ceux qui font leur apparition tous les jours. Pourtant, leurs interactions avec les pigeons vont plus loin que cela. Basée sur une routine bien établie, une relation émerge. Les habitudes de nourrissage d'Anna ont favorisé une histoire avec les oiseaux qui offre plus de possibilités interactives avec les pigeons que cela n'est possible pour les nourrisseurs occasionnels; elle et les pigeons partagent des routines mutuellement construites (cf. Fine 1981; Mechling 1989; Sanders 2003). Même si elle peut être partiellement motivée par la nourriture pour les pigeons pour qu'ils ne meurent pas de faim, cette

motivation a plus servie de base qui les rassemble. En dehors de l'action volontaire de nourrir naissent des interactions captivantes dotées de beaucoup plus de structures élaborées que ce qui se produit avec un nourrissage non axé. Anna pourrait tout simplement jeter les denrées alimentaires et quitter le parc, si elle ne cherchait pas l'association comme une fin en soi. Pourtant, elle choisit « une ligne brisée à la fin » (Miller 1973:93), nourrissant « inefficacement » les oiseaux en limitant la quantité de nourriture donnée à un moment afin de prolonger et d'élargir les paramètres de la rencontre comme une fin en soi .

Les nourrisseurs réguliers de pigeons peuvent *faire* des choses plus différentes avec les pigeons que les nourrisseurs occasionnels : former des associations interactives plus ou moins grande. Les pigeons surgissent parfois sur des individus, des pigeons se posent sur les épaules et mangent dans les mains, et ainsi de suite. Les êtres humains expérimentent des actions différentes pour voir ce qu'ils peuvent « en tirer », tout en conservant les pigeons impliqués dans la rencontre. Les pigeons et les humains sont à la fois plus sensibles aux actions de(s) l'autre(s) sur la base des antécédents et des interactions plus prolongées que ce qui se passe dans le nourrissage non axé. Un exemple est que, quand Anna lève la jambe, les pigeons ne détalent pas comme ils le font lorsque les nourrisseurs occasionnels font un geste similaire soudain et inattendu. L'élément essentiel du nourrissage ciblé est que les pigeons sont « la participation principale » (Goffman 1963: 56) pour les humains, qui sont absorbés dans ces interactions ciblées. Une caractéristique commune du nourrissage ciblé est qu'il est plus susceptible de se produire quand un homme est seul. Bien qu'il soit encore commun entre pairs, plus de deux personnes associées vont conduire à une implication sporadique et relativement non absorbée avec les pigeons.

Pour certaines personnes, alors, interagir avec des pigeons répond à une « impulsion » pour l'association, même si elle peut être plus limitée que l'association avec les chiens ou les humains. Même les pigeons ont le *potentiel* pour devenir les « partenaires appropriés » (Goffman 1986:43) pour un homme cherchant une association ludique.

La notion de « projets » de Mitchell et Thompson (1990) est un vernis utile pour l'ensemble des orientations ou des intentions que l'acteur dans un cadre utilise pour guider l'action. Les pigeons et la plupart des animaux semblent avoir une intentionnalité, même si c'est une « intentionnalité-dans-l'action » (Goode 2006:84) et non méditative (Porpora 1980; Taylor, 1964). Comme indiqué plus haut, tant que les lignes de l'action des acteurs sont compatibles, de sorte qu'une des actions pour achever son projet sert de base à l'autre pour réaliser le sien, l'interaction est possible et peut être interprété comme « réussie ». Pourtant, les étudiants de l'interaction, même l'interaction homme-animal se concentrent généralement sur les cas dans lesquels, même si le sens partagé n'existe pas, les gens pensent qu'il existe. L'exemple banal du nourrissage de pigeons tire les

conséquences pour les significations et les *intentions asymétriques* entre les acteurs quand on ne peut *pas* supposer que l'autre partage ses significations.

