



## Jouer et philosopher

Colas Duflo

### ► To cite this version:

Colas Duflo. Jouer et philosopher. Presses Universitaires de France, pp.268, 1997, Pratiques théoriques, 978-2130487340. hal-01628001

**HAL Id: hal-01628001**

**<https://hal.parisnanterre.fr/hal-01628001>**

Submitted on 2 Nov 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Colas Duflo

# Jouer et philosopher

PRATIQUES THÉORIQUES

puf



Jouer et philosopher

**This One**



**LKBE-6HS-ELDT**

Copyrighted material

# PRATIQUES THÉORIQUES

Collection dirigée par

ÉTIENNE BALIBAR

*Professeur à l'Université de Paris X - Nanterre*

et

DOMINIQUE LECOURT

*Professeur à l'Université de Paris VII*

# Jouer et philosopher

COLAS DUFLO



Presses Universitaires de France

## DU MÊME AUTEUR

*Pour des morales par provision*, préface de Paul Ricœur, Labor et Fides, « Autres temps », 1996.

*La Finalité dans la nature. De Descartes à Kant*, PUF, « Philosophies », 1996.

*Le Jeu. De Pascal à Schiller*, PUF, « Philosophies », 1997.

*Amitié et gratitude à tous ceux qui ont aidé à la réalisation de ce livre.*

ISBN 2 13 048734 3

Dépôt légal — 1<sup>re</sup> édition : 1997, novembre

© Presses Universitaires de France, 1997  
108, boulevard Saint-Germain, 75006 Paris

# SOMMAIRE

|                                                                                     |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <u>Introduction</u>                                                                 | <u>1</u>   |
| <u>CHAPITRE PREMIER. — <i>Vers une définition du jeu</i></u>                        | <u>5</u>   |
| 1. Les classifications des jeux                                                     | 5          |
| <u>Des classifications empiriques à la classification mathématique</u>              | <u>9</u>   |
| <u>Une classification psychologique</u>                                             | <u>13</u>  |
| <u>Une classification sociologique</u>                                              | <u>20</u>  |
| 2. Éléments pour une définition du jeu                                              | 27         |
| <u>Johan Huizinga</u>                                                               | <u>35</u>  |
| <u>Jacques Henriot</u>                                                              | <u>46</u>  |
| 3. Définition du jeu                                                                | 55         |
| <u>Interlude. Sagesse du jeu : <i>Le Maître ou le tournoi de Go</i> de Kawabata</u> | <u>85</u>  |
| 1. Effets                                                                           | 87         |
| 2. Art                                                                              | 90         |
| 3. Temps                                                                            | 93         |
| 4. Analyse                                                                          | 96         |
| <u>CHAPITRE II. — <i>De la structure à la prudence</i></u>                          | <u>102</u> |
| 1. Une structure qui produit                                                        | 102        |
| <u>Des jeux comme structures</u>                                                    | <u>104</u> |
| <u>La reconnaissance de la structure dans ses effets</u>                            | <u>112</u> |
| <u>La formalisation de l'agir « rationnel »</u>                                     | <u>119</u> |

|                                                                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 2. La compétence ludique . . . . .                                                                                               | 128 |
| Règles constitutives et règles régulatrices . . . . .                                                                            | 129 |
| La compétence ludique . . . . .                                                                                                  | 131 |
| Venir au jeu . . . . .                                                                                                           | 136 |
| Suivre une règle . . . . .                                                                                                       | 139 |
| Détour : les ordinateurs jouent-ils ? . . . . .                                                                                  | 144 |
| 3. La pensée rusée et la perception des tendances : René Thom et le jeu . . . . .                                                | 146 |
| <i>Stabilité structurelle et morphogenèse</i> . . . . .                                                                          | 147 |
| <i>Modèles mathématiques de la morphogenèse</i> . . . . .                                                                        | 150 |
| Illustrations . . . . .                                                                                                          | 155 |
| 4. La prudence dans le jeu : une économie du risque . . . . .                                                                    | 164 |
| Jeu et risque . . . . .                                                                                                          | 165 |
| L'économie du risque . . . . .                                                                                                   | 172 |
| Catégories de l'agir ludique . . . . .                                                                                           | 177 |
| <i>Interlude. Folie du jeu : variations littéraires sur l'enfermement ludique (Dostoïevski, Zweig, Perec, Nabokov)</i> . . . . . | 184 |
| 1. L'enfermement ludique . . . . .                                                                                               | 185 |
| 2. La folie du jeu . . . . .                                                                                                     | 192 |
| 3. <i>La Défense Loujine</i> , de Nabokov . . . . .                                                                              | 196 |
| CHAPITRE III. — <i>Clôture ludique et légaliberté</i> . . . . .                                                                  | 203 |
| <b>Introduction</b>                                                                                                              |     |
| 1. Espace et temps du jeu . . . . .                                                                                              | 207 |
| L'espace du jeu . . . . .                                                                                                        | 209 |
| Le temps du jeu . . . . .                                                                                                        | 212 |
| Le jeu, son monde et la réalité . . . . .                                                                                        | 217 |
| 2. Le contrat ludique et l' <i>agon</i> . . . . .                                                                                | 220 |
| Le contrat ludique . . . . .                                                                                                     | 221 |
| « <i>Agon</i> » . . . . .                                                                                                        | 225 |
| La légaliberté comme <i>conatus</i> . . . . .                                                                                    | 231 |

|                                                    |            |
|----------------------------------------------------|------------|
| <u>3. Conscience et plaisir ludiques . . . . .</u> | <u>236</u> |
| <u>La « prise » . . . . .</u>                      | <u>238</u> |
| <u>La conscience . . . . .</u>                     | <u>239</u> |
| <u>Le plaisir . . . . .</u>                        | <u>246</u> |
| <u>Conclusion . . . . .</u>                        | <u>250</u> |



## Introduction

*« On voit rarement les penseurs se  
plaire beaucoup au jeu. »*

(Rousseau, *Émile*, liv. IV.)

Les livres qu'on a envie d'écrire sont sans doute ceux qui nous ont manqué, ceux qu'on aurait bien aimé lire et qu'on n'a pas trouvés, soit parce qu'il n'existait aucun texte concernant ce qui nous intéressait, soit, plus fréquemment, parce que tous ceux qui avaient un lien avec nos préoccupations nous laissaient sur un vague sentiment d'insatisfaction. Comme si, à une question pas même encore posée de manière explicite, il manquait déjà une réponse. Tel fut pour nous le cas du jeu.

Pourtant, dira-t-on, le jeu n'est pas absent de la société, et il n'est pas non plus caché. On joue partout, entre amis, dans les familles, dans les clubs et les associations, dans les cafés, sur les plateaux de télévision. On joue aussi à tout âge, et pas seulement dans l'enfance. Le jeu n'est pas absent non plus des publications. Il existe un nombre considérable de revues et d'ouvrages spécialisés destinés aux joueurs, tout d'abord, mais on peut lire aussi des livres de sociologues, de psychologues, et même d'historiens consacrés au domaine ludique, sans compter la production littéraire.

Mais c'est précisément cette importance du phénomène ludique, et l'intérêt proportionnel que certains lui accordent, qui fait ressortir en creux la relative carence du domaine philosophique en la matière. Les philosophes parlent assez peu du jeu et, quand ils le font, c'est souvent sans penser la notion pour elle-même, mais plutôt pour l'utiliser comme terme de comparaison avec autre chose, comme si l'essence du phénomène ludique était d'emblée claire et distincte, comme si, en lui-même, il ne présentait ni problème, ni intérêt. Bien sûr, ce serait faire injure à quelques pionniers qui méritent d'être salués que de dire qu'il n'y a *rien* à lire sur ce sujet. Mais il faut bien admettre

que, quels qu'en puissent être les qualités ou les défauts, les livres de philosophie consacrés au jeu sont très rares. La plupart du temps, le sujet, quand il n'est pas totalement ignoré, est à peine effleuré, ou bien encore habilement évité. Ainsi, on peut consacrer des ouvrages entiers à l'homme et à ses activités sans jamais parler du jeu, ou bien seulement incidemment, comme si, pour celui qui étudie l'agir humain, le jeu n'avait rien de particulier.

Nous sommes à une époque où l'on joue beaucoup. Il n'y a sans doute que le XVIII<sup>e</sup> siècle qui ait laissé une telle place au phénomène ludique, encore cela ne concernait-il que la classe oisive. A cette importance des jeux de toutes sortes aujourd'hui, on peut bien sûr assigner des causes, comme l'intérêt pour l'enfance ou l'accroissement du temps libre. On peut surtout en faire le constat : le grand succès public récent de jeux de société, comme le Pictionary par exemple, ou des jeux de réflexion, comme l'Abalone, ou encore de tous les jeux lancés par La Française des jeux, ou enfin des jeux de rôles, ces dernières années, doit attirer notre attention. Parallèlement, on ne peut que remarquer l'extension du paradigme ludique dans tous les discours, quel que soit leur sujet. Mais, le jeu concret, tel qu'il se pratique quotidiennement, n'a guère intéressé les philosophes récemment, comme si, pour le philosophe, la question n'était pas très intéressante – à quelques exceptions près, guère posée, et vite congédiée. Ce phénomène s'explique par l'histoire même de cette notion dans le discours philosophique.

