Ordre de service d'action

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'AGRICULTURE
DE L'AGROALIMENTAIRE
ET DE LA FORÊT

Direction générale de l'enseignement et de la recherche **Service de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation** **Sous-direction de l'enseignement supérieur** **Bureau des formations de l'enseignement supérieur** **1 ter avenue de Lowendal** **75700 PARIS 07 SP** **0149554955** **N° NOR AGRE1609365C**	**Note de service** **DGER/SDES/2016-306** **07/04/2016**

Date de mise en application : 01/09/2016
Diffusion : Tout public

Cette instruction abroge :
DGER/SDES/2015-498 du 03/06/2015 : définition des thèmes culturels et socio-économiques des classes de BTSA pour les sessions 2016 et 2017.
Cette instruction ne modifie aucune instruction.
Nombre d'annexes : 2

Objet : définition des thèmes culturels et socio-économiques des classes de BTSA pour les sessions 2017 et 2018.

Destinataires d'exécution
DRAAF - DAAF Hauts-commissariats de la République des COM Conseil général de l'agriculture, de l'alimentation et des espaces ruraux Inspection de l'enseignement agricole Etablissements publics nationaux et locaux d'enseignement agricole Conseil national de l'enseignement agricole privé (CNEAP) Union nationale des maisons familiales rurales d'éducation et d'orientation (UNMFREO) Union nationale rurale d'éducation et de promotion (UNREP)

Résumé : orientations et bibliographies indicatives pour les thèmes culturels et socio-économiques pour les classes de BTSA pour les sessions 2017 et 2018 (communes à toutes les options).

Textes de référence : Articles D811-137 à D811-143 du code rural et de la pêche maritime

La présente note de service a pour objet de définir les thèmes culturels et socio-économiques qui servent de support, de manière non exclusive, aux situations pédagogiques correspondant aux objectifs des modules M21 et M22 des BTSA, toutes options confondues.

Le thème unique proposé est le support de l'épreuve E1 pour toutes les options de BTSA.

CAS DES CANDIDATS SE PRESENTANT A LA SESSION D'EXAMEN 2017

Un thème est obligatoire :

- le jeu

CAS DES CANDIDATS SE PRESENTANT A LA SESSION D'EXAMEN 2018

Un thème est obligatoire :

- le bonheur aujourd'hui

La présente note de service diffuse en annexes 1 et 2 les orientations et bibliographies indicatives, rédigées par l'Inspection de l'enseignement agricole, pour chacun des thèmes. **Ces dernières sont destinées aux enseignants et ne constituent pas des listes d'ouvrages au programme**.

La directrice générale de l'enseignement
et de la recherche

Mireille RIOU-CANALS

ANNEXE 1

Note de commentaires indicative rédigée par l'Inspection de l'enseignement agricole

ORIENTATIONS POUR L'ÉTUDE DU THÈME CULTUREL ET SOCIO-ÉCONOMIQUE

- LE JEU -

« *L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue*. »

Friedrich Schiller

« *On n'arrête pas de jouer quand on devient vieux, mais on devient vieux quand on arrête de jouer.* »

George Bernard Shaw

« Le jeu devrait être considéré comme une activité la plus sérieuse de l'enfant. »

Montaigne

Jeux de cartes, d'éveil, d'adresse, de société, de hasard, de mots, de rôle… ; jeux vidéo, jeux télévisés, jeux sportifs, jeux théâtraux... ; ou encore jeu du sportif ou de l'artiste - musicien, acteur, plasticien… - qui interprète sa partition… ; mais aussi jeux entre les rouages d'une mécanique, imitation, manipulation… les activités très variées qui sont associées au jeu concernent tous les goûts et tous les âges.

Eminemment humain, le jeu qui permet de s'abstraire pendant un certain temps de la réalité pour s'engager dans un espace de liberté fait l'objet de jugements très contrastés. Simple distraction pour Aristote, « divertissement » qui détourne l'homme des préoccupations essentielles pour Pascal, alors que pour Schiller « *l'homme n'est tout à fait homme que là où il joue* », le jeu a été tantôt rejeté comme une activité futile, voire méprisé pour les dangers qu'il suscite, tantôt au contraire valorisé pour sa gratuité, son potentiel de création et le plaisir qu'il procure.

Devenu aujourd'hui droit imprescriptible de l'enfant, le jeu s'affiche dans les cafés, se glisse dans les journaux, occupe une large place à la télévision ou sur les réseaux sociaux. À l'heure de la mondialisation, les activités liées aux différents jeux participent pleinement à l'essor industriel et économique, modifient certaines relations sociales et influencent les démarches artistiques.

LETTRES

La figure du joueur dans la littérature

Les romans font une large place aux joueurs, qu'ils en soient les personnages principaux ou secondaires. La variété de leurs profils, la complexité de leurs motivations, l'intensité de leurs émotions, la violence de leur passion, la course irréversible de certains vers une fin inéluctablement tragique en font, en effet, des personnages éminemment romanesques que les écrivains ont peints avec passion. Citons parmi les plus célèbres *La Défense Loujine* de Nabokov, *Le Joueur* de Dostoievski ou *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig.

Des structures narratives inspirées du jeu d'échecs ou du labyrinthe

De nombreux auteurs ont choisi le jeu d'échecs ou la figure du labyrinthe comme élément constitutif de la trame narrative de leur roman. Des parties d'échecs sont ainsi au centre de l'intrigue du *Joueur d'échecs* ou de *La Défense Loujine* mais aussi de romans plus récents comme *le Tableau du maître flamand* d'Arturo Pérez-Reverte, *La ville est un échiquier* de John Brunner, *Le Huit* de Katherine Neville ou *L'Échiquier du mal* de Dan Simmons. Dans ce dernier roman, par exemple, les personnages capables de « dominer » d'autres personnages les utilisent pour jouer une partie d'échecs vivante. Villes ou pays peuvent aussi être traités comme des labyrinthes dans lesquels errent les personnages en quête de la sortie.

Les jeux avec les mots

Qui sait que le mot français jeu vient du latin *jocus* - dont le sens premier est « badinage, plaisanterie » - ne s'étonne pas de l'ancienneté et du nombre des jeux sur la langue dont les mots ou les lettres constituent les pions : jeux de mots, plaisanteries, calembours, bout rimés, fantaisies verbales… apportent des notes divertissantes dans la conversation. Le XVIIème siècle a poussé cet art de salon très loin. Certains auteurs ont pratiqué ces jeux avec talent comme Frédéric Dard, auteur des romans policiers dont le personnage principal est San-Antonio ou Alphonse Allais dans ses *Inventions nouvelles et dernières nouveautés* (1916). Des jeux de société toujours très pratiqués, comme les mots croisés, les mots fléchés, le scrabble, le boggle… ou certains jeux télévisés reposent essentiellement sur les mots.