Les comportements des pigeons de rue indiquent qu'ils ont un objectif persistant de se procurer de la nourriture, et ils cherchent des situations dans lesquelles ils peuvent l'obtenir. C'est ainsi que les hommes trouvent les pigeons dans le parc, toujours aux aguets, semblant attendre que quelqu'un jète de la nourriture sur le sol. Les gens dans le parc pourraient avoir un certain nombre de projets, mais certains d'entre eux rencontrent les pigeons dans ce cadre et commencent à les nourrir. Cela peut être un exemple de deux projets téléologiques : les pigeons ont envie de manger, et peut-être que les humains veulent aider à nourrir ces oiseaux. Dans le cas d'un nourrissage ciblé, cependant, la personne centre son attention sur l'activité. Souvent, elle cherche à préciser les possibilités d'interaction et elle a donc une rencontre plus durable. Son projet a cessé d'être de « juste » nourrir les oiseaux. Ce projet téléologique a augmenté les actions supplémentaires visant à obtenir l'association et des interactions réciproques avec ces créatures.

Bien que ces rencontres suivent une structure de base, l'alimentation, l'homme effectue cette tâche avec une qualité inefficace du « fait exprès » (Miller 1973) dans lequel ils font des expériences avec des motifs divers, afin de profiter du flux de la rencontre. L'interaction se fait sur commande, de façon routinière. Pourtant, les humains peuvent utiliser la routine du nourrissage comme ressource grâce à laquelle élaborer et improviser, rappelant la manière dont les conversations sociales « se composent de l'élaboration d'une ressource de conversation » (Watson et Potter 1962). Parce que les pigeons – comme la plupart des animaux – sont capables d'une action qui est indépendante de la manipulation humaine directe (Owens 2007), leurs actions peuvent également ajouter le piment agréable de l'incertitude pour les humains.

Dans la mesure où nous pensons que nous partageons l'inter-subjectivité, nous devenons être (au moins un peu) conscient des états mentaux d'autrui et nous sommes obligés de les prendre en considération. Pourtant, nous n'avons pas un accès clair à « l'esprit » d'un pigeon, et peu de gens semblent juger ou penser que nous le pouvons, à la manière de ce que beaucoup de possesseurs font avec leurs chiens. De cette façon, même si nous pouvons savoir que les pigeons dans le parc ont envie de manger quand ils s'approchent de nous, nous ne pouvons ignorer totalement leurs états mentaux, alors même que nous comptons sur eux pour construire des interactions réciproques et tout simplement avoir du plaisir dans leur nourrissage.

Cependant, un nourrissage de pigeons « réussi » repose sur une certaine quantité de suivi des habitudes du pigeon (par exemple, si vous poursuivez les pigeons en jetant la nourriture, ils continuent à s'enfuir). Les nourrisseurs ciblés peuvent obtenir une satisfaction accrue de l'association elle-même, et leurs expériences répétées dans le temps résultent d'une harmonisation

accrue mutuelle entre les humains et les pigeons qui permettent des structures plus élaborées d'interaction (par exemple, les pigeons n'ont plus peur lorsque le nourrisseur est proche, et parfois ils sont prompts à manger dans sa main ou à se tenir sur ses genoux, on peut distinguer les « personnalités » des pigeons). Il y a, ensuite, le travail impliqué dans la réalisation des interactions captivantes avec des pigeons. Par rapport aux chiens, il existe moins de structures d'interactions possible, moins d'élaboration, et moins de motifs possibles. Il ne semble pas y avoir de cas clairs de contact avec les yeux ou des indices de mutualité tels que les signaux de jeu que les chiens peuvent transmettre. Toutefois, dans *la forme*, l'alimentation ciblée des pigeons reflète encore un projet ludique réalisé par l'homme.

Nourrir les pigeons a le potentiel d'être vécu comme un jeu par les êtres humains, indépendamment de la façon dont l'interaction est vécue par les pigeons, parce que les « projets » ou les intentions des deux espèces sont compatibles les uns avec les autres – à ce moment dans ce jeu – alors même que ces projets ont des objectifs totalement différents.