La pensée moderne du jeu s'enracine dans celle de Schiller, qui lui-même, pour une bonne part, tant dans sa conception du jeu que dans son anthropologie, hérite de Kant et particulièrement de toute l'élaboration de la troisième critique<sup>1</sup>. Une des choses qui caractérise l'approche schillerienne, et celle de nombre de ses héritiers, puisque c'est une conception qu'on va retrouver plus ou moins affirmée chez E. Fink ou chez J. Henriot, c'est le refus de considérer les « jeux qui sont usités dans la vie réelle » (pour reprendre les termes de Schiller)<sup>2</sup>. C'est un peu étrange d'ailleurs, comme si quelqu'un nous disait « je vais vous dire ce qu'est l'art », et ajoutait « mais attention, ne regardons ni les tableaux, ni les sculptures, qui sont bien trop matériels »

1. Nous avons tâché de retracer cette histoire dans *Le Jeu, De Pascal à Schiller*, PUF, « Philosophies », 1997.

2. Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, quinzième lettre, trad. R. Leroux, Aubier, 1992, p. 221.

– on se demanderait alors de quoi il veut nous parler. Toujours est-il que, ce qui nous intéresse ici, justement, c'est cela, les jeux réels de la vie réelle. C'est d'anthropologie pragmatique qu'il s'agit ici, d'une recherche en « philosophie locale »<sup>1</sup> consacrée à une action, telle qu'elle se pratique concrètement dans le quotidien des hommes. « Qu'est-ce qu'un jeu ? », « Qu'est-ce qu'on fait quand on joue ? » : voilà les deux questions qui vont nous occuper ici. Et ce dont on s'apercevra peu à peu, c'est que ce décalage dans l'interrogation, cette déviation qui semble légère au départ, produit sur la recherche et sur ses résultats des effets plus importants que prévus.

La première conséquence, en tout cas, est qu'il faut d'abord sortir de la douce quiétude du poêle philosophique pour aller regarder les gens jouer, dans les cafés, dans les clubs de jeu, et, bien sûr, il faut jouer soi-même. Il faut aussi lire d'autres textes que les textes philosophiques au sens restreint : d'abord les manuels de jeu, ceux qui en disent l'histoire, la stratégie, qui donnent des conseils, etc., et puis aussi les textes des anthropologues, des sociologues, des économistes, des historiens, des psychologues, etc. C'est également dans cette optique que nous avons consacré les *Interludes*, à dessein nommés, qui viennent former une sorte de récréation à l'issue de chaque chapitre, à l'étude de quelques œuvres littéraires<sup>2</sup>. On se souvient que Kant, dans la préface de l'*Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, admettait même les romans comme sources pour l'Anthropologie, reconnaissant par là que même la fiction peut dans une certaine mesure nous informer sur la vérité de la nature humaine. Il nous semble, et nous tâcherons de le montrer, que cela est vrai lorsqu'on se préoccupe du jeu. Où trouve-t-on, en effet, ailleurs que dans la littérature, des descriptions phénoménologiques du jeu dans sa pratique ? On passera donc aussi par la fiction pour atteindre à la vérité.

1. L'expression, ici sortie de son contexte, vient de Diderot, *La Promenade du sceptique*, in *Œuvres*, R. Laffont, « Bouquins », 1994, t. I, p. 73.

2. L'idée de nommer ces passages des *Interludes* est inspirée de M. Picard, *La Lecture comme jeu*, Minuit, 1986.



## Chapitre premier

### VERS UNE DÉFINITION DU JEU

« ALCIPPE

*Console-moi marquis d'une étrange partie  
Qu'au piquet je perdis hier contre un Saint-Bouvain,  
A qui je donnerais quinze points et la main.  
C'est un coup enragé, qui depuis hier m'accable,  
Et qui ferait donner tous les joueurs au diable ;  
Un coup assurément à se pendre en public.  
Il ne m'en faut que deux, l'autre a besoin d'un pic :  
Je donne, il en prend six, et demande à refaire ;  
Moi, me voyant de tout, je n'en voulus rien faire.  
Je porte l'as de trèfle (admire mon malheur !),  
L'as, le roi, le valet, le huit et dix de cœur,  
Et quitte, comme au point allait la politique,  
Dame et roi de carreau, dix et dame de pique.  
Sur mes cinq cœurs portés la dame arrive encor,  
Qui me fait justement une quinte major :  
Mais mon homme avec l'as, non sans surprise extrême  
Des bas carreaux sur table étale une sixième.  
J'en avait écarté la dame avec le roi ;  
Mais lui faisant un pic je sortis hors d'effroi,  
Et croyais bien du moins faire deux points uniques.  
Avec les sept carreaux, il avait quatre piques,  
Et jetant le dernier, m'a mis dans l'embarras  
De ne savoir lequel garder de mes deux as.  
J'ai jeté l'as de cœur, avec raison me semble :  
Mais il avait quitté quatre trèfles ensembles,  
Et par un six de cœur je me suis vu capot,  
Sans pouvoir, de dépit, proférer un seul mot.  
Morbleu ! fais-moi raison de ce coup effroyable :  
A moins de l'avoir vu, peut-il être croyable ?*

ÉRASTE

*C'est dans le jeu qu'on voit les plus grands coups du sort. »  
(Molière, *Les Fâcheux*, acte II, scène II.)*

#### 1. Les classifications des jeux

Il y a le piquet, parmi les plus anciens, mais aussi le piquet normand, le piquet voleur, et quantité d'autres jeux de cartes, tels le rams, le polignac, le bésigue, le tarot, la belote sous diverses formes, le whist, le rami, le bridge, la manille, le barbu, puis ceux qui firent

perdre et gagner beaucoup d'argent sous l'Ancien Régime, la bas-sette, le hoca, la barcarolle et le pharaon, puis tous ceux, innombrables, de tous les pays et de toutes les régions, qui parfois sous d'autres noms ressemblent à de plus connus ou en sont des variantes, et encore tous ceux que l'histoire a laissé glisser dans l'oubli et que parfois la mode fait resurgir. Les jeux de cartes se comptent par centaines.

Mais il y a presque autant de jeux de dés, presque autant de jeux de plateau, presque autant de jeux de ballon. Songeons au nombre impressionnant de jeux d'adresse qui se jouent avec des boules, de la pétanque au golf, en passant par tous les jeux de billes des cours de récréation, le bowling et les quilles, les croquets des maisons secondaires, et les diverses sortes de billards : le billard français, avec trois boules, le billard anglais avec trois boules et six trous, le pool-billard, à seize ou neuf boules, le snooker, avec vingt-deux boules, sans compter toutes les variantes dans les règles, selon qu'on joue le pool-billard comme les Américains (et, là encore, il y a différentes versions) ou bien « à la marseillaise », comme dans certains cafés français, selon qu'on joue le billard français comme la plupart des amateurs ou qu'on adopte la règle bien plus difficile des trois bandes.

Et puis il y a tous ceux des sports qui sont aussi des jeux, et tous les jeux qui se jouent avec un papier et du crayon, et encore tous ceux aussi que l'on invente dans l'instant, comme le font surtout les enfants, et que l'on oublie peu après.

Quand on regarde le domaine des jeux, quand, quittant l'abstraction des théories, on s'attache simplement à observer ce que l'on a pris pour objet, on est émerveillé par la richesse inépuisable du domaine ludique. Si l'on voulait en faire une recension, sans doute n'en finirait-on jamais.

Sans compter que la richesse du domaine ludique n'est pas seulement dans la profusion des jeux, qu'il suffirait d'additionner comme des unités simples. Mais elle est aussi interne à chaque jeu, qui comporte une multiplicité de façons de jouer, de stratégies, de possibilités différentes. Qu'on regarde une librairie spécialisée, et l'on verra que l'ensemble des ouvrages explorant la richesse des échecs suffirait à remplir une bibliothèque, et qu'il en est de même des dames ou, en d'autres langues que la nôtre, du Go. On dira que ce sont là jeux de réflexion. Mais ils sont loin d'être les seuls à être si riches de potentialités de jeux. Les divers sports le sont tout autant, ce qui fait un des intérêts de leur spectacle. Même des jeux apparemment simples ont

cette richesse interne. Ainsi le livre de Robert Byrne, *Standart Book of Pool and Billards*<sup>1</sup>, consacre-t-il 171 pages au pool billard, emplies de schémas, de conseils, de plans pour s'exercer la canne à la main et de dessins de situations où il faut choisir mentalement la meilleure solution, et une cinquantaine au billard en trois bandes. Encore est-il, sur bien des points, quelque peu succinct. Et les livres, ici, sont de bien pauvres indicateurs. Car la richesse des informations, la multiplication des spéculations sur ce qui aurait dû être joué ou ce qui devrait être joué dans telle ou telle situation est sans commune mesure avec le nombre de pages publiées. Il n'est qu'à écouter, si l'on en veut la preuve, les conversations des joueurs, dans un café de campagne autour d'une belote, ou en plein air à propos d'une pétanque, pour s'apercevoir, pour peu que l'on s'en donne la peine, de la richesse intrinsèque de jeux auxquels la littérature ludique ne semble pas avoir prêté une grande attention.