Le jeu littéraire du pastiche porte sur la forme d'un texte qu'il parodie pour honorer ou railler son auteur, créant ainsi une complicité avec les lecteurs. Citons La Bruyère parodiant Montaigne dans *De la société et de la conversation* (1688-1696) ou, plus récemment, Patrick Rambaud pastichant Marguerite Duras dans *Mururoa mon amour* (1996). Les *Calligrammes* de Guillaume Apollinaire illustrent un autre jeu littéraire particulièrement acrobatique.

Les surréalistes et l'Oulipo

Dans l'entre-deux-guerres, les surréalistes ont exploré les ressources littéraires de l'écriture automatique. Le jeu des « cadavres exquis » est resté particulièrement célèbre. Ce mouvement qui a décliné dans les années 1930 a fortement influencé la littérature du XXème siècle par son émancipation des règles traditionnelles d'écriture.

Depuis 1960, l'Oulipo – Ouvroir de littérature potentielle - renouvelle la littérature à l'aide de contraintes d'écriture choisies, inspirées de structures mathématiques ou ludiques. Il traite la langue comme un pur matériau, sans souci de sens ou d'esthétique, et la littérature devient un jeu qui ne dépend plus de l'inspiration. Comme l'écrit Georges Perec : « *Au fond, je me donne des règles pour être totalement libre* ». L'Oulipo a également inventé « l'histoire dont vous êtes le héros », en proposant au lecteur de choisir à chaque séquence de sa lecture entre plusieurs suites possibles. Peu connu du grand public, l'Oulipo a inspiré de nombreux écrivains et artistes contemporains, en France et à l'étranger.

La valeur pédagogique des jeux

La dimension pédagogique des jeux renvoie à l'étymologie de ludique, issu du mot latin *ludus* qui désignait le jeu mais aussi l'école ! Les jeux de lecture sont apparus au XIXème siècle avec le grand défi d'alphabétiser l'ensemble de la population. De nombreux supports ont ainsi été imaginés à cette fin : jeux de loto, de cartes, figurines, imagiers, abécédaires… D'autres jeux suivront, centrés sur les lettres ou le vocabulaire.

Beaucoup d'enseignants reprennent ces jeux pour entraîner les élèves à manipuler avec dextérité la langue française, enrichir leur vocabulaire et les familiariser avec différentes formes d'écriture. Pastiches, exercices de style à la manière de, transposition dans un autre registre, mots croisés, jeux oulipiens : textes à démarreur, mot-valise, mots croisés, anagrammes, lipogrammes, palindromes, monovocalismes... constituent de véritables gammes pour apprendre à écrire.

La littérature comme jeu

Comme Platon qui établissait dans la *République* le lien entre imitation, art et jeu, certains universitaires étudient la littérature en la comparant au jeu. Comme lui, en effet, la création littéraire, gratuite et dégagée de toute contrainte externe, obéit à des règles qu'elle a elle-même inventées. Elle crée un univers, un « modèle réduit » du monde, en imitant la réalité ou en imaginant d'autres possibles. En s'efforçant de jouer avec les mots, d'explorer leur polysémie, de surmonter les obstacles du langage et d'observer les règles du genre dont elle relève, elle cherche en même temps à bousculer ces règles, voire à les transgresser, pour inventer un style personnel. La transgression des règles est à l'origine de formes esthétiques contemporaines qui se sont définies en refusant les codes antérieurs. Enfin, la littérature occupe pour le lecteur une fonction similaire à celle du jeu dans l'intégration de l'enfant à son environnement social et dans la sublimation de ses désirs.

La lecture comme jeu

L'activité même de lecture a souvent été considérée comme ludique. Dans *La lecture comme jeu*, Michel Picard (1986) analyse le besoin de lire, le plaisir lié à la lecture et les effets de la littérature sur le lecteur à partir de cette conception. « *La lecture* » , écrit-il, « *est un jeu sérieux qui exige la concentration du lecteur ; c'est une activité mentale, indispensable pour construire le sens. En effet, les blancs du texte appellent la collaboration du lecteur : (…) tout texte a du jeu, et sa lecture le fait jouer.* ». Reprenant la même idée dans *Univers de la fiction*, Th. Pavel ajoute : « *Dans la perspective de la théorie des jeux, l'on tiendra pour acquis que les textes littéraires sont bâtis autour d'un petit nombre de règles de base qui nous permettent d'avoir accès au texte ; alors que le lecteur naïf ne connaît au départ que ces règles, à mesure que ses stratégies de lecture se développent, sa compréhension des jeux littéraires s'affine, lui permettant de noter des régularités qui échappent aux débutants (…). Comme tous les jeux dans lesquels l'habileté croît avec l'entraînement, les jeux littéraires avivent graduellement le plaisir de prendre de moins en moins de risques, d'être de plus en plus le maître de l'illusion. A l'instar des joueurs d'échecs, l'apprenti lecteur sent s'accroître sa force et sa dextérité : il apprécie les progrès qu'il fait et prend plaisir à persévérer*. »

Le théâtre

Le genre théâtral est naturellement associé à la notion de jeu et le terme même figure dans le titre d'œuvres des XIIème et XIIIème siècles, comme *Le Jeu de la feuillée ou Le Jeu de Robin*. La diversité du jeu d'acteur sera envisagée : improvisation, interprétation, travail de répétition, diction, gestuelle… en lien avec le contexte : mise en scène, rythme, jeux entre le temps de l'action et celui de la représentation, conventions théâtrales, codes d'une époque, références à d'autres époques ou d'autres esthétiques, comme le théâtre asiatique ou la commedia dell'arte... De son côté, le spectateur participe lui aussi au jeu, en acceptant les règles du spectacle et ses conventions.

ECONOMIE

Le jeu, dans son acception ludique, est intemporel, volontaire et a un caractère social ; il est un divertissement et offre des moments de loisirs individuels ou collectifs. Ainsi, par son essence, il pourrait être considéré comme « non productif ». Mais qui dit envie de jeu, dit besoin à satisfaire et donc marché à capter pour tout producteur.

C'est ainsi que sont nées, dès le début du 20ième siècle, une industrie et une économie des loisirs en général et ici du jeu (ou des jeux) en particulier (lotos, casinos, industrie des jeux vidéos et/ou des jeux éducatifs – industries ludiques par excellence, mais aussi jeux du stade, organisation de compétitions avec joueurs de sport professionnel, paris sur les jeux sportifs, développement des parcs de loisirs, etc.) intégrant une économie dérivée (promotion des jeux, marché des équipements liés à ces jeux, organisation de manifestations ludiques, etc...).