Cependant avec ses intentions différentes, le pigeon demeure confrontée à la personne comme un agent actif, un « tu » (Buber 1970), « un véritable autre *subjectif* dont la présence immédiate est impérieuse » (Myers 1998:64). Le pigeon peut initier et réciproquer l'action par un certain nombre de moyens qui ne sont ni prédéterminé, ni entièrement sous le contrôle de l'homme (Owens 2007). Ainsi, nous pouvons détecter un « sentiment inexprimable de vitalité » lors de l'interaction avec le pigeon (Myers 1998:82). Comme dans le cas du jeu avec un chien, même si les humains projettent des traits anthropomorphiques sur les oiseaux, un troisième observateur pourrait objectivement témoigner réciproquement, de l'interaction coordonnée. Bien que les humains peuvent bien sûr *jouer avec* des objets, les interactions homme-animal offrent des possibilités pour des associations ludiques dans lesquelles l'interaction est réelle – à savoir, réciproque. Les humains ne font normalement pas phénoménologiquement l'expérience des objets comme un « tu ». Des objets n'ont pas non plus d'intentionnalité à la manière des êtres vivants. Bien que les humains peuvent projeter ces qualités sur les objets, il n'y aurait pas de preuve objective de la réciprocité. Il semble que, pour que des séquences d'activité soient cadrées comme association ludique par les humains, les acteurs doivent au moins être en mesure de s'orienter mutuellement à des parties du monde de la vie commune de manière à pouvoir interagir pour une certaine durée (Schutz 1974).

Simmel dit que même au milieu des associations instrumentales, il y a souvent une « impulsion » pour les améliorer, créer des moments de pure satisfaction par l'association. Le jeu ludique social pousse hors de la couche arable de l'action téléologique. De la même manière, nous voyons que, même si l'on nourrit les pigeons dans le but de fournir de la nourriture, il peut s'y développer une « impulsion » d'élaborer sur cette interaction ici et maintenant par l'introduction de

structures interactives dans le seul but de profiter de l'association. C'est cette « impulsion » à associer comme une fin en soi, et le fait que l'animal apporte quelque chose à la personne qui permet à deux d'entre eux de réaliser des structures d'interaction ensemble, qui permet à l'homme de cadrer la rencontre en tant que jeu social.

SPÉCIFIER ET CONTEXTUALISER LE JEU.

En conceptualisant le jeu social, comme je l'ai prescrit, nous nous intéressons à: (1) comment une personne édicte et interprète des lignes d'action coordonnées comme jeu même sans « preuve » que cette interprétation est partagée avec d'autres membres en interaction, (2) les limites et les variations du jeu, (3) comment les niveaux de l'inter-subjectivité influent la structure et l'expérience du jeu et sa profondeur interactive, et (4) le rôle d'autres éléments contextuels permettant de jouer.

En dehors des espèces auxquelles appartiennent des individus qui interagissent, d'autres aspects de la situation affectent les niveaux observables de l'inter-subjectivité et de la profondeur interactive dans le jeu. Ici, je décris certaines des conditions les plus importantes. J'envisage seulement les possibilités où un homme est l'un des acteurs.

- (1) *Les espèces de l'acteur; et la capacité mentale.* Ceci est la variable centrale de cet article. Le jeu homme-homme offre les possibilités les plus ludiques, mais cela ne signifie pas que l'homme obtient toujours un degré plus élevé d'amusement avec les humains qu'avec les autres animaux. Cela dépend des autres variables ci-dessous. Les capacités mentales sont la clé – sourds/aveugle, autiste, et autres êtres humains handicapés mentaux peuvent exiger des voies de rechange au jeu ou ne pas être en mesure de participer à celui-ci. (Goode, 1994; Hendriks 1998).
- (2) *La biographie personnelle de l'acteur.* J'utilise le terme « biographie » lâchement. J'entends par là une histoire personnelle et aussi la démographie, qui structure la façon dont l'acteur interprète et répond aux autres, y compris les animaux. Par exemple, ceux qui ont eu avant des expériences positives avec les animaux seront plus susceptibles de rechercher des interactions et de jouer avec une variété d'animaux (Irvine 2004:67), alors que certains ne s'ouvriront au jeu quelque soit l'animal. De même, certains animaux sont plus apprivoisés ou « conviviaux » que d'autres.
- (3) *La relation entre les acteurs.* Sont-ils étrangers ou familiers? Sont-ils plongés par nécessité ou s'associent-ils volontairement? Quels sont les positions ou les rôles « sociaux » des

acteurs? Par exemple, les animaux que nous mangeons ne sont généralement pas ceux que nous considérons comme des compagnons, et de bons amis peuvent développer des routines de jeux très satisfaisantes et élaborer en fonction de leur histoire interactionnelle étendue et le niveau de confort.