Cette profusion d'inventivité du domaine ludique, tant interne à chaque jeu que dans le nombre des jeux semble bien donner raison à Leibniz, qui est ici bon guide : il faut étudier les jeux, tels qu'ils se pratiquent, car « les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux ; l'esprit s'y trouve à son aise »<sup>2</sup>. A plusieurs reprises, dans sa correspondance, Leibniz revient sur ce souhait. Le jeu n'est pas à considérer simplement comme une activité mineure et pour les mineurs, qui ne mériterait pas l'attention du philosophe. Au contraire, il doit être étudié parce qu'il offre un lieu privilégié d'exercice de l'ingéniosité, où l'esprit, libéré de la contrainte du besoin, travaille librement et pour le seul plaisir : « Les hommes sont en général plus ingénieux dans les divertissements que dans les affaires sérieuses, et remportent plus de succès dans les actions qui procurent le plus de plaisir. »<sup>3</sup> Il faudrait un traité complet qui embrasse toute la sphère ludique :

« Après les jeux qui dépendent uniquement des nombres viennent les jeux où entre encore la situation, comme dans le Trictrac, dans les Dames et

1. Robert Byrne, *Byrne's Standart Book of Pool and Billards*, New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1978.

2. Leibniz, Lettre à Rémond de Montmort, 17 janvier 1716, *Philosophischen Schriften*, Éd. Gehrardt, III, p. 669. Cette lettre ainsi que les autres lettres de Leibniz mentionnées dans ce paragraphe sont citées dans le livre de J.-P. Sérés, *La Théorie des jeux*, PUF, coll. « Dossier Logos », 1974.

3. Lettre à Jean Bernouilli, 29 janvier 1697, *Mathematische Schriften*, Éd. Gehrardt, III A, p. 363.

surtout dans les Échecs [...]. Après les jeux où n'entrent que le nombre et la situation, viendront les jeux où entre le mouvement, comme dans le jeu du billard ou dans le jeu de paume [...]. »<sup>1</sup>

En vérité, lorsque l'on considère les jeux sous cet angle – et sans doute à son époque fallait-il pour cela un philosophe d'une ouverture d'esprit exceptionnelle, qui faisait profession de ne mépriser presque rien et y réussissait effectivement – on est bientôt émerveillé de cette richesse d'inventivité, et l'on est en contrepartie presque choqué, et en tout cas surpris, du mépris qui a pu entourer le phénomène ludique proprement dit, chez ceux qui n'ont pas voulu considérer le jeu d'une part, mais aussi, plus paradoxalement, chez des penseurs qui en ont mis le thème en valeur, comme en particulier Schiller ou Fink, et qui prétendaient cependant se détourner de la considération des jeux réellement pratiqués par les hommes<sup>2</sup>. Pourtant, étant admis que le jeu est un phénomène digne d'intérêt, il nous semble qu'il ne saurait y en avoir de pensée sérieuse que dans un retour au moins minimal au concret. Sinon, bien sûr, si l'on s'entend pour ne pas vouloir savoir de quoi l'on parle, la porte est ouverte à n'importe quel délire. Certes, on peut bien écrire des livres intéressants sur le *jeu du monde*. Admettons simplement que l'on ne parle simplement pas de la même chose là et ici.

Il faut donc aller au concret, vers l'observation du phénomène ludique proprement dit, dans sa profusion empirique. Mais cette richesse même nous fait bientôt remarquer que le concret, c'est le divers ; et la diversité, ici, est des plus grandes. Il serait de bon sens, peut-être, de souligner que, d'une certaine façon, il n'y a pas *le* jeu, que *le* phénomène ludique n'existe pas. Ce qu'il y a, ce qui existe, ce sont des jeux, des phénomènes ludiques singuliers, tous différents, et il n'est pas sûr qu'on les puisse assimiler si facilement les uns aux autres sans en poser la question. Tous les jeux ne sont pas le même jeu. Le risque du concret, c'est de voir éclater notre objet d'étude en tellement de parcelles que l'étude même n'en sera plus possible.

1. Lettre à Rémond de Montmort, 17 janvier 1716, *Philosophischen Schriften*, Éd. Gehhardt, III, p. 669.

2. Fink précise très clairement que ce qui l'intéresse, n'est « pas un aspect constatable du phénomène ludique tel que nous le connaissons dans la vie quotidienne » (*Le Jeu comme symbole du monde*, trad. H. Hildenberg et A. Lindenberg, Minuit, coll. « Arguments », 1966, p. 54).

Ici, comme souvent, la pensée du jeu suit l'histoire de l'étude du langage. C'est qu'elle fut bien sûr confrontée à un problème très similaire. Innombrables, en effet, et riches aussi sont les langues et les dialectes. Mais cette diversité n'empêche point l'étude. Elle invite à une classification. De même, pour les jeux, on voit bien se dessiner, dans la multiplicité du domaine, des « airs de famille » qui invitent à des rapprochements et des classements. Peut-être une classification est-elle nécessaire pour caractériser le jeu. Mais alors, force est de constater que plusieurs sont possibles, et qu'un certain nombre sont de fait en concurrence. Comment classer les jeux ? Que peuvent nous apporter les classifications des jeux pour l'étude du phénomène ludique ? C'est ce que nous allons maintenant tenter de savoir en examinant les plus importantes.

### *Des classifications empiriques à la classification mathématique*

Nous ne croyons pas qu'il soit suffisant de dédaigner simplement les classifications empiriques des jeux telles qu'on peut les trouver dans les encyclopédies de jeux et autres recueils de règles, comme on l'a fait parfois un peu rapidement<sup>1</sup>. En effet, que nous apprennent les tables des matières du *Code des jeux* de Claude Aveline<sup>2</sup>, ou de la bien plus complète *Official World Encyclopedia of Sport and Games*<sup>3</sup> ?

D'abord qu'il est certainement bien difficile de mettre un ordre dans ce vaste domaine si l'on ne sait quel critère choisir. Ensuite et surtout, elles nous montrent, et c'est pourquoi il ne faut pas les dédaigner, comment on choisit un jeu, comment, du côté des joueurs même, on classe spontanément les jeux : en fonction du type d'activité qu'ils proposent. Pour quel nombre de joueurs ? En plein air ou en intérieur ? Sur quelle surface ? Avec quel matériel ? Quel genre d'effort cela suppose ? Est-ce compliqué ? Les enfants peuvent-ils y jouer ? Et les adultes ? Telles sont les questions que les joueurs se posent à propos d'un jeu, avant de décider d'y jouer.

Il est intéressant à cet égard de voir comment est faite la table des matières de l'*Official World Encyclopedia of Sport and Games*. Il n'y a pas moins de 533 rubriques, comprenant chacune plusieurs jeux et

1. Par exemple J. Henriot, *Le Jeu*, PUF, 1969, p. 34.

2. C. Aveline, *Le Code des jeux*, Hachette, « Le Livre de poche », 1961.

3. *The Official World Encyclopedia of Sport and Games*, Diagram Group, Paddington Press Ltd, 1979.

réparties sous 28 grandes catégories<sup>1</sup>. A l'examen, on n'envie guère les auteurs du volume lorsqu'ils se sont trouvés face à la nécessité de classer les jeux qu'ils avaient recueillis. On voit d'ailleurs qu'ils ne s'en sont pas toujours très bien sortis, sans qu'on puisse vraiment le leur reprocher tant la tâche semble difficile. Mais il est vrai qu'il n'est guère rationnel apparemment de classer un volley-ball aux règles simplifiées dans la rubrique *Goal scoring games* de la catégorie *Children's party games* (p. 235), alors que le volley-ball est classé dans les sports d'équipe (p. 360). De même, on trouvera le pool billard à la page 320, avec les sports de *target ball*, alors qu'il faut aller chercher page 152, dans les *small table games* le jeu des « carambolages birmans » (*Burmese caroms*), qui en est la miniature. Est-ce parce que le billard est plus grand qu'il mérite d'être rangé avec le golf? La taille de l'espace occupé par le jeu serait-elle un critère déterminant? Mais alors, pourquoi le golf et pas le rugby?

On voit que les auteurs se sont donnés bien du mal pour classer le divers ludique sous des catégories, mais qu'ils n'ont pas toujours bien su comment s'y prendre pour échapper à l'arbitraire et au désordre qui les guettait. Qu'on en juge par les rangements opérés dans la catégorie des jeux de cartes: 5/ *General card games*, 7/ *Solitaire (patience) card games*, 9/ *Casino and gambling house card games*, 10/ *Blackjack and poker games*, 11/ *Private gambling card games*, 15/ *Children's card games*. Cela fait tout de même beaucoup penser à ces nouvelles d'inspiration borghesienne ou oulipienne, où des personnages s'avisent de classer leur bibliothèque selon d'autres critères qu'alphabétique. De fait, nombre de jeux pourraient très bien flotter d'une catégorie à l'autre, sans qu'on puisse voir très bien pour quelle raison faire tel ou tel choix, si tant est qu'on admette que le fait de jouer avec tel ou tel matériel (ici les cartes) soit un critère déterminant, et qu'il faille par exemple automatiquement séparer le *poker dice* (p. 123, sous la catégorie *Dice games*), les diverses formes de poker avec des cartes (p. 174-185, sous la catégorie *Blackjack and*

1. 1/ Race board games; 2/ Strategic board games; 3/ Tile games; 4/ Children target games; 5/ General card games; 6/ Dice games; 7/ Solitaire (patience) card games; 8/ Small table games; 9/ Casino and gambling house card games; 10/ Blackjack and poker games; 11/ Private gambling card games; 12/ Word and picture games; 13/ Games of chance; 14/ Children's party games; 15/ Children's card games; 16/ Athletics; 17/ Gymnastics; 18/ Combat; 19/ Target; 20/ Target ball; 21/ Court; 22/ Team; 23/ Stick and ball; 24/ Water; 25/ Winter; 26/ Animal; 27/ Sport on wheels; 28/ In the air.