Jeux de hasard, jeux d'argent, jeux de société, jeux récréatifs, jeux sportifs et jeux vidéo

Nous sommes tous incités à jouer et les choix sont nombreux. La sphère économique privée propose au consommateur joueur toute une panoplie de jeux : jeux d'argent, jeux vidéo, jeux télévisuels, jeux de société, jouets, jeux d'éveil et d'apprentissage, jeux de stade, etc. Le consommateur potentiel a l'embarras du choix ; ce marché, à la fois mature et à conquérir avec de nouveaux jeux, est particulièrement prisé par les entreprises. En ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent, le pouvoir s'y est intéressé très tôt, en France notamment avec la Loterie Royale dès le 17ième siècle, car il s'agit d'activités lucratives, et par conséquent de sources potentielles de ressources fiscales. Plus près de nous, paris hippiques, Loto, jeux de hasard divers, jeux du casino restent des activités strictement contrôlées par l'Etat dont elles alimentent les caisses. Sources d'une frénésie de consommation, jeux et jouets prennent une grande place dans les foyers ; pour leur enfant, les parents veulent le meilleur et ce marché devient roi quand Noël approche. Les jeux de société traditionnels (jeux de cartes, par exemple) résistent et les autres jeux de société et sports variés ne sont plus réservés aux jeunes générations. Les parcs de loisirs (parcs d'attractions, parcs à thèmes, parcs aquatiques, parcs animaliers, etc.) deviennent de plus en plus prisés. Quant aux jeux vidéo, ils explosent et notre pays en est un gros consommateur. Le consommateur de jeu devient pluri-générationnel, au plus grand bonheur du marché.

Théorie économique et jeu

Les jeux s'invitent aussi dans l'analyse économique. Pour les économistes classiques et les opérateurs financiers, jouer en Bourse, spéculer sont des activités efficientes pour l'économie ; pour d'autres, ce sont des jeux dangereux, la « titrisation » étant responsable des bulles financières et des crises que nous avons connues. Keynes avait déjà pointé du doigt ces jeux spéculatifs (d'où l'expression « jouer en bourse ») sur les marchés financiers en parlant à leur propos « d'économie casino ». Enfin, comment prendre des décisions sans connaître ce que font nos concurrents, nos adversaires ? La « théorie des jeux » analyse les stratégies à suivre quand le résultat attendu dépend aussi du comportement des autres joueurs, comme tel est le cas avec les échecs ou le poker. En stratégie d'entreprise, le recours à la théorie des jeux est de plus en plus fréquent au sein des organisations et pour les consultants mobilisés pour développer l'activité et les profits face à la concurrence. Et, plus largement, comment des individus parviennent-ils à résoudre leurs conflits d'intérêt ? Comment peuvent-ils coopérer ? C'est aussi une question à résoudre dans le cadre des problématiques environnementales actuelles, énergie et climat, où le recours à la théorie des jeux devient pertinent pour éclairer, par exemple, des processus de négociation internationaux, voire plus localement dans le cadre d'un processus de concertation territoriale.

Le marché du jeu et sa dynamique

De nombreuses entreprises envahissent ce secteur, d'autres en font la promotion et parfois, structures associatives, elles organisent des jeux sportifs (jeux olympiques, compétitions sportives) qui génèrent de nombreuses recettes et par conséquent du PIB et de la « richesse ». De nos jours, cet enjeu économique s'accroît et se mondialise. Internet, téléphone portable et autres medias proposent de nouvelles formes de jeux virtuels ; des activités naissent et se développent pour concevoir de nouveaux jeux. Les multinationales numériques prospèrent ; pour elles, le secteur des jeux représente un vaste marché à conquérir ou à développer, auprès du consommateur internaute et « geek ». La création ludique devient un secteur porteur de l'activité économique contemporaine, pourvoyeur d'emplois. Ce marché peut aussi lui échapper parfois avec les activités souterraines, source d'actes délictueux répréhensibles par la loi.

Les jeux en chiffres

En France, selon l'INSEE et autres associations de jeux, ces activités ludiques ont un poids économique plus en plus important.

Jeux d'argent : En France, selon une estimation de l'Observatoire des jeux du ministère des Finances, près de la moitié des adultes s'adonnent aux jeux d'argent, au moins occasionnellement. La mise moyenne par joueur s'élèverait à près de 2 000 euros par an, pour une dépense, nette des gains perçus, de l'ordre de 400 euros. En

2012, les ménages français ont parié 46,2 milliards d'euros et les mises ont augmenté de 76% entre 2000 et 2012. La consommation en jeux d'argent, comptabilisée en produit brut des jeux (PBJ) pour l'INSEE, est le solde entre les mises et les gains. Elle s'élève à 9,5 milliards d'euros.

Jeux vidéo : Pour les industries vidéo ludiques, le chiffre d'affaires mondial du jeu vidéo (physique et dématérialisé) a été en 2013 d'environ 66 milliards de dollars, soit 17% de plus qu'en 2012, et devrait selon les experts atteindre 80 milliards de dollars en 2016. Cela en fait le premier secteur d'activité du loisir en termes de chiffre d'affaires et le plus dynamique.

L'Univers du jouet : Le marché des jeux et jouets reste important (3 milliards d'euros en 2010). Les jeux et puzzles, poupées, produits de plein air, véhicules, activités artistiques et jeux de construction se partagent ce marché (Source : Fédération des industries du Jouet-Puériculture - FJP).

Sports et jeux : La pratique du sport (jeux individuels et collectifs, jeux de performance) est à l'origine de la construction d'équipements sportifs ; elle suscite l'achat ou la location de matériel adapté et devient à ce titre facteur d'emploi. Entre 2001 et 2011, 15,7 millions de licences ont été délivrées par les fédérations sportives agréées par le ministère en charge des sports et ce nombre a augmenté de 11% en 10 ans. Sur la même période, la croissance de la population française a été moindre (+ 7%). Même en dehors des sports de compétition, le sport détente détient une place de plus en plus importante dans nos sociétés contemporaines, ce qu'on mesure aussi au poids que le spectacle sportif prend dans l'univers médiatique.

EDUCATION SOCIOCULTURELLE

Une activité culturelle à part entière

Jouer c'est entrer librement dans une autre réalité, c'est jouer à être quelqu'un d'autre ou bien c'est substituer à l'ordre confus de la réalité des règles précises et arbitraires qu'il faut pourtant respecter scrupuleusement. Le jeu est l'occasion d'émotions puissantes, voire de vertige, d'émotions liées à ses aléas, au désir de gagner, au poids des enjeux.