- (4) *L'espace*. Quelle est la distance physique entre les acteurs? Alors que, chez l'homme, la distance peut être partiellement atténuée par les technologies de la communication, le jeu est fortement tributaire de proximité (en général "face à face"). Ainsi, les animaux du zoo peuvent se sentir assez loin, bien que proche de nous, en raison des barreaux qui nous séparent (aussi à cause de la relation entre les acteurs et le lieu); les animaux marins intelligents peuvent être indisponibles pour jouer pour les mêmes raisons (soit la profondeur sous-marine ou plus près, mais derrière une vitre).
- (5) *Le lieu*. Où sont les interactions qui se produisent – à la maison, au bureau, dans la rue? Des « troisième lieux » (Oldenburg et Brissett 1982; cf Gieryn 2000.) promeuvent le jeu social alors que les « institutions totales » (Goffman 1961a) le répriment. Des espaces pour faire courir les chiens promeuvent le jeu homme-chien plus que les trottoirs.
- (6) *Le temps/la durée*. Combien de temps les épisodes de jeu durent? Sont-ils interrompus?

Les cas les plus complexes de jeu social sont indiqués par des structures de jeu très élaborées et stylisées, avec de nombreuses possibilités d'intervention continue de motifs. Il est probable que cette profondeur repose sur l'hypothèse des acteurs, et la preuve, de l'interaction symbolique. Ainsi, alors que quelques-unes des spécificités du jeu homme-chien sont uniques, il semble que la sociabilité homme-homme peut potentiellement adopter la plupart des structures de jeux disponibles dans le jeu homme-chien ainsi que toute une série de structures nouvelles et plus compliquées qui sont activées par le langage. Le langage nous permet de contrôler explicitement avec d'autres de s'assurer que « c'est un jeu » (si c'est le cas), et on peut formuler des rencontres autour de gestes *et* des mots tels que les blagues, les jeux de mots et d'ironie. Les niveaux faibles du jeu social ont un nombre très limité de structures de jeu et de motifs qui sont souvent répétitifs. Il y a peut être très peu d'inter-subjectivité, mais elle doit être suffisante pour que les parties qui interagissent puissent orienter vers des parties du monde de la vie commune de manière à ce qu'ils puissent interagir pour une certaine durée. Ici, les variables telles que le lieu, l'espace, et la biographie (généralement) de l'animal-autre jouent un rôle plus crucial. En dessous de ce niveau, le jeu social n'a aucune chance d'émerger pour la personne humaine, car aucune interaction « face à face » quelque soit sa durée est possible. Les niveaux moyens du jeu susceptible de comporter assez d'inter-subjectivité supposé qui peut au moins apparaître à ego que les deux acteurs ont une orientation semblable à un cadre, aux

objets et à l'autre.

Cette conceptualisation permet d'organiser la variété du jeu homme-animal et démontre la relation entre le jeu homme-homme et homme-animal. Par exemple, le jeu homme-homme n'est pas toujours agréable ou plus « profond » que le jeu homme-animal, car il peut y avoir un cas où deux étrangers tentent de faire un pas dans la mutualité qui tombe à plat tandis que la dyade humain-chien qui partage une histoire d'une durée très longue absorbe facilement l'homme dans des structures de jeu captivantes. Des niveaux élevés d'inter-subjectivité, ce qui peut faciliter une association agréable, peuvent être possibles mais pas *réalisés* à chaque rencontre. En moyenne, il semble qu'un plus grand potentiel d'inter-subjectivité conduise à une plus grande jouissance et profondeur interactive dans le jeu. Mais le fait que cela ne doit pas toujours être le cas attire l'attention sur d'autres facteurs situationnels. Nous ne devrions pas supposer un niveau de jeu social sans examiner comment ces facteurs conjoncturels se combinent dans un contexte spécifique d'interaction. Par exemple, un primate peut être disponible pour des niveaux élevés de profondeur interactive s'il est en compagnie d'un gardien humain, avec qui il a une histoire commune, dans un environnement confortable pour les deux acteurs. Un primate dans un zoo, cependant, peut offrir peu de possibilités de jeu social avec les visiteurs du zoo qui sont des « étrangers » de l'autre côté des barreaux.