*poker games*) et le *dollar poker* (p. 214, *Games of chance*). Donnons un exemple, pour finir, du dilemme et du supplice pour un esprit logique auxquels ont dû être confrontés à maintes reprises les rédacteurs du volume : une fois qu'on a créé une catégorie *Solitaire (patience) card games* (ce qui suppose déjà qu'on a dû ranger ailleurs le jeu du solitaire, dans les *Strategic board games*, ce qui n'est pas très satisfaisant pour l'esprit) où va-t-on ranger les jeux inspirés des patiences mais qui se jouent à plusieurs et en concurrence ? où va-t-on ranger les *double solitaires (sic)* ?

Dans la pratique, évidemment, peu importent les aléas de tels classements. L'essentiel, dira-t-on est qu'ils soient suffisants pour que le joueur puisse s'y retrouver. D'où, à la fin du volume, un indispensable index alphabétique et un utile classement des jeux en fonction du nombre de joueurs, qui n'est pas plus arbitraire qu'un autre. Reste incontestablement que, si une telle encyclopédie est suffisamment bien conçue pour être utile, et c'est tout ce qu'on lui demande, son classement n'est guère réjouissant pour la raison qui n'y trouve pas son compte, et n'améliore guère l'intelligibilité du phénomène ludique, sinon pour rappeler ce que disait Jean Château, qu'un jeu est prescription de types d'actions<sup>1</sup>. Ce que nous souhaitons, c'est un classement fait en fonction de critères rationnels et non fluctuants, un classement logique qui soit satisfaisant pour l'esprit. Puisque c'est un classement logique que nous cherchons, il apparaît tout naturel d'en demander la réalisation au mathématicien.

Il est un critère qui semble avoir dominé l'établissement de classifications des jeux par les mathématiciens depuis que le problème se pose, c'est celui de l'indétermination de ses issues. En faisant l'hypothèse que chaque joueur joue à chaque coup le meilleur coup possible, peut-on, en théorie du moins, prévoir quel sera le gagnant, comment, et quand ? Si bien que c'est le hasard, en dernière instance, qui a souvent servi de critère classificatoire fondamental. De l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert au volume *Jeux et sports* de la Pléiade, on retrouve, lorsqu'il s'agit de classer mathématiquement les jeux, les mêmes divisions.

« Il y a deux sortes de jeux. Des jeux d'adresse & des jeux de hasard. On appelle *jeux d'adresse* ceux où l'événement heureux est amené par l'intelligence, l'expérience, l'exercice, la pénétration, en un mot quelques quali-

1. Jean Château, *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Vrin, 1946 (4<sup>e</sup> éd., 1967).

tés acquises ou naturelles, de corps ou d'esprit, de celui qui joue. On appelle *jeux de hasard* ceux où l'événement paraît ne dépendre en aucune manière des qualités du joueur. Quelquefois d'un jeu d'adresse l'ignorance de deux joueurs en fait un jeu de hasard ; & quelquefois aussi d'un jeu de hasard, la subtilité d'un des joueurs en fait un jeu d'adresse. »<sup>1</sup>

De façon plus rigoureuse, P. Rosenthal, dans l'article « Jeux de pur hasard » du volume de la Pléiade<sup>2</sup>, distingue les jeux dont le hasard est exclu, où l'état du jeu et la règle permettent d'imaginer un calcul au terme duquel on sait qui va gagner s'il joue ce qu'il doit, ceux où le hasard est l'élément essentiel du jeu, tel la bataille, et ceux qui représentent une solution moyenne, où le jeu dépend à la fois du hasard et de la détermination des joueurs, comme le tarot, par exemple.

Des classifications ainsi conçues présentent l'énorme avantage d'être incontestablement rigoureuses et rationnelles. On peut néanmoins leur reprocher, à l'inverse des classifications empiriques précédentes, d'ignorer la réalité du jeu, tel qu'il se pratique. Non que, prenant maintenant la défense des fabricants de recueils de règles, nous avancions ici qu'une telle classification est bien peu utilisable pour le joueur, ce qui serait certes parfaitement vrai mais n'est pas ici l'essentiel. Mais il faut souligner que la détermination de l'intervention, ou non, du hasard dans un jeu n'est pas si facile en réalité que sur le papier. En effet, même en admettant l'hypothèse toute théorique que chaque joueur joue toujours le meilleur coup possible pour lui, devrait-on classer le tennis sur surface dure dans les jeux dont le hasard est exclu et le tennis sur herbe dans ceux où l'issue dépend à la fois du hasard et de la détermination des joueurs ? Qu'il y ait bien une différence, cela est certain, mais doit-on aller jusqu'à dire que les tennismen ne jouent pas au même jeu selon les cas, et qu'ils jouent même à des jeux si différents qu'on ne peut pas les classer dans la même catégorie ?

Cette critique apparemment anecdotique permet de mettre en valeur une idée qui a fait le fond de toutes les mises en question de la classification mathématique des jeux. En effet, et c'est ce que mettait

1. *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, nouvelle impression en fac-similé de la première édition de 1751-1780, Stuttgart-Bad Cannstatt, Friedrich Frommann Verlag, 1966 (Günther Holzboog), art. « Jouer », p. 884.

2. P. Rosenthal, « Jeux de pur hasard », in R. Cailliois, *Jeux et sports*, Encyclopédie de la Pléiade, Paris, Gallimard, 1967, p. 827-835.

bien en valeur la citation de l'*Encyclopédie*, peu rigoureuse du point de vue de la classification, que nous venons de lire, le mathématicien semble ignorer le fait que, pour le joueur, quelque soit le jeu pratiqué, l'indétermination des issues est une part de ce qui fait le caractère ludique du jeu. Comme le soulignait, avec son utilisation guère précise du terme « hasard », le rédacteur de l'article, « il n'y a point de jeu d'adresse où il n'entre un peu de hasard »<sup>1</sup>. Du point de vue du joueur, tout jeu est incertain, aucun n'est complètement déterminé, et c'est ce qui en fait le caractère ludique. A cet égard, le plaisir ludique ressemble à celui de certains romans à *suspense* : il repose en partie sur l'ignorance et l'attente.

Le paradoxe des classifications mathématiques des jeux, pour celui qui voudrait s'en servir pour l'étude du phénomène ludique, c'est qu'elles ne trouvent leur rigueur qu'à condition d'ignorer une bonne part de ce qui, pour le joueur, fait du jeu un jeu. D'une certaine façon, on pourrait analyser ce renversement étonnant en l'expliquant par la prégnance du modèle des jeux de réflexion sur les autres aux yeux du mathématicien, en ajoutant que ces jeux sont eux-mêmes ici envisagés non pas comme ils le sont par les joueurs en cours de partie, mais par l'analyse *a posteriori* qui les retrace en termes d'arbres logiques<sup>2</sup>. Ce que la classification mathématique ignore et dont elle ne permet nullement de rendre compte, c'est tout l'aspect empirique du jeu tel qu'il se fait, ce qui la rend impropre à l'usage du chercheur sociologue, psychologue, anthropologue, etc.

C'est pourquoi, un tel classement ne pouvant leur convenir, les psychologues qui ont réfléchi sur le domaine ludique ont dû emprunter de nouvelles voies et réfléchir à de nouvelles solutions possibles.

### *Une classification psychologique*

Comment classer les jeux, si l'on tient à ne pas oublier que le jeu est d'abord une activité ? Selon quels critères procéder pour éviter à la fois le désordre peu instructif des classifications « empiri-

1. *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné*, etc., art. « Jouer », p. 884.

2. On trouvera par exemple de tels graphes utilisés pour représenter des jeux de réflexion en théorie locale dans P. Braffort, *L'Intelligence artificielle*, Paris, PUF, coll. « La Science vivante », 1968, p. 54.

ques» des encyclopédies et manuels, et l'ordre conceptuel trop désincarné proposé par les mathématiques qui, s'il est satisfaisant du point de vue de la rationalité classificatoire, ne l'est qu'au prix d'une ignorance volontaire de l'activité ludique concrète? Ce sont ces questions auxquelles se sont trouvés confrontés successivement, pour ne retenir ici que deux des psychologues les plus intéressants de ce point de vue, Jean Piaget, dans *La Formation du symbole chez l'enfant*<sup>1</sup>, puis Jean Château, dans *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline*<sup>2</sup>. C'est au second que nous nous intéresserons plus particulièrement ici, parce que, sur ce point, il reprend le premier en y introduisant de petites, mais néanmoins utiles améliorations.