L'activité ludique comme l'activité artistique est une activité gratuite qui n'a d'autre finalité qu'elle-même. « *Le jeu est une grande manière d'être et de devenir humain* » (Mathieu Triclot, philosophe).

Le jeu est aussi une manière de représenter le monde. Il transpose dans un objet concret des systèmes de valeurs ou des systèmes formels abstraits. De ce point de vue, le jeu peut être considéré comme une métaphore du monde (ou d'une de ses parties). Jouer et/ou inventer un jeu relève ainsi d'une activité culturelle à part entière et même d'une forme d'œuvre d'art.

Jeu et éducation

Le jeu est la conduite privilégiée de l'enfant et correspond à un besoin profond de son être. Jean Piaget en particulier a décrit l'importance du jeu symbolique dans le développement du jeune.

C'est pourquoi le jeu tient depuis deux siècles une place importante et souvent discutée dans la réflexion sur l'éducation. Peut-on parler de jeu éducatif si le jeu ne tend que vers le plaisir ? Est-il incompatible avec la contrainte de l'apprentissage ? Peut-on mêler plaisir et travail au sein de l'école ? En effet, les jeux dits pédagogiques s'appuient sur le goût et le besoin de jouer des enfants pour faciliter les contraintes de l'apprentissage et intégrer des valeurs sociales (coopération, motivation, socialisation) et compétences de façon amusante.

Le jeu dans l'art

Image du divertissement, le jeu est un thème fréquent dans l'histoire des Arts. Les scènes de parties de cartes ou de jeux de cabaret, comme les jeux d'hiver dans la peinture hollandaise du Siècle d'or ont marqué durablement l'histoire de la peinture occidentale.

La tension dramatique liée à l'aléa du jeu de hasard ou celle de l'affrontement des protagonistes de la partie d'échecs s'adaptent à merveille au récit cinématographique. On peut aussi s'interroger sur ce qui est révélé de notre société contemporaine à travers la fréquence des scènes de casino et des jeux d'argent dans le cinéma populaire américain ces dernières années.

Mais c'est aussi par la forme et le dispositif proposé au « regardeur » ou au spectateur que la dimension ludique est présente dans l'œuvre d'art. Jeu visuel et illusion d'optique, message caché, jeu de code, interactivité, une part essentielle de l'art repose sur le principe de l'invitation au plaisir du jeu lui-même. L'œuvre d'art est alors elle-même un jeu.

C'est le cas en particulier de l'art du XXème siècle où le jeu tient une place essentielle, tant dans l'esprit que par la multiplicité des supports et des espaces de réflexion réels ou virtuels qu'il propose aux artistes. Des artistes dadaïstes, surréalistes, des poètes du Grand jeu à l'Internationale Situationniste, des artistes Fluxus aux nombreuses œuvres contemporaines, la dimension ludique est un fil permanent de l'art contemporain.

La déferlante des jeux vidéos

Depuis 20 ans, la déferlante des jeux vidéo au niveau mondial qui accompagne l'essor des nouvelles technologies numériques bouleverse les pratiques culturelles des individus et les industries de divertissement. Le jeu vidéo à l'échelle de l'histoire des sociétés humaines introduit une rupture technologique, générationnelle et culturelle importante. Comme phénomène de masse, il soulève des interrogations et des critiques récurrentes: aspect chronophage, violence, protection des enfants, risques physiologiques et psychologiques...

Si l'industrie du jeu vidéo grand public connaît un développement économique considérable, ce serait une erreur de l'enfermer dans la seule dimension commerciale. Plusieurs expositions récentes se sont efforcées de montrer la valeur culturelle et artistique de ce qui constitue une nouvelle pratique et un nouvel imaginaire contemporain. Le jeu vidéo « officiellement reconnu en France comme le 10e art depuis 1993 » se voit ainsi consacré comme une pratique sérieuse !

MOTS CLES

Amusement, divertissement, récréation, passe-temps, badinage, plaisanterie, plaisir, imitation, interprétation, combinaison…

Jeux de société, jeux de cartes, jeux de mots, jeux d'argent, jeux de simulation, jeux de stratégie, jeux de plein air, jouets… ; jeux pédagogiques, éducatifs, coopératifs, sportifs… ; jeux de mots…

Manège, imitation, manipulation, action, compétition, simulacre, hasard, sensations, règles du jeu, tricherie, défi, enjeu, exploit…

Spéculation, agiotage, intervention, risque, pari…

******

Ces indications qui n'épuisent pas le thème offrent des pistes de travail et amorcent des problématiques que chaque enseignant rendra d'autant plus sensibles aux étudiants qu'il se les sera personnellement appropriées. De même, les indications bibliographiques ne sont ni exhaustives ni contraignantes ; elles présentent simplement des réflexions qui peuvent étoffer ou diversifier la réflexion de l'équipe pédagogique.

Pour étudier ce thème, il est indispensable que les enseignants des modules M22 et M21 travaillent en collaboration et construisent des activités pluridisciplinaires.

Ce thème ne doit pas s'entendre comme un enseignement s'ajoutant aux programmes des modules M22 et M21.

S'agissant des sciences économiques et sociales, ce thème traverse le programme et peut être abordé à tous les niveaux de la progression, mais plus particulièrement sur les objets d'étude et les notions de base de la sociologie (statut, identité, transformations sociales…), de la théorie économique (théorie des jeux, risque), des sciences économiques (besoins, ressources, biens, facteurs de production, richesse, comportement, échanges

internationaux, capital humain, mobilité des facteurs, théories du développement, biens collectifs, empreinte écologique et développement durable...).

S'agissant du M22, le thème qui peut être abordé à travers la littérature, la presse, le cinéma et toutes les formes artistiques constitue un support pour mettre en œuvre les méthodes et techniques visées par le module : documentation (bibliographies, fiches de lecture, dossiers, enquêtes…), analyse et réflexion (recherche de problématiques, analyse du contenu et de la forme de différents types de texte…), argumentation orale et écrite, expression et communication (entretiens, débats, exposés, écrits de différentes natures, produits de communication…).