Une chose importante que l'accroissement potentiel de l'inter-subjectivité pourrait permettre la *possibilité* que le cadre de jeu est plus équitablement partagé par les interactants. Par exemple, il y a peu de raisons de conclure par leur comportement que les pigeons jouent lorsqu'ils mangent les miettes jetées sur eux par des humains souriants, il paraît plus évident que les chiens jouent quand ils apportent un bâton à l'homme pour « rapporter », ou que deux amis échangeant des insultes rapide, pleines d'esprit, et joviales semblent très à l'écoute de la définition de la rencontre qu'ils construisent.

On peut s'interroger sur les limites de la capacité des humains à réaliser le jeu social avec les animaux en réfléchissant aux rencontres avec des animaux comme un poisson rouge. Le poisson rouge répond au mouvement, et il est possible d'enseigner à un poisson rouge au fil du temps – conditionné à l'aide de nourriture – à suivre les mouvements d'une main en face de l'aquarium. Bien que certaines personnes peuvent percevoir différents traits de comportement entre les différents poissons, il ne semble pas s'épanouir à toutes les autres possibilités interactives – même au fil du temps – au delà de l'entraînement des poissons rouges pour répondre à la motion de nos propres mouvements. Les interactions avec les poissons rouges semblent moins susceptibles d'être passionnantes pour les humains, qu'elles soient difficiles à engager ou dérivent rapidement vers l'ennui. Ainsi, bien que les poissons rouges peuvent répondre à certains égards au mouvement et à la

nourriture, il ne semble pas que l'on puisse construire des structures interactives plus élaborées au fil du temps. Cela semble dû à la dimension spatiale – les poissons sont sous l'eau, derrière une vitre - et à un niveau encore plus bas d'inter-subjectivité potentielle envers des objets de la vie entre les humains et les poissons rouges. Le jeu social semble être une possibilité largement absente pour l'homme dans de telles interactions, même si on peut voir les germes de sa possibilité – réalisé dans les interactions avec des animaux les plus « complexes » – à travers la capacité des poissons rouges à répondre aux mouvements de l'homme et dans le potentiel de certaines personnes à lire les divers comportements des poissons rouges comme une preuve de « personnalités ».

CONCLUSION

J'ai soutenu que de nombreuses variétés du jeu homme-animal peuvent être forgée par les mêmes « impulsions » simmeliennes, de la part des acteurs humains, à « se perdre eux-mêmes » dans ces associations non instrumentales. Les études sur le jeu homme-chien démontrent que la langue n'est pas une condition préalable à la coordination des rencontres ludiques (Irvine 2001, 2004), et par le biais des « escrocs », Goffman (1986) montre que ce que l'acteur cadre comme jeu peut être une rencontre très sérieuse pour un autre. En outre, les éthnométhodologues (Garfinkel, 1967; Goode 2006) ont démontré que des niveaux élevés d'inter-subjectivité ne peuvent être ni vérifiables ni nécessaires à l'interaction ordonnée (voir aussi Faulkner et Becker 2009). Cet article a interrogé l'implication de ces résultats pour le jeu social homme-animal et le jeu chez les humains. Il postule que la complexité des rencontres sociales et la satisfaction obtenue par un ou plusieurs participants en eux varient le long d'un continuum en fonction du niveau de l'inter-subjectivité qui est possible entre les acteurs, parmi d'autres facteurs conjoncturels qui ont été mentionnés comme une histoire de relation antérieure. Les egos peuvent cadrer une rencontre comme jeu avec des alter « appropriés » qui peuvent avoir d'autres intentions, et le résultat de ce cadrage pour moi est la réalisation de l'association ludique. Ces interactions asymétriques peuvent être particulièrement pertinentes pour la compréhension des interactions entre les êtres humains qui peuvent varier fortement selon les dimensions telles que la culture ou la capacité cognitive, tels que les handicapés et les enfants (voir Goode, 1994).