Notons au passage qu'on trouve dans son œuvre, comme dans celle de Roger Caillois qu'on évoquera plus loin beaucoup d'éléments qui contribuent à cette sortie du poêle philosophique dont on annonçait plus haut la nécessité. Et il est vrai que l'analyse du réel ludique, dans ses pratiques quotidiennes a des effets immédiats, qui pulvérisent un certain nombre d'illusions qu'on peut avoir d'abord lorsque l'on s'intéresse au jeu avec pour seuls outils conceptuels ceux que la tradition nous lègue. L'œuvre magistrale de Jean Château<sup>3</sup>, qui contient des milliers de pages d'observations sur les jeux des enfants, rassemblés avec une patiente et une minutie à tout instant remarquables, est à cet égard une instruction continue, qui permet d'éviter bien des faux problèmes, dans lesquels notre héritage philosophique nous aurait entraîné. Par exemple, ce sont les observations concrètes de ce psychologue, qui montrent de façon irréfutable que la fiction dans le jeu, le fameux «on dirait que...» (on serait des Indiens), n'est pas le début d'une histoire, n'est pas du tout l'équivalent à un «il était une fois», mais est bien plutôt l'énoncé d'un ensemble de règles d'action, ensemble qui est ouvert de façon interne (on peut ajouter qu'on est des Comanches ou des Apaches, qu'on est les alliés des Tuniques Bleues ou pas) mais clos sur lui-même : on ne peut pas faire intervenir un parachutiste dans

1. J. Piaget, *La Formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé, 1945, 2<sup>e</sup> éd., 1959, 2<sup>e</sup> partie, chap. V, p. 110-153.

2. J. Château, *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline*, liv. II, chap. VIII, § 56, Vrin, 1946, p. 376-388.

3. *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Vrin, 1946 (4<sup>e</sup> éd., 1967); *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline*, Vrin, 1946 (2<sup>e</sup> éd., 1965); *L'Enfant et le jeu*, Scarabée, 1950; *L'Enfant et ses conquêtes*, Vrin, 1960.

ce jeu – et par conséquent les bâtons, ne pourront être utilisés comme des fusils mitrailleurs, mais seulement comme des arcs, ou comme des lances – on voit là comment le « on dirait que... » est en fait l'énoncé d'une forme particulière de ce qu'on analysera plus loin sous le nom de contrat ludique.

Toute la question qui doit être réglée, pour la bonne élaboration d'un classement, consiste d'abord dans le choix d'un critère pertinent qui pourra présider la démarche classificatoire et introduire un certain nombre de catégories qui permettront de diviser un ensemble multiple et divers en différentes classes d'objets. Pour faire ces coupes dans le domaine ludique, il nous faut une sorte de grille interprétative fiable. C'est ce souci qui conduit Jean Château à refuser certaines des classifications qu'on avait pu proposer avant lui. Par exemple, quel que soit par ailleurs le souci pédagogique de sa démarche, il ne pense pas que la valeur éducative de chaque jeu soit un bon critère, parce qu'il s'agit d'une donnée très secondaire, qui de plus est déjà une interprétation du jeu par l'observateur extérieur adulte. Dans une phrase qui résume bien sa conception du jeu, il dit quels doivent être selon lui les *réquisits* d'une bonne classification.

« Si l'on veut obtenir une classification satisfaisante, il faut tenir compte de la nature du jeu, activité gratuite dont le principe est la jouissance née de la réussite trouvée dans l'accomplissement des fonctions propres. »<sup>1</sup>

Toute classification des jeux repose implicitement ou explicitement sur une conception de la nature du jeu (ce qui est d'ailleurs vrai de tout objet classé en général). En fait, Jean Château se trouve dans l'incapacité de satisfaire directement les conditions qu'il vient de poser, ce qui tient en réalité à sa conception du jeu.

En effet, si l'on suivait sa conception de la nature du jeu, il serait à la fois plus facile et plus logique de classer les jeux selon les fonctions principales qu'ils permettent d'exercer. Or, c'est à juste titre contre un tel type de classification que Château lui-même s'élève et auquel il adresse la plupart de ses critiques, sans penser visiblement qu'il remet ainsi implicitement en cause cette même conception de la nature du jeu qu'il vient d'énoncer. Il voit à cette méthode de classification, que Groos et ceux qui le suivirent, dont Claparède, avaient

1. *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline*, p. 377.

utilisée, deux objections insurmontables<sup>1</sup>. D'une part, en admettant même l'existence de fonctions élémentaires, il faudrait les connaître et pouvoir les distinguer, ce que nous ne sommes pas à même de faire avec certitude. D'autre part, si tant est qu'on puisse arriver à remplir cette première partie du programme, il faudrait ensuite pouvoir classer les jeux ainsi, c'est-à-dire pouvoir affirmer que tel ou tel jeu relève principalement de telle ou telle fonction élémentaire. Or, il suffit de voir des enfants jouer au football ou à l'épervier dans la cour de l'école pour constater que c'est tout l'être qui y participe, toutes les facultés du joueur, en même temps.

Il faut, selon lui, et il est possible, dans la lignée de Piaget, d'opérer des « coupes horizontales dans le domaine ludique »<sup>2</sup>. Il faut pour cela établir des classes de jeux qui prennent en compte leur période d'apparition et de domination dans la vie infantile. Pour le psychologue de l'enfance, l'avantage d'une telle méthode de classement est indéniable. En effet, elle permet de suivre l'évolution chronologique du jeu dans la vie infantile, et de montrer comment cette évolution est parallèle et liée à l'apparition de groupes de fonctions individuelles et sociales. On peut constater, à la lecture du tableau auquel Jean Château parvient, et que nous reproduisons ici, à quel résultat il arrive.

Il est sûr qu'on obtient ici un classement à la fois rationnellement ordonné et proche du réel. Mais il n'est pas néanmoins à l'abri de toute critique. Tout d'abord, il nous semble qu'on peut douter de l'existence même de la première classe que Château distingue, les jeux sans règles. Certains des jeux qu'il cite ont des règles, même parfaitement sommaires, comme faucher avec un bâton, ou faire le toton. Si Jean Château ne le remarque pas, c'est parce qu'il est, comme à son habitude, toujours empli de ses jugements de valeur pédagogiques, et qu'il refuse d'attribuer la dignité de « jeux réglés » à des jeux qui semblent aller

1. De manière générale, on ne peut se faire une idée de l'importance de l'œuvre de Jean Château qu'en la comparant avec les recherches psychologiques qui le précèdent, et en particulier avec l'œuvre de E. Claparède (*Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Genève, Kundig, Paris, Fischbacher, 1916 – sur le jeu : p. 429-509). Non que celle-ci soit totalement négligeable, mais il est clair que celle de Château marque un net progrès, nous semble-t-il, dans la compréhension, comme dans l'observation, du phénomène ludique. La classification des jeux de Claparède (p. 462-470), en particulier, est bien plus maladroite que celle de Château. Il est vrai que la thèse de Claparède du jeu comme « phénomène de dérivation » ne l'aide pas beaucoup : « Il n'y a jeu, en effet, que pour autant qu'il s'agit d'une activité *plus ou moins imparfaite*. L'accomplissement d'une activité possédée à l'état de perfection n'est pas un jeu » (p. 455).