D O C U M E N T A T I O N I N D I C A T I V E

ESSAIS

BINMORE (Ken), *Jeux et Théorie Des Jeux,* Ed. De Boeck Université, 1999

BERCHTOLD (Jacques), Lucken, Christopher et Schoettke, Stefan, *Désordres du* jeu - *Poétiques ludiques*, Ed. Droz, 2000

BROUGERES (Gilles), *jouer/apprendre,* Ed. Economica, 2005

CAILLOIS (Roger), *Les jeux et les hommes,* Ed. Folio Essais, 1967

COUPPEY-SOUBEYRAN (Jézabel) et CAPELLE-BLANCARD (Gunther), *La finance est un jeu dangereux !*, Ed. Librio, 2010

COUPPEY-SOUBEYRAN (Jézabel), *L'économie est un jeu* : *100 Questions pour comprendre enfin l'économie,* Ed. Librio, 2008

DUFLO (Colas) : *Jouer et philosopher,* Ed. PUF, 1997

EBER (Nicolas), *Théorie des jeux,* Ed. DUNOD, 2013

FLICHY (Patrice), coord., Les formes ludiques du numérique - Marchés et pratiques du jeu vidéo, Revue *Réseaux,* n°173-174, mai-juillet 2012

HUIZINGA (Johan), *Homo ludens*, 1938

ICHBIAH (Daniel), *La Saga des Jeux Vidéo*, Ed. Pix'N Love, 2014

PAVEL (Thomas), *Univers de la fiction,* Ed. Seuil, 1988

PICARD (Michel), *La lecture comme jeu*, *Essai sur la littérature*, Les éditions de minuit, 1986

RADKOWSKI (Georges-Hubert de), *Les Jeux Du Désir – De la technique à l'économie*, Ed. PUF, 1980

SHUBIK (Martin), *Théorie des jeux et sciences sociales,* Ed. Economica, 1999

TRICLOT (Mathieu), *Philosophie des jeux vidéo,* Ed. Zones, 2011

ZOLTAN (Varga), *Les jeux de la théorie, la théorie des jeux - le jeu comme objet conceptuel dans la théorie littéraire,* http://magyar-irodalom.elte.hu/palimpszeszt/11_szam/01.htm

« Des enfants entre eux. Des jeux, des règles, des secrets », Revue *Autrement* n°253, mars 2009

LITTERATURE

APOLLINAIRE (Guillaume), *Calligrammes*, 1918

AUSTER (Paul), *La musique du hasard*, 1991

BORGES (Jorge Luis), La Loterie à Babylone in *Fictions*, 1999

BRUNNER (John), *La ville est un échiquier*, 1965

CALVINO (Italo), *Le Baron perché*, 1960 ou *Les Villes invisibles*, 1972

CARROLL (Lewis), *De l'autre côté du miroir,* 1871

DOSTOIEVSKI (Fiodor), *Le joueur*, 1934

HENRICHS (Bertina), *La Joueuse d'échecs,* 2005 – Adapté au cinéma

NABOKOV (Vladimir), *La défense Loujine*, 1930

NEVILLE (Katherine), *Le Huit*, 1988

PEREC (Georges), *La Disparition*, 1969

PROUST (Marcel), *Pastiches et Mélanges,* 1905-1908

QUENEAU (Raymond), *Exercices de style,* 1947

RAMBAUD (Patrick), *Mururoa mon amour,* 1996, et *La Bataille,* 1997

PEREZ-REVERTE (Arturo), *Tableau du maître flamand*, 1990

ROUBAUD (Jacques), *Grand incendie de Londres*, 1989

SIMMONS (Dan), *L'Échiquier du mal,* 1989

SÜSKIND (Patrick), *Un combat et autres récits*, 1996

ZWEIG (Stephan), *Le joueur d'échecs,* 1943

ARTS PLASTIQUES

- Joueurs de cartes : Caravage, Valentin de Boulogne, Georges de la Tour, Cézanne, Otto Dix, F. Leger, Balthus...
- Jeux dans le paysage d'hiver : Pieter Brueghel l'Ancien et la peinture hollandaise du XVIIème siècle

Effets et jeux d'optique des arts visuels : la perspective, l'anamorphose, le trompe l'œil, Archimboldo, Escher, mise en abyme, l'Op art, Vasarely, Dali ….et le principe de l'aléatoire et du jeu dans l'art contemporain : Morellet, ...

CINEMA

BERGMAN (Ingmar), *Le Septième Sceau*, 1957,

MANKIEWICZ (Joseph L.), *Le Limier (Sleuth)*, 1972

HILL (George Roy), L'Arnaque, 1973

GREENAWAY (Peter), Meurtre dans un jardin anglais, 1982

SODERBERGH (Steven), Ocean's Eleven, 2001

LECONTE (Patrice), Ridicule, 1996

RESSOURCES INTERNET

Site de la Bnf et archives de l'exposition sur l'Oulipo

Site de l'Oulipo : http://oulipo.net/fr/oulipiens

Détournement, une expérience de littérature interactive, site de Serge Bouchardon

Site sur les échecs : http://www.echecspourtous.com/

Comptes nationaux et Observatoire des jeux : http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/insee-comptes-nationaux

Découvrir l'économie avec des jeux : http://www.citedeleconomie.fr/-Jeux-

La finance pour tous et théorie des jeux :

http://www.lafinancepourtous.com/Actualites/Prix-Nobel-d-economie-la-theorie-des-jeux-recompensee

Invention de la loterie nationale et jeux : http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/04_2.htm

Las Vegas et les jeux : http://iipdigital.usembassy.gov/st/french/pamphlet/2013/10/20131018284881.html?CP.rss=true#axzz3Vy4kAWyS

La « gamification » : http://www.maddyness.com/prospective/2013/05/06/gamification/

ANNEXE 2

Note de commentaires indicative rédigée par l'Inspection de l'enseignement agricole

ORIENTATIONS POUR L'ÉTUDE DU THÈME CULTUREL ET SOCIO-ÉCONOMIQUE

- LE BONHEUR AUJOURD'HUI -

« *Tout le monde, mon frère Gallion, veut une vie heureuse ; mais lorsqu'il s'agit de voir clairement ce qui la rend telle, c'est le plein brouillard. Aussi n'est-ce point facile d'atteindre la vie heureuse ; on s'en éloigne d'autant plus qu'on s'y porte avec plus d'ardeur, quand on s'est trompé de chemin ; que celui-ci nous conduise en sens contraire et notre élan même augmente la distance.* »

Sénèque

« *J'aime trop la vie pour n'être qu'heureux* »

Pascal Bruckner

« Si le malheur est de situation, le bonheur est d'institution »

Joël Gaubert

« La croyance moderne selon laquelle l'abondance est la condition nécessaire et suffisante du bonheur de l'humanité a cessé d'aller de soi. »

Gilles Lipovestky

Le Siècle des Lumières, en prônant l'idée de progrès dans la société des hommes, a voulu mettre le bonheur à la portée de chacun, ici et maintenant, tournant résolument le dos à une vision religieuse qui promet la béatitude dans un au-delà.

Le triomphe de la raison, l'attention portée à l'individu, à ses droits et ses libertés ont contribué à faire du bonheur, ce « souverain bien », le but suprême de l'individu et de la communauté.

La Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen a pour finalité le bonheur individuel et collectif et instaure un véritable « droit au bonheur » par le biais d'un projet de société égalitaire et juste. Le bonheur devient un enjeu politique.

L'idée de bonheur a donc une histoire. Née en Grèce, elle coïncide avec l'histoire de la philosophie. Pour Épicure, « la philosophie est une activité qui procure la vie heureuse ». Objet d'un système et d'un discours philosophiques stoïciens et épicuriens, le bonheur se définit par la vertu (bonheur eudémoniste) ou le plaisir (bonheur hédoniste) alors destinés aux sages et aux aristocrates. Le bonheur se démocratise aujourd'hui.

L'Antiquité réservait le bonheur à une élite, la Révolution de 1789 en a fait un droit universel, les Trente Glorieuses ont consacré celui-ci comme le bien-être obtenu grâce aux satisfactions matérielles, à la consommation de masse, à la civilisation des loisirs et à l'accomplissement de soi.

Au cours du XX^{ème} siècle, la croissance économique a permis l'élévation du niveau de vie des individus et la richesse des nations. Les conditions de vie se sont améliorées sur l'ensemble de la planète grâce aux progrès technologiques et sociaux, et pour les « utilitaristes » c'est la seule source essentielle de bonheur qui vaille. Longtemps objet d'attention privilégié de la philosophie et de la littérature, le bonheur a pris corps avec l'économie moderne sous la forme de l'augmentation de la richesse matérielle. L'image du bonheur s'identifie à

celle du progrès. Est donc valorisé le culte de l'effort de chacun pour contribuer à son bonheur et à celui de la société entière.

À défaut de pouvoir définir le bonheur, valeur subjective s'il en est, l'approche des sciences humaines vise à mesurer la qualité de vie des individus. Mais aujourd'hui, certains économistes émettent des réserves sur cette corrélation positive entre richesse et bonheur. Et le bonheur est aujourd'hui interrogé par d'autres sciences : sociologie, économie alternative, voire sciences dites « dures ».

Ce regard « objectif » nous interroge : le bien-être est-il le bonheur ? En est-il une condition ? Sommes-nous réellement plus heureux que nos ancêtres ? Les sociétés modernes contraignent l'individu à se procurer le bonheur par le biais de la production, de l'échange et de la consommation dans le contexte d'une économie mondialisée ultra-libérale : la recherche d'un bonheur peut-elle se définir comme une « addition baroque de plaisirs »[1]?

Par ailleurs, le bonheur est non seulement un droit, mais aussi un devoir. Pascal Bruckner déplore l'injonction d'être heureux. En lui accordant des libertés et des droits inaliénables, la démocratie responsabilise l'individu qui doit être l'artisan de son propre bonheur. L'échec est source de malheur. Le bonheur peut donc être un fardeau.

<u>Quelques pistes de réflexion :</u>

- qu'est-ce que le bonheur ?

Dès l'Antiquité, si les philosophes s'accordent pour dire que tous les hommes le cherchent, le bonheur demeure néanmoins hors du champ de toute définition radicale.

L'étymologie du mot « heur – bon » (*-heur* du latin *augurium* : oracles-augures) introduit la notion de hasard, chance, occasion propice (Trésor de la Langue Française), opposé à « male heur » (le mauvais moment, la malchance). Pour les sociétés premières, le bonheur dépend des conditions extérieures à soi, favorables ou non à une entreprise : chasse, guerre, amour…

Mais la psychologie du bonheur nous enseigne qu'il ne faut pas réduire le bonheur à des conditions de vie seules. Le bonheur peut être décomposé en trois dimensions : l'absence d'affects négatifs, les affects positifs et la satisfaction de vie. Il est donc proprement lié à la réception et à l'interprétation des conditions de vie et relève bien du domaine de l'affect.

Par ailleurs, interrogé aujourd'hui par des généticiens et des neurobiologistes, le bonheur livre ses secrets, ce qui semble remettre en cause les idées reçues : le bonheur est-il un idéal ou une donnée biologique ?

- le bonheur : une construction sociale ?

« Le bonheur des uns est toujours le kitsch des autres » (P. Bruckner) : la démocratie du bonheur recrée les différences sociales. Le bonheur n'est plus idéalisé, il se veut accessible à moindres frais, à moindre effort. Il est « construit » à travers une grille sociale : ce qui fait le bonheur à portée de main pour les classes sociales peu aisées ou moyennes est immédiatement rejeté par la classe supérieure. Être heureux, c'est vivre comme les gens aisés, et la publicité ne cesse de construire cette idée du bonheur matériel. Ne serions-nous donc heureux que par rapport aux autres dans une relation de comparaison voire de compétition ?

- le bonheur : une réalité économique ?

Au XIXe siècle, les théories et les économistes dits classiques vont populariser cette idée, et affirmer que chacun, libre de poursuivre par son travail son seul intérêt, s'enrichit matériellement selon ses envies et ses besoins. Tout en maximisant par ses efforts et son travail son bien-être personnel, source de bonheur, il participe aussi à la richesse de l'ensemble de la société et ainsi au bien-être général synonyme de bonheur collectif. Née avec cette idée, la révolution industrielle a multiplié les biens disponibles, puis plus récemment toutes sortes de services, biens immatériels, pour une maximisation de notre « bonheur » et du « bonheur collectif ». Notre religion de l'économie débouche sur la confusion entre bien-être, confort et bonheur, car il s'agit d'une évaluation du bonheur en critères économiques, issue de la morale bourgeoise. Cette évidence libérale a été contestée, par Marx d'abord, très tôt, avec sa thèse de l'appropriation du travail des uns par

[1] Jacques RICOT, « Le bonheur est-il le but de l'existence ? », in *Le Bonheur, quel intérêt ?*, M-Editer, 2008.

quelques-uns, source d'aliénation, et en considérant qu'il y a un bonheur supérieur collectif dans l'avènement de l'égalité parfaite.

Et aujourd'hui, le bonheur est une véritable industrie ; un véritable commerce du bonheur est né (médicaments, drogues, gourous, ouvrages de développement personnel…).

Plus récemment, l'économie du bonheur et ses adeptes économistes et psychologues relativisent, voire infirment cette corrélation entre richesse et bonheur pourtant théorisée par les utilitaristes de l'économie libérale. *L'argent ne ferait-il pas obligatoirement le bonheur,* comme le dit si bien l'adage ? L'économie du bonheur est une branche relativement récente et peu connue de l'économie, qui énonce que l'accroissement de la richesse ne s'accompagne pas d'une élévation du niveau de bonheur. Ce phénomène est aujourd'hui connu sous le nom de « paradoxe d'Easterlin ».