Le jeu social – si il est compris comme un cadre qui organise une rencontre, pour les acteurs qui l'adoptent, de sorte que les acteurs sont orientés pour sélectionner les actions qui favorisent la jouissance de l'association, peut être atteint par l'homme, même sans l'hypothèse de l'inter-subjectivité. Cependant, il peut être *amélioré* par une augmentation du potentiel d'inter-subjectivité ou une supposition d'inter-subjectivité. Par exemple, les humains présument souvent que leurs

chiens de compagnie partagent le cadre du jeu, et cette hypothèse est mise à profit de manière pragmatique et est renforcée, fondée sur la construction mutuelle réussie et l'élaboration des structures de jeu et sa capacité à prédire le projet du chien par son action concrétisée. Avec les chiens, avec lesquels il existe des preuves significatives de communication et d'harmonie avec les humains, de nouveaux mondes sociaux plus ou moins grand sont ouverts par rapport à des animaux comme les pigeons. Lorsque nous pouvons développer une histoire intime et prolongée partagée, cela assure que les attentes familières et les liens affectifs permettront de renforcer notre volonté à trouver des rencontres ludiques pour le simple plaisir de l'association.

Les animaux comme les pigeons semblent avoir des projets plus limités (ou inaccessibles) et les humains sont moins susceptibles de penser qu'ils partagent une définition de la situation avec eux. Cela circonscrit encore la profondeur et l'ampleur potentielle du jeu social pour les humains. Pourtant, les actions entreprises par le nourrissage des pigeons par l'homme peuvent suivre une certaine variation d'association ludique, même si les pigeons sont engagés dans un comportement raisonné et ne partagent pas le cadre du jeu. Même dans les limites d'une activité comme le nourrissage du pigeon, il y a la possibilité d'étendre relativement largement une structure interactive de base et ainsi se trouver soi-même absorbé dans une rencontre comme fin en soi. Toutefois, les animaux « plus simples » limitent sévèrement les contours du jeu social pour les humains : il y aura moins de structures disponibles d'interaction qui peuvent être élaborés conjointement, qui peuvent à leur tour réduire la durée de la rencontre comme une dérive vers l'ennui.

Le jeu social n'est pas symétriquement distribué ou également complexe à travers le spectre des individus qui interagissent, mais la clé est l'interdépendance des divers modes de réalisation de cette forme sociale. Cherchant la compagnie lors d'une pause dans mon écriture, je peux jouer avec mon chat, d'autres fois, je cherche une conversation avec mon voisin, mais je peut même aller au parc et je me retrouve à nourrir les pigeons. Bien que différentes, à un niveau général chaque rencontre offre des possibilités d'association ludique, me permettant de dissoudre ma solitude dans le « rassemblement, une union avec les autres » (Simmel 1949:255), et ma recherche de chaque rencontre trouve ses racines dans un élan commun .

Bibliographie

- Abrahams, R. 1962. "Playing the Dozens." *Journal of American Folklore* 75:209–20.
- Alger, J. M. and S. F. Alger. 2003. *Cat Culture: The Social World of a Cat Shelter*. Philadelphia: Temple University Press.
- Arluke, A. and C. Sanders. 1993. "If Lions Could Speak." *Sociological Quarterly* 34(3):377–90.
- . 1996. *Regarding Animals*. Philadelphia: Temple University Press.

