

## Résumé

Le metal désigne un courant musical qui naît au tournant des années 1960, 1970. Il est une radicalisation de la musique rock, à la fois sur le plan musical et sur celui des pratiques sociales qui l'accompagnent. S'il jouit en France d'une grande popularité auprès de plusieurs centaines de milliers de personnes, ce phénomène culturel et musical n'est pas sans susciter des inquiétudes au sein de la classe politique et de l'Église. En effet, l'influence exercée par certains artistes « sataniques » (Slayer, Marilyn Manson, etc.) sur la jeunesse éveille la suspicion des médias et de certains responsables politiques et religieux. Mené sur plusieurs années, le travail d'enquête qui s'inscrit dans le cadre d'une sociologie compréhensive, vise entre autres à répondre à ces inquiétudes en appréciant *dans quelle mesure les métalleux, autrement dit les auditeurs et musiciens de musique metal, donnent sens et sont saisis par un « projet mythologique », qui s'articule à la fois au jeu et au don.*

Associé à une forte charge affective, le metal correspond à un projet mythologique en tant que style de vie anticonformiste, qui se déploie au travers des mythes faustien, *sex, drugs and rock'n'roll* et du Nord. Un style de vie, une manière d'être et de penser, qui s'exprime en particulier lors des concerts et autres festivals, irrigués par le jeu. Le temps de ces rassemblements, marqué par le débridement des corps et un « immoralisme éthique », les comportements des métalleux participent d'une « sacralité ludique ». Par ailleurs, en marge de la raison utilitariste, le *modus operandi* de la tribu metal, s'il repose sur le jeu, n'apparaît pas étranger à une logique du don/contre-don. En somme, le metal et son projet mythologique, sans cesse composeraient avec *homo ludens* et *homo donator*.

**Mots-clés** : sociologie compréhensive, musique metal, mythe, jeu, don.