

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	9
--------------------	---

PREMIÈRE PARTIE

L'idée d'une critique de la raison ludique

CHAPITRE 1. <i>Les formulations centrales du projet ludique : l'immanence opératoire comme jeu</i>	17
--	----

1. L'alpha et l'oméga de la philosophie selon Nietzsche	17
2. La pensée nietzschéenne de l'immanence opératoire	20
3. Hegel et l'impasse d'une pensée de l'opération infinie	36
4. L'héritage nietzschéen : le jeu, projet inconditionné	42

CHAPITRE 2. <i>L'essence critique de la raison ludique : le jeu comme régression transcendantale</i>	51
--	----

1. Le statut critico-pratique du langage philosophique	52
2. L'ontologie en tant que sémiotique critique	64
3. La vocation régressive de l'opération ludique	76

CHAPITRE 3. <i>L'essence d'une critique de la raison ludique</i>	85
--	----

1. Le jeu radical comme «contre-mythe»	86
2. La structure englobante du projet ludique	91
3. Vers une phénoménologie historique de la clôture du projet ludique	94

SECONDE PARTIE
Le jeu et sa clôture

CHAPITRE 1. <i>Nietzsche et l'appréhension de la clôture</i>	107
1. L'affirmation du futur	108
2. Le signe de l'Éternel Retour.....	112
3. Dépassement et restitution transcendante	117
CHAPITRE 2. <i>Moments de la clôture</i>	121
1. Le profil historique du projet nietzschéen (ludisme et « grand style »)	122
2. La quête de l'élémentaire	129
3. Le simulacre généralisé	137
CHAPITRE 3. <i>Le jeu de la disparition</i>	145
NOTES	155
BIBLIOGRAPHIE	189
TABLE DES MATIÈRES	195