- Bateson, G. 1956. "The Message, 'This is Play.'" Pp. 145–242 in *Group Processes*, edited by B. Schaffner. New York: Josiah Macy.
- . 1972. *Steps to an Ecology of Mind*. San Francisco: Chandler Publishing Co.
- Bauman, R. 1972. "The La Have Island General Store: Sociability and Verbal Art in a Nova Scotia Community." *Journal of American Folklore* 85 (338):330–43.
- Bekoff, M. 2006. *Animal Passions and Bestly Virtues*. Philadelphia: Temple University Press.
- Blumer, H. 1969. *Symbolic Interactionism*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Buber, M. 1970. *I and Thou*, translated by Walter Kaufman. New York: Touchstone.
- Caillois, R. 1961. *Man, Play, and Games*. New York: Free Press.
- Cerulo, K. A. 2009. "Nonhumans in Social Interaction." *Annual Review of Sociology* 35:531–52.
- Clough, P. T. 1979. "Sociability and Public Behavior in a Mid-Sized City." *Studies in Symbolic Interaction* 2:359–76.
- Cohen, J. 1989. "About Steaks Liking to be Eaten: The Conflicting Views of Symbolic Interactionists and Talcott Parsons Concerning the Nature of Relations Between Persons and Nonhuman Objects." *Symbolic Interaction* 12(2):191–213.
- Csikszentmihalyi, M. 1975. *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. and S. Bennett. 1971. "An Exploratory Model of Play." *American Anthropologist* 73(1):45–58.
- Dewey, J. 1911. "The Problem of Truth." *Old Penn, Weekly Review of the University of Pennsylvania* 9:556–63.
- Duneier, M. and H. Molotch. 1999. "Talking City Trouble: Interactional Vandalism, Social Inequality, and the 'Urban Interaction Problem.'" *American Journal of Sociology* 104(5):1263–95.
- Fagen, R. 1981. *Animal Play Behavior*. Oxford: Oxford University Press.
- Faulkner, R. R. and H. S. Becker. 2009. "Do You Know. . .?" *The Jazz Repertoire in Action*. Chicago: University of Chicago Press.
- Fine, G. A. 1981. "Friends, Impression Management, and Preadolescent Behavior." Pp. 257–73 in *Social Psychology Through Symbolic Interaction*, 2nd ed., edited by G. Stone and H. Farberman. New York: John Wiley.
- Fuchs, S. 1989. "Second Thoughts on Emergent Interaction Orders." *Sociological Theory* 7(1):121–23.
- Garfinkel, H. 1967. *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Gieryn, T. F. 2000. "A Space for Place in Sociology." *Annual Review of Sociology* 26:463–96.
- Goffman, E. 1961a. *Asylums*. Garden City, NY: Anchor Books.
- . 1961b. "Fun in Games." Pp. 15–81 in *Encounters*, edited by E. Goffman. Indianapolis, IN: Bobbs-Merrill.
- . 1963. *Behavior in Public Places*. New York: Free Press.
- . 1986. *Frame Analysis*. Boston: Northeastern University Press.
- Goode, D. 1994. *A World Without Words*. Philadelphia: Temple University Press.
- . 2006. *Playing with Katie: An Ethnomethodological Study of Canine-Human Interaction*.