2. J. Château, *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline*, p. 378.

# LA CLASSIFICATION DES JEUX DE JEAN CHÂTEAU

J. Château, *Le Jeu de l'enfant*, Éd. Vrin, 1946, p. 386-387

| CLASSES                                                  | EXEMPLES                                                                                                                                                                                                         | ÉPOQUE<br>d'apparition                                                            | ÉPOQUE<br>de floraison                                         |
|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| <b>I. — JEUX<br/>NON RÉGLÉS</b>                          |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                   |                                                                |
| <b>A. — JEUX<br/>DE L'INTELLIGENCE<br/>CONCRÈTE</b>      |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                   |                                                                |
| 1. - <i>J. fonctionnels.</i>                             | J. de succion, gigote-<br>ments, gazouillis.                                                                                                                                                                     | Un mois                                                                           | 1 <sup>re</sup> enf.                                           |
| 2. - <i>J. hédonistiques</i>                             | J. avec hochet, avec<br>objets brillants.                                                                                                                                                                        | 1 <sup>re</sup> enf.                                                              | 1 <sup>re</sup> enf.                                           |
| 3. - <i>J. d'exploration.</i>                            | Exploration du corps<br>propre, d'autrui,<br>marches et portages<br>bizarres, jeux à faire<br>peur.                                                                                                              | 1 <sup>re</sup> enf.                                                              | 1 <sup>re</sup> enf.                                           |
| J. de manipulation.                                      | J. avec le sable, avec<br>les hannelons, avec<br>une valise.                                                                                                                                                     | 1 <sup>re</sup> enf.                                                              | Fin<br>1 <sup>re</sup> enf.                                    |
| <b>B. — JEUX<br/>D'AFFIRMATION<br/>INFÉRIEURE DE SOI</b> |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                   |                                                                |
| 1. - <i>J. de destruc-<br/>tion.</i>                     | Renverser, casser, cou-<br>per, faucher avec un<br>bâton.                                                                                                                                                        | 1 <sup>re</sup> enf.                                                              | 1 <sup>re</sup> enf.                                           |
| J. de désordre.                                          | Taquineries, rompre<br>une file.                                                                                                                                                                                 | 2 <sup>e</sup> enf.                                                               | 3 <sup>e</sup> enf.                                            |
| 2. - <i>J. d'emporte-<br/>ment.</i>                      | Dévaler une pente,<br>crier à tue-tête, faire<br>le toton, courir.                                                                                                                                               | 2 <sup>e</sup> enf.                                                               | 3 <sup>e</sup> enf.                                            |
| <b>II. — JEUX<br/>RÉGLÉS</b>                             |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                   |                                                                |
| <b>A. — JEUX<br/>DU GROUPE<br/>SEGMENTAIRE.</b>          |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                   |                                                                |
| 1. - <i>J. figuratifs.</i>                               |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                   |                                                                |
| a. - <i>J. d'imitation.</i>                              | 1. L'école, la maman,<br>l'épicier, le cirque,<br>la confirmation, les<br>élections, le suicide.<br>2. Battaison, alambic,<br>lapins, sangliers,<br>train, avions, revue,<br>caravane, charrette.<br>3. Parodie. | Fin<br>1 <sup>re</sup> enf.<br><br>2 <sup>e</sup> enf.<br><br>4 <sup>e</sup> enf. | 2 <sup>e</sup> enf.<br><br>3 <sup>e</sup> enf.<br><br>Adolesc. |

| CLASSES                                  | EXEMPLES                                                                                                                                                     | ÉPOQUE<br>d'apparition      | ÉPOQUE<br>de floraison                                            |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| b. - J. d'illusion.                      | Poupée, modelage,<br>dessin, cheval de<br>bois, histoires ra-<br>contées.                                                                                    | Fin<br>1 <sup>re</sup> enf. | 2 <sup>e</sup> et 3 <sup>e</sup><br>enf.                          |
| 2. - J. <i>objectifs</i> .               |                                                                                                                                                              |                             |                                                                   |
| a. - J. de construc-<br>tion.            | Cubes, jeux avec pous-<br>sière, « gossier », fai-<br>re une cabane, mec-<br>cano, sifflet.                                                                  | 1 <sup>re</sup> enf.        | 2 <sup>e</sup> et 3 <sup>e</sup><br>enf.                          |
| b. - J. de travail.                      | Dinette, jardinage,<br>menuiserie, pêche,<br>coulure.                                                                                                        | Vers<br>3 ans               | 3 <sup>e</sup> et 4 <sup>e</sup><br>enf.                          |
| 3. - J. <i>abstraits</i>                 |                                                                                                                                                              |                             |                                                                   |
| a. - J. à règle arbi-<br>traire.         | Suivre le trottoir, mon-<br>ter l'escalier à re-<br>culons, clochepied,<br>jeux d'équilibre.                                                                 | Fin<br>2 <sup>e</sup> enf.  | Fin 2 <sup>e</sup> et<br>début 3 <sup>e</sup>                     |
| b. - J. de prouesse.                     | Chi-fou-mi, cerf-vo-<br>lant, se chatouiller,<br>ricochets, échasses,<br>répéter des mots<br>difficiles, cerceau,<br>masques, javanais,<br>corde, toupie.    | Fin<br>2 <sup>e</sup> enf.  | Début<br>3 <sup>e</sup> enf.                                      |
| c. - J. de compéti-<br>tion.             | Jets, sauts, courses,<br>devinettes, osselets,<br>dames, greli-grelot,<br>statues, pirouette,<br>oie.                                                        | Fin<br>2 <sup>e</sup> enf.  | 3 <sup>e</sup> enf.                                               |
| B. - JEUX<br>DE COOPÉRATION              |                                                                                                                                                              |                             |                                                                   |
| 1. - J. de compéti-<br>tion coopérative. | 1. Epervier, quatre<br>coins, pucc, semelle,<br>chat et souris, colin-<br>maillard, pigeon-<br>vole, marelle, mère<br>Garruche, un deux<br>trois, chandelle. | 3 <sup>e</sup> enf.         | 4 <sup>e</sup> enf.<br>surtout<br>garçons                         |
|                                          | 2. Barres, gendarmes<br>et voleurs, ours.                                                                                                                    | 3 <sup>e</sup> enf.         | 4 <sup>e</sup> enf.<br>surtout<br>garçons                         |
| 2. - J. à régulation<br>stricte.         |                                                                                                                                                              |                             |                                                                   |
| a. - Danses.                             | Coquillette, chaise,<br>comptines, capuci-<br>ne, rondes, escar-<br>got, fagots.                                                                             | Fin<br>2 <sup>e</sup> enf.  | 3 <sup>e</sup> et 4 <sup>e</sup><br>enf.<br>surtout<br>les filles |
| b. - Cérémonies.                         | Enfilons l'aiguille,<br>Booman, Nicolas,<br>La Tour prends<br>garde.                                                                                         | Fin<br>2 <sup>e</sup> enf.  | 3 <sup>e</sup> et 4 <sup>e</sup><br>enf.<br>surtout<br>les filles |

contre la nature originaire du jeu selon lui, le désir d'être grand. Certes, détruire quelque chose, en particulier quand cela ne vous appartient pas, est à n'en pas douter très mal. Mais le choix d'envoyer des cailloux avec une fronde dans la vitre d'un lampadaire n'en est pas moins déjà l'énoncé d'une règle d'action. D'autres, parmi les jeux qu'il cite encore, supposent manifestement une règle qui les précède, et qui, d'une certaine façon, les fonde, ainsi « rompre une file ». D'autres sont tellement indéterminés qu'on attend des précisions. Ainsi « courir » n'est pas un jeu quand il s'agit d'attraper le train (impératif hypothétique), mais le devient quand on court pour courir (impératif catégorique). Mais « courir » devient alors l'énoncé d'une règle, fut-elle minimale. Enfin, on peut se demander si les autres « jeux » qu'il cite sont bien des jeux. Les suctions, les gigotements et les gazouillis du bébé de un mois peuvent-ils vraiment être qualifiés de jeux ? On peut au moins en douter, on n'est pas forcé de considérer que si l'enfant remue sans raison ou porte les objets à sa bouche, c'est qu'il est en train de jouer. On ferait mieux d'avouer qu'en réalité, on ne sait pas bien ce qu'il fait.

Au fond, c'est peut-être dans ce tableau en apparence tout à fait neutre et qui possède les formes extérieures de l'objectivité, que les préjugés concernant la nature du jeu de Jean Château produisent le plus manifestement leurs effets<sup>1</sup>. C'est en tout cas ce que tendent à faire remarquer les critiques que Roger Caillois adresse à la classification de Jean Château dans *Les Jeux et les hommes*, tout en reconnaissant l'importance de ses travaux, qui n'est pas en cause ici. Roger Caillois remarque, par exemple, que les jeux de hasard sont absents de cette classification qui se veut complète, parce que, de fait, ils ne sont guère encouragés par les pédagogues, et peu tolérés dans les écoles<sup>2</sup>. En insistant sur cette lacune d'importance, Caillois met bien à jour le fait que Château n'accorde finalement d'intérêt qu'aux jeux qui peuvent pré-

1. La thèse de Jean Château sur la nature du jeu est par lui ainsi résumée : « Le jeu est un essai pour s'élever vers les activités adultes supérieures, une activité de remplacement, c'est pourquoi il disparaît [...] lorsque ces activités supérieures sont atteintes » (*ibid.*, p. 49). On voit qu'il y a là une téléologie inavouée et pour le moins sujette à caution (qu'est-ce donc en effet que ce « remplacement » de quelque chose qui n'a pas encore eu lieu ?). De plus, voilà qui laisse perplexe quant à la signification du jeu des adultes – les joueurs d'échecs passionnés pourraient à bon droit interroger J. Château pour savoir ce qu'il entend par « activité supérieure ».

2. Cette lacune de Jean Château n'aurait sans doute pas non plus échappé à Piaget, qui a étudié le rapport de l'enfant au hasard (voir J. Piaget et B. Inhelder, *La Genèse de l'idée de hasard chez l'enfant*, Paris, PUF, coll. « Bibliothèque de philosophie contemporaine », 1951).

tendre à une certaine fécondité culturelle ou pédagogique. Lorsqu'on étudie de plus près l'œuvre de Jean Château, il apparaît clairement que ses ajouts comme ses lacunes sont clairement dus à sa thèse à la fois originale et téléologique sur la nature du jeu, qui lui donne des lunettes qui se transforment en œillères un peu trop rapidement. Une note de Caillois résume ironiquement et quelque peu perfidement en une phrase les reproches qu'il adresse à Château. Sous l'exagération des traits de la caricature, elle semble assez juste quant au fond : « Les lance-pierres sont absents des travaux de M. Château, qui peut-être les confisquait au lieu d'observer la psychologie de leur maniement. »<sup>1</sup>

C'est en tâchant d'échapper à ces critiques et en essayant de produire une classification des jeux qui comprenne effectivement tous les jeux et convienne aux jeux des adultes que Roger Caillois a élaboré son étude du jeu.