Créer sans cesse de nouveaux besoins futiles et inutiles, cela ne conduit pas forcément au fameux *Graal*, tant rêvé mais finalement jamais atteint. Susciter sans cesse de nouveaux désirs attise nos envies qui, par nature, ne peuvent être entièrement satisfaites, ce qui crée toujours plus de nouvelles frustrations, finalement néfastes pour notre bonheur... Enfin pour certains économistes, nos consommations épuisent nos ressources naturelles et notre planète, ce qui est préjudiciable à notre avenir et celui de nos enfants. En définitive, notre bonheur ne peut se réduire à une consommation matérielle immodérée de biens et de services sans cesse renouvelée. Et compétition, individualisme, stress au travail, affaiblissement des liens sociaux, familiaux, nuisent au bien-être. Ces détracteurs de l'économie libérale proposent une société moins compétitive, et un apaisement de notre soif d'accumulation, en énonçant que coopération, lien social, environnement et respect de la nature sont de meilleurs vecteurs de bonheur.

Dans cette optique, le PIB et PNB par habitant, indicateurs objectifs de la mesure du niveau de vie considéré comme le principal vecteur de bien-être, apparaissent insatisfaisants et sont de plus en plus remis en cause. Pour cette mesure, des indices synthétiques existent. Mais pour qualifier cette qualité de vie, ce bien-être source de bonheur, il n'existe pas de définition consensuelle.

Le Bouthan a forgé sa renommée mondiale en créant, dans les années 70, le Bonheur National Brut (BNB), qu'il mesurait via des dizaines de critères, des objectifs clés autres que la croissance économique : la sauvegarde de la culture et de l'environnement, la santé mentale, l'empathie sociale, la bonne gouvernance, etc.

Mots-clés : *PIB, croissance, niveau de vie et bien-être, besoins et pyramide de Maslow, qualité de vie, qualité environnementale, durabilité, externalités et aménités, invididualisme et bonheur, vie collective, sociabilité, convivialité, IDH, indice de GINI, etc.*

- le bonheur : un enjeu politique ?

« Il y a des politiques du bien-être, il n'y a pas de politique du bonheur » (Pascal Bruckner).

Devant l'incapacité des sociétés à assurer le bonheur des hommes, des écrivains, de l'Antiquité à aujourd'hui, ont imaginé des sociétés idéales et sans défaut où règnent l'harmonie et la justice grâce à une politique idéale. Ce sont les utopistes. Ces sociétés sont un « non-lieu » où s'exprime le refus des dérives et injustices de leur époque d'écriture. En ce sens, elles en sont le reflet inversé. De la *République* de Platon au *Passeur* de Lois Lowry, en passant par *L'Ile des Esclaves* de Marivaux ou les phalanstères de Charles Fourier, chaque œuvre témoigne à la fois de la permanence des conditions d'accès au bonheur collectif et de sa vision culturelle propre.

Plusieurs questions émergent à la lecture de ces représentations d'idéalisation politique. La première est de savoir si le bonheur constitue un enjeu politique, c'est-à-dire si les dispositions ou dispositifs de gouvernances sont aptes à rendre les citoyens heureux. Les Émirats Arabes Unis ont tenté d'apporter une réponse en désignant une ministre du Bonheur, Ohood el-Roumi, le 11/02/2016. La seconde soulève la problématique de la compatibilité entre bonheur individuel et bonheur collectif : l'un ne s'exprime-t-il pas au détriment de l'autre ?

- le bonheur : un fait culturel ?

Le questionnement principal est de savoir si le bonheur est un concept universel ou plutôt un concept culturel, dont le contenu et le sens varient selon les endroits et les sociétés. Les rapports au lieu et à la culture viennent s'ajouter à la notion de subjectivité, de temporalité et de quête dans la description des éléments caractéristiques du bonheur. Si chaque individu dispose de sa propre conception du bonheur, que celle-ci évolue dans le temps et que chacun est en quête du bonheur, la question clé est de savoir de quelle manière l'endroit et la culture,

l'environnement et les contextes (historique, social, économique ou politique) interviennent dans sa construction.

Il est donc difficile d'imaginer un modèle unique du bonheur, chacun sait ou croit savoir ce qui le rend ou le rendra heureux.

Cependant, si la démocratie accorde à chacun le droit au bonheur, elle établit néanmoins ce que Bruckner appelle le « royaume de la banalité ». Le diktat de l'apparence, du bien-portant, de l'épanouissement de soi créé par la surconsommation d'images du bonheur par la publicité ne risque-t-il pas de déboucher sur l'uniformisation plutôt que l'homogénéisation des conditions supposées du bonheur ?

Mots clés : *bien-être, plaisir, jouissance, joie, contentement, satisfaction, plénitude, sérénité*

****

Ces quelques questions n'épuisent pas le thème, elles ne présupposent aucune réponse univoque et se veulent simplement l'amorce d'une problématique que chaque enseignant rendra d'autant plus sensible qu'il se la sera personnellement appropriée.

Si le thème se prête ponctuellement à une approche philosophique et socio-historique, c'est pour mieux en cerner les problématiques actuelles, notamment économiques et sociales. Dans ce but, les indications bibliographiques, qui ne se veulent ni exhaustives ni contraignantes, présentent des références contemporaines qui peuvent étoffer ou diversifier la réflexion de l'équipe pédagogique, en proposant des regards croisés sur le bonheur aujourd'hui.

Pour étudier ce thème, il est donc indispensable d'établir une collaboration entre enseignants des modules M22 et M21 et de construire des activités pluridisciplinaires.

S'agissant du M22, il constitue un support aux méthodes et techniques mises en œuvre dans le cadre du domaine : travail de documentation (bibliographies, fiches de lecture, dossiers, enquêtes…), travail d'analyse et de réflexion (recherche de problématiques, analyse de contenus de textes, travail sur l'argumentation…), d'expression et de communication (entretien, débat, exposé, produits de communication…).

D O C U M E N T A T I O N I N D I C A T I V E

ESSAIS

ALAIN, *Propos sur le bonheur,* Gallimard, 1928

BRUCKNER (Pascal), *L'Euphorie perpétuelle. Essai sur le devoir de bonheur*, [1ère édition 2002], Livre de Poche, 2015

CASENEUVE (Jean), *Bonheur et civilisation,* collection Idées/Gallimard, 1966

du CHÂTELET (Emilie), *Discours sur le bonheur,* 1779

COHEN (Daniel), *Le monde est clos et le désir infini,* Albin Michel, 2015

COMTE-SPONVILLE (André), DELUMEAU (Jean), FARGE (Arlette), *La plus belle histoire du Bonheur*, coll. Points, Seuil, 2004

CLUZELAUD (André), *Vers une économie du bonheur. Influence de l'utilitarisme anglo-saxon de Francis Bacon à John Stuart Mill,* L'Harmattan, 2014

FONTENELLE (Bernard Le Bouyer de), *Du bonheur,* 1724

GAUCHER (Renaud), *Bonheur et économie : le capitalisme est-il soluble dans la recherche du bonheur ?,* L'Harmattan, 2009

LAURENT (Eloi), LE CACHEUX (Jacques), *Un nouveau monde économique. Mesurer le bien-être et la soutenabilité au XXIe siècle,* Odile Jacob, 2015

LIPOVESTKY (Gilles), *Le Bonheur paradoxal. Essai sur la société d'hyperconsommation*, Gallimard, 2006.

MANGOT (Mickaël), *Heureux comme Crésus ? Leçons inattendues d'économie du bonheur,* Eyrolles, 2014

MAUZI (Robert), *L'Idée du bonheur dans la littérature et la pensée françaises au XVIIIe siècle,* Albin Michel, 1994

PELT (Jean-Marie), *Les voies du bonheur,* Fayard, 2015

SÉNÈQUE, *De vita beata,* 58 ap. J.-C., Traduction E. Bréhier, éd. Gallimard la Pleiade, 1990

SENIK (Claudia), *L'Economie du bonheur*, coll. La République des Idées, Seuil, octobre 2014

de TOCQUEVILLE (Alexis), *De la démocratie en Amérique,* 1835-1840

REVUES, JOURNAUX

« La tentation du bonheur d'Epicure à Pascal Bruckner », *Magazine littéraire* n°389, juillet-août 2000

Dossiers *Sciences Humaines* :

- « Les grandes questions de notre temps », N°266S , janvier 2015 ;
- « Bonheur, mode(s) d'emploi », *Les Grands Dossiers* n°35, Juillet-Août 2014 ;
- « Les lois du bonheur », Mensuel N°184 - Juillet 2007.

« Le bonheur, mais où se cache-t-il ? », *Science et Vie*, février 2016

« L'utopie », Textes et Documents pour la classe, no 855, mai 2003

Revue *Kaizen*, mensuel

« Les chiffres du bonheur », Antoine de Ravignan - *Alternatives Economiques Hors-série* n°106 - octobre 2015

« De l'économie du Bien-être à la Théorie de l'Equité ; la pensée économique contemporaine » ; *Cahiers français* n°363, Juillet-Août 2011, Documentation Française

LITTÉRATURE

Fenêtre ouverte sur le monde, toute la littérature ou presque s'interroge et nous interroge sur les conditions du bonheur. Ses visées sont multiples : dénoncer les injustices de notre société, tenter de rendre compte d'une idée ou d'une image du bonheur ou imaginer des mondes harmonieux où les hommes sont enfin heureux.

La liste qui suit est donc nécessairement incomplète et n'épuise pas le thème, mais propose quelques lectures contemporaines que l'étudiant(e) peut confronter à des regards relevant d'autres champs de réflexion.

DELACOURT (Grégoire), *La Liste de mes envies*, Livre de Poche, 2015

DELACOURT (Grégoire), *On ne voyait que le bonheur,* Livre de Poche, 2014

DELERM (Philippe), *Le bonheur, Tableaux et bavardages,* Folio, 2013

KARLSSON (Jonas), *La Facture*, Actes Sud, 2015

LOWRY (Lois), *Le Passeur*, 1994

MOREL (François), « Salaud de bonheur », *La fin du monde est pour dimanche*, Les Solitaires Intempestifs, 2013

PAASILINNA (Arto), *Prisonniers du Paradis,* Folio, 2013

REINHARDT (Eric), *Le Moral des ménages*, [2002], Livre de Poche, 2015

ROUX (François), *Le Bonheur national brut,* Le Livre de Poche, 2015

SCHUITEN (François) et PIETERS (Benoît), *Les Cités obscures*, série de bande dessinées, 1996

TESSON (Sylvain), *Une Vie à coucher dehors,* Folio, Gallimard, 2009

VARGAS LLOSA (Mario), *Le Paradis –un peu plus loin,* Folio Gallimard, 2003

ZOLA (Emile), *Au Bonheur des Dames,* 1883

FILMOGRAPHIE

BOYLE (Danny), *Slumdog Millionaire*, 2008

BURTON (Tim), *Edward aux Mains d'Argent*, 1990

GODARD (Jean-Luc), *Pierrot le fou*, 1965

HUTH (James), *Un bonheur n'arrive jamais seul*, 2012

JAOUI (Agnès), *Au Bout du Conte*, 2013

JEUNET (Jean-Pierre), *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2001

LELLOUCHE (Philippe), *Le Prince presque charmant*, 2013

MALICK (Terrence), *The Tree of Life*, 2011

MIHAILEANU (Radu), *Le Concert*, 2009

MUCCINO (Gabriele), *Á la recherche du bonheur*, 2007

O.RUSSELL (David), *Happiness Therapy*, 2013

VARDA (Agnès), *Le bonheur,* 1965

Film documentaire :

GISIGER (Sabine), *La Thérapie du Bonheur*, 2015

ARTS PLASTIQUES

Dès le XVIIIe, des peintres comme Watteau et Fragonard illustrent leur idée du bonheur. Les Impressionnistes, Renoir particulièrement mais aussi Gauguin, poursuivent en la revisitant cette « peinture du bonheur ».

Concernant l'art contemporain, il est très difficile de faire la liste des différents mouvements artistiques puisqu'il en existe une centaine (l'art figuratif, l'automatisme, l'expressionnisme abstrait, le minimalisme, le néo-dadaïme, le nouveau réalisme, l'op art, le pop art, le postminimalisme, l'art féministe, l'hyperréalisme, l'installation, le land art, l'art audiovisuel, l'art électronique, le graffiti, l'art conceptuel, l'art postmoderne, l'art urbain, le néo-expressionnisme, le néo-pop, les nouveaux fauves, l'art corporel, le cyberart, le maximalisme, le pseudoréalisme, le réalisme classique, le slow art, ...). Le bonheur demeure toutefois un thème central des périodes moderne et contemporaine.

RESSOURCES INTERNET

fabriquespinoza.fr

http://www.globeco.fr/

http://www.globeco.fr/images/PDF/BMB/bonheur-mondial-2015.pdf

http://une-histoire-de-lutopie.edel.univ-poitiers.fr/

http://www.huffingtonpost.fr/2013/09/09/criteres-bonheur-rapport-onu_n_3893070.html

http://www.observateurocde.org/news/fullstory.php/aid/2797/Les_crit_E8res_du_Bonheur.htm

http://info.arte.tv/fr/bhoutan-au-pays-du-bonheur-national-brut