- Indiana: Purdue University Press.
- Hendriks, R. 1998. "Egg Timers, Human Values, and the Care of Autistic Youths." *Science, Technology, & Human Values* 23(4):399–424.
- Herron, R. E. and B. Sutton-Smith. 1971. *Child's Play*. New York: John Wiley & Sons.
- Huizinga, J. [1950] 1955. *Homo Ludens*. Boston: Beacon
- Irvine, L. 2001. "The Power of Play." *Anthrozoos* 14:151–60.
- . 2004. *If You Tame Me: Understanding Our Connection with Animals*. Philadelphia: Temple University Press.
- James, W. 1907. "What Pragmatism Means." In *Pragmatism*. New York: Longman Green.
- Jerolmack, C. 2005. "Our Animals, Ourselves? Chipping Away the Human-Animal Divide." *Sociological Forum* 20(4):651–60.
- Lacey, A. R. 1996. *A Dictionary of Philosophy*. New York: Routledge.
- Latour, B. 1988. "Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of the Door Closer." *Social Problems* 35(3):298–310.
- . 1996. "On Interobjectivity." *Mind, Culture, and Activity* 3(4):228–45.
- Lee, J. 2009. "Battlin' on the Corner: Techniques for Sustaining Play." *Social Problems* 56(3):578–98.
- Loizos, C. 1967. "Play Behavior in Higher Primates: A Review." Pp. 226–82 in *Primate Ethology*, edited by D. Morris. London: Wiedenfield and Nicholson.
- Mead, G. H. 1934. *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mechling, J. 1989. "'Banana Cannon' and Other Folk Traditions Between Human and Nonhuman Animals." *Western Folklore* 48(4):312–23.
- Messent, P. 1983. "Social Facilitation of Contact with Other People by Pet Dogs." Pp. 37–46 in *New Perspectives on Our Lives with Companion Animals*, edited by A. H. Katcher and A. M. Beck. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Millar, S. 1974. *The Psychology of Play*. New York: Jason Aronson.
- Miller, S. 1973. "Ends, Means, and Gallumphing: Some Leitmotifs of Play." *American Anthropologist* 75(1):87–98.
- Mills, T. M. 1958. "Some Hypotheses on Small Groups from Simmel." *American Journal of Sociology* 63(6):642–50.
- Mitchell, R. W. and N. S. Thompson. 1986. "Deception in Play Between Dogs and People." Pp. 193–204 in *Deception*, edited by R. W. Mitchell and N. S. Thompson. Albany, NY: State University of New York.
- . 1990. "The Effects of Familiarity on Dog-Human Play." *Anthrozoos* 4(1):24–43.
- Myers, G. 1998. *Children & Animals*. Boulder, CO: Westview Press.
- Oldenburg, R. and D. Brissett. 1982. "The Third Place." *Qualitative Sociology* 5(4):265–84.
- Owens, E. 2007. "Nonbiological Objects as Actors." *Symbolic Interaction* 30(4):567–84.
- Porpora, D. 1980. "Operant Conditioning and Teleology." *Philosophy of Science* 47(4):568–82.
- Riesman, D. 1960. "Sociability, Permissiveness, and Equality: A Preliminary Formulation."

Psychiatry 23(4):323–40.

Riesman, D. and J. Watson. 1964. "The Sociability Project." Pp. 235–321 in *Sociologists at Work*, edited by P. Hammond. New York: Basic Books.

Riezler, K. 1941. "Play and Seriousness." *Journal of Philosophy* 38(19):505–17.

Robins, D. M., C. R. Sanders, and S. E. Cahill. 1991. "Dogs and People: Pet-Facilitated Interaction in a Public Setting." *Journal of Contemporary Ethnography* 20(1):3–25.

Sanders, C. R. 1999. *Understanding Dogs: Living and Working with Canine Companions*. Philadelphia: Temple University Press.

———. 2003. "Action Speaks Louder Than Words: Close Relationships Between Humans and Nonhuman Animals." *Symbolic Interaction* 26(3):405–26.

Schutz, A. 1974. *Collected Papers I: The Problem of Social Reality*. The Hague: Martinus Nijhoff.

Schwartzman, H. B. 1978. *Transformations: The Anthropology of Children's Play*. New York: Plenum.

Shapiro, K. 1990. "Understanding Dogs Through Kinesthetic Empathy, Social Construction, and History." *Anthrozoos* 3:184–95.

Simmel, G. 1949. "The Sociology of Sociability." *American Journal of Sociology* 55(3):254–61.

Suchman, L. 2006. "Demystifications and Re-Enchantments at the Human/Machine Interface." Paper presented to the American Sociological Association, Montreal.

Sutton-Smith. 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Taylor, C. 1964. *The Explanation of Behavior*. New York: Routledge & Kegan Paul.

Thomas, W. I. 1923. *The Unadjusted Girl*. Boston: Little, Brown, and Company.

Thomas, W. I. and D. S. Thomas. 1928. *The Child in America*. New York: Knopf.

Tuan, Y. F. 1984. *Dominance and Affection*. New Haven, CT: Yale University Press.

Turkle, S. R. 2006. "The Complexity of Cyber Companionship: When Nurturance is the 'Killer App.'" Paper presented to the American Sociological Association, Montreal.

Watson, J. and R. J. Potter. 1962. "An Analytic Unit for the Study of Interaction." *Human Relations* 15(3):245–63.

Whyte, W. F. [1943] 1993. *Streetcorner Society*. Chicago: University of Chicago Press.