### *Une classification sociologique*

Caillois a beaucoup insisté sur l'importance des jeux de hasard, que de nombreuses approches théoriques du phénomène ludique au XX<sup>e</sup> siècle, en particulier celles qui s'attachaient à lui trouver une valeur, avaient remarquablement minimisé jusqu'à lui. Pourtant, il est bien clair qu'il suffit d'observer autour de soi, d'aller dans n'importe quel café ou de regarder la télévision pour prendre conscience de l'importance sociale des jeux de hasard. Le sociologue du jeu, mais, par voie de conséquence, tout théoricien qui voudrait étudier le jeu, doit prendre en compte le fait que nombre de jeux font intervenir le hasard dans leur principe, et que nombre de joueurs sont en réalité des parieurs. Il y a là quelque chose qui n'avait nullement échappé à Pascal, mais qui est, dirait-on soigneusement passé sous silence par les héritiers de Schiller. Peut-être, mais ce n'est bien sûr qu'une supposition, pourrait-on aller jusqu'à dire que la volonté de certains, et de Schiller lui-même, d'ignorer les jeux « réels », vient pour une part de l'incapacité de prendre en compte les jeux de hasard. Ce sont en tout cas ces lacunes qui entraînent Caillois, qui, dans *Les Jeux et les hommes*, les souligne en insistant sur l'importance sociologique des systèmes de paris, à tenter une classification entièrement différente qui fasse au hasard la place qui lui revient.

1. R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1958, p. 261, n. 1.

Pour Caillois, qui est bien conscient des difficultés propres à toute classification des jeux que nous avons pu examiner plus haut, qui font qu'on ne peut pas classer les jeux, à la manière des encyclopédies, en fonction du lieu où ils se jouent (la distinction « jeu de plein air » – « jeux d'intérieur » n'est guère pertinente, par exemple) ou du matériel qu'ils utilisent (les billes peuvent être le moyen d'un jeu d'adresse ou l'enjeu d'un pari), il faut classer les jeux selon l'attitude fondamentale du joueur. Il détache ainsi quatre grandes catégories qui, selon lui, doivent permettre de découper et de recouvrir l'intégralité du domaine ludique, l'*agon* ou compétition, l'*alea* ou hasard, la *mimicry* ou imitation, l'*ilinx* ou vertige.

A ces quatre catégories, et de façon interne à chacune, pour autoriser un découpage qualitativement plus fin, Caillois ajoute une gradation qui va du moins au plus organisé dans le jeu, de la *paidia* au *ludus*. On pourra constater, à la lecture du tableau que nous reproduisons ici que cette classification a le mérite de la souplesse, d'une certaine finesse d'analyse, et d'une grande clarté. Ce que ce tableau ne nous montre pas, par contre, et qui fait une partie de la valeur du livre de Caillois, c'est que certaines de ces catégories fondamentales peuvent être couplées (*agon* et *alea*, *mimicry* et *ilinx*).

### LA CLASSIFICATION DES JEUX DE ROGER CAILLOIS

R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Éd. Gallimard, « Idées », rééd. 1967, p. 91

|                                                       | AGON<br>(compétition)                                      | ALEA<br>(chance)                             | MIMICRY<br>(simulacre)                                                              | ILINX<br>(vertige)                                        |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| PAIDIA<br>↑<br>vacarme<br>agitation<br>fou rire       | courses<br>luttons<br>etc. } non<br>athlétisme } réglées   | comptines<br>pile ou face                    | imitations enfantines<br>jeux d'illusion<br>poupée, panoplies<br>masque<br>travesti | « tournois »<br>enfantin<br>manège<br>balançoire<br>valse |
| cerf-volant<br>solitaire<br>réussites<br>mots croisés | boxe      billard<br>escrime    dames<br>football   échecs | pari<br>roulette                             |                                                                                     | volador<br>attractions<br>foraines                        |
| LUDUS<br>↓                                            | compétitions<br>sportives en<br>général                    | loteries simples<br>composées<br>ou à report | théâtre<br>arts du spectacle<br>en général                                          | ski<br>alpinisme<br>voltige                               |

N. B — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Caillois n'a pas de mal à montrer que l'*agon* est au principe de nombreux jeux. Le concours, le conflit, qui ont pour fin de faire reconnaître la supériorité de l'un sur l'autre, avec tout le désir de reconnaissance que cela suppose, sont bien sûr des moteurs constitutifs de bien des jeux, qu'ils opposent directement deux adversaires, deux équipes, ou bien même un nombre indéfini de concurrents, comme dans les cafés où le record du flipper est toujours marqué sur la machine, et objet d'une permanente compétition entre les habitués (qui ne viennent parfois pas du tout dans l'intention de consommer). Dans l'*agon*, le résultat dépend entièrement des joueurs qui, au départ, sont tous égaux par hypothèse.

A l'inverse, dans les jeux dont l'*alea* est le principe, le joueur laisse au sort le soin de décider de la victoire, il n'y contribue pas par son effort. Il n'est cependant pas tout à fait vrai, à notre avis, de dire comme Caillois que « le joueur y est entièrement passif »<sup>1</sup>. En effet, s'il est indéniable qu'il n'y a pas d'effort, ni de travail, de la part du joueur de l'*alea*, il n'en reste pas moins que celui-ci *s'engage*. Il prend, de lui-même, un risque, souvent financier (mais qui pourrait être, comme dans la « roulette russe », à l'extrême, le risque de la vie), qui l'implique entièrement. On pourrait dire, d'une certaine façon, que, s'il n'est pas actif *dans* le jeu, il n'est *dans le jeu* qu'activement. L'abandon du joueur de l'*alea* au destin ne peut être qualifié de « démission de la volonté »<sup>2</sup>. Il n'y a, en vérité, guère d'engagements plus volontaires. Et de surcroît cet appel à la volonté se répète sans cesse à l'intérieur de nombreux jeux de pur hasard, où le joueur est obligé de choisir à chaque instant de continuer ou d'abandonner le tour, combien il veut miser sur tel point, combien il veut demander ou échanger de cartes, de quel côté du tableau il veut miser, etc.

On notera ici, sans entrer dans les modèles sociologiques que Caillois en tire, que ses analyses de la combinaison de la compétition et du hasard permettent de penser de façon très judicieuse un certain nombre des plus grands jeux. La plupart des jeux de cartes, qui échappaient manifestement à la classification de Jean Château, trouvent ici une place qui correspond à l'importance qui est la leur dans la vie ludique. Le fait que ces deux principes puissent se combiner permet d'insister non plus simplement sur leur contradiction et le fait que, dans l'un, le joueur décide de tout et, dans l'autre, les issues ne dépendent pas entièrement de lui, mais sur ce qu'ils ont en commun, à savoir une égalité des

1. R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1958, p. 35.

2. *Ibid.*, p. 36.

chances au départ, ce qui permet, selon Caillois, d'en faire deux modalités possibles d'organisation de la justice pour une société (on songera aux concours d'aujourd'hui et à la conscription par tirage au sort du siècle dernier). Cette communauté permet d'insister sur un des traits fondamentaux de nombreux jeux : ils créent une égalité de départ entre les joueurs, et ouvrent ainsi la possibilité d'instauration de différents rapports d'inégalité dans le cours du jeu lui-même. C'est là une des composantes importantes de la faculté des jeux de créer un monde, sur laquelle nous insisterons par la suite.

C'est donc, dans une certaine mesure, un indispensable outil que la classification de Caillois. Mais les deux dernières catégories qu'il distingue, par contre, ne sont pas sans laisser quelque peu perplexe. En effet, pour des raisons différentes, il nous semble qu'il est quelque peu difficile de les retenir comme éléments fondamentaux du domaine ludique.

Caillois présente en effet ce qu'il appelle *Mimicry*, ou imitation, comme une des catégories fondamentales permettant de distinguer un type de jeu. Il en fait une classe à part entière, qui selon lui, a tendance à exclure les jeux réglés. C'est là quelque chose qui semble surprenant, dans la mesure où Jean Château, qu'ici Caillois semble avoir insuffisamment lu, a bien montré que le rôle des structures fictives dans le jeu était précisément d'être des règles pratiques, et que les imitations n'étaient rien d'autre que des règles du jeu. Ce n'est pas que l'imitation exclut la règle. C'est qu'elle en fait partie. Si bien qu'au niveau de ce qui est incontestablement jeu, là où ce sont des enfants qui le pratiquent, là où l'imitation va avec une invention, une improvisation, une latitude d'action, elle ne diffère guère fondamentalement d'autres jeux réglés<sup>1</sup>.

1. On remarquera sans doute ici que nous évitons de mentionner le théâtre. C'est en effet bien là ce qui est sous-entendu dans les mots « ce qui est incontestablement jeu ». Si nous évitons de le mentionner parmi nos exemples, en effet, c'est que, sans se prononcer tout de suite sur la réponse à apporter à cette question, il nous apparaît au moins problématique et non évident – comme pour Caillois qui l'intègre dans son tableau sans éprouver la peine de le justifier – de dire du théâtre qu'il est un jeu. Certes, le rapprochement se justifie, sur le plan du vocabulaire, par le fait que l'on désigne bien l'activité de l'acteur par le verbe « jouer » (et nous verrons qu'il y a d'autres liens possibles). Mais ce n'est pour l'instant qu'un rapprochement de vocabulaire, qui ne saurait être considéré comme suffisant, en soi. Ce même vocabulaire, aussi bien, pointe une distance dans la tournure : n'est-il pas tout aussi significatif que nous ne disions pas, en effet, de même que « jouer à la marelle », « jouer à la musique » ou « au théâtre » ? Si nous évitons de parler du théâtre ou de la musique, ce n'est pas que nous nous prononçons dès maintenant, c'est que nous estimons qu'il vaut mieux, par prudence méthodologique, ne se servir en guise d'exemple que de ce qui est incontestablement considéré comme jeu, au sens le plus commun.

Elle peut être faite sous forme de coopération ou de compétition (gendarmes et voleurs). L'exemple des « jeux de rôles » vient ici confirmer nos propos.

Mais, si la catégorie de la *Mimicry* ne semble pas utile, si même le choix d'en faire une catégorie fondamentale apparaît fondé sur une mésinterprétation du rôle de la fiction dans la pratique ludique, il semble cependant que la confusion de Caillois n'est pas aussi grave sur ce point qu'à l'égard de la quatrième catégorie qu'il distingue, l'*Ilinx*. En effet, il apparaît, lorsqu'on regarde les jeux que Caillois prend pour exemple de cette quatrième catégorie, ne serait-ce que ceux qui sont dans le tableau ici reproduit, qu'il y a là des choses de natures très différentes, voire opposées, et même certaines activités qui ne sont pas des jeux. Par exemple, les manèges et autres attractions foraines sont certes des activités qui procurent un certain vertige qui fait une indéniable part de leur plaisir. Mais dit-on jamais qu'on « joue au manège » ? Non, bien sûr, car on les considère comme des divertissements, mais non pas comme des jeux, ce dont Caillois, qui confond tout en croyant distinguer, ne peut rendre compte. Autant la classification de Château oubliait des domaines ludiques importants, autant celle de Caillois comprend des activités que personne ne nomme « jeux » (que vient faire la valse dans cette « répartition des jeux » ?).

Cela s'explique par le fait que cette catégorie du *vertige* n'est sans doute pas une catégorie valable dans le domaine ludique. C'est d'avoir voulu à tout prix l'utiliser que Caillois a dû ainsi accumuler des confusions qu'il nous semble éviter ailleurs. Par exemple, en admettant, ce qui reste discutable, que l'alpinisme et le ski soient des jeux, il semble totalement erroné de les comprendre comme des jeux de vertige. Au contraire, le but est ici, semble-t-il, bien plutôt de dominer toute peur, et d'assurer le plus grand contrôle de ses gestes. Tout le jeu, si jeu il y a, ne consiste pas dans le vertige, mais dans une domination de soi-même. On pourrait en dire de même des *volador* qui doivent de plus se dominer eux-mêmes aux yeux des autres, si, là encore, qualifier cette activité très ritualisée de jeu ne supposait pas un regard extérieur qui interprète ainsi ce que les acteurs eux-mêmes ne comprennent peut-être pas du tout comme tel<sup>1</sup>. Il y a là, dans le

1. Il faut ainsi (voir note précédente) aller plus loin encore dans la prudence méthodologique. Lorsque l'ethnologue interprète comme un jeu une activité d'une civilisation lointaine, faisant partie d'un rituel sacré ou non, il commet une faute d'interprétation en qualifiant de ludique une conduite qui peut-être ne l'est pas du tout aux yeux des acteurs. La prudence méthodologique la plus élémentaire oblige donc à

choix de cette catégorie, une faute d'interprétation qui semble patente. Il est clair que les sensations de vertige, d'ivresse, sont recherchées souvent par les adultes et les enfants comme un plaisir. Cela n'en fait point des jeux. Il est clair aussi que certains jeux sont jeux *avec* le vertige. Mais ils ne sont considérés comme jeux que dans la mesure où le joueur exerce sur son vertige un certain contrôle, dans la mesure où le joueur est au principe de son acte. Ce ne sont pas tant des jeux de vertige que des jeux de contrôle, comme les jeux de course automobile sur ordinateur : tout le plaisir consiste aussi à reculer le moment où l'ivresse l'emportera. Quant au plaisir de l'ivresse comme tel, recherché pour lui-même seulement, s'il est indéniable, on peut douter du moins qu'il soit ludique.

Ainsi, sur les quatre catégories que Caillois distingue, deux semblent largement sujettes à caution, l'une parce qu'elle est sans doute fondée sur une erreur d'interprétation quant au statut de la règle, et l'autre parce qu'elle n'est sans doute tout simplement, présentée comme telle, pas une catégorie ludique du tout. Si bien que cette classification, qui dans un premier temps avait pu sembler préférable aux classifications un peu arbitraires et désordonnées des encyclopédies et au classement lacunaire de Château, finit par apparaître tout aussi peu satisfaisante.

C'est sur fond de cette insatisfaction que nous pouvons commencer à mieux percevoir tout ce qu'il peut y avoir d'arbitraire dans la classification de Caillois. Tout d'abord ces fausses catégories nous ont bien montré qu'il y avait un arbitraire dans le choix des catégories. Ensuite, il y a un arbitraire dans le découpage du domaine ludique, qui n'est pas toujours compensé par les possibilités de combinaisons des catégories. Enfin, conjuguant les deux défauts antérieurs, il y a, dans la diversité profonde de nature entre les catégories ici présentées des redondances dont il aurait été possible de se passer, des séparations entre domaines peut-être pas si lointains et surtout des oublis qui sont dus aux principes mêmes qui dirigent ce classement. Où ranger par exemple les jeux très souvent pratiqués sur les plages ou à la campagne, dans lesquels les joueurs ne sont pas adversaires mais par-

ne considérer tout d'abord comme jeu *que ce qui est incontestablement considéré comme tel par celui-là même qui joue au moment où il joue*. Notons au passage qu'ainsi semble suffisamment réglée pour nous la question du jeu des animaux : nous n'en savons rien. Si nous reposons maintenant la question qui fait l'objet de ces pages, elle pourrait être ainsi formulée, non plus simplement « qu'est-ce que jouer ? » mais « que dit-on quand on dit "je joue" ? ».

tenaires (il n'y a donc pas de *compétition*), et desquels sont absent la *chance*, le *simulacre*, et le *vertige*? Se renvoyer en groupe de deux ou plus, le plus longtemps possible, un ballon, une balle ou un *frisbee* ce sont là incontestablement des jeux, que l'on peut observer très souvent. Et pourtant, ils n'ont pas leur place dans la classification de Caillois. Il nous semble clair qu'une prétendue classification des jeux qui, d'une part, comprend des activités qu'on aurait du mal à qualifier de jeux et qui, d'autre part, exclut d'autres activités qui sont incontestablement considérées comme ludiques par ceux qui les pratiquent, ne saurait être considérée comme valable.

Ainsi, la classification qui semblait devoir supplanter les autres n'a pas de moindres défauts. Si bien que l'on pourrait dire, en témoignant ainsi d'une certaine déception transmuée en scepticisme, que toutes se valent. Mais c'est précisément cette dernière affirmation qu'il faut maintenant comprendre au-delà de son simple sens négatif et déceptif. Si toutes ces classifications se valent, cela ne signifie pas qu'elles sont interchangeables, ni même seulement qu'elles sont toutes insuffisantes, mais, positivement, que toutes remplissent parfaitement l'usage pour lesquelles elles sont construites. A examiner ces classifications pour elles-mêmes nous en étions venus à oublier qu'elles n'existaient qu'en fonction d'un but, nécessairement différent pour le psychologue, pour le sociologue, ou pour le mathématicien. Si toutes se valent, cela ne signifie pas que toutes ne valent rien, mais qu'elles valent toutes exactement ce qu'elles se proposaient de valoir. Elles sont d'une certaine façon toutes adéquates à leurs différentes finalités.

Mais alors, effectivement, nous qui cherchions par là à nous approcher de la nature du jeu, nous restons un peu sur notre faim. Ceci n'a pas que des conséquences négatives, car nous avons appris au moins deux choses. D'une part qu'il y a une diversité du domaine ludique qu'il ne faudra pas oublier à l'avenir, pour le plaisir de la simplification théorique. D'autre part que toute classification s'appuie sur un ou des critères et que, si toutes se valent, c'est que nous n'avons pas encore de moyen de déterminer si un critère est plus satisfaisant qu'un autre.

Ces deux points, en apparence très différents, sont en vérité liés, car ils nous invitent tous deux à tirer la même conséquence quant à notre pratique théorique. L'absence de détermination d'un critère plus satisfaisant nous engage à en rechercher la possibilité, ce qui signifie, au-delà, que ce qui nous manque véritablement ce n'est pas tant une bonne classification qu'une bonne définition du jeu. C'est

donc cette définition que l'équivalence des classifications nous invite à chercher maintenant. D'autre part, la diversité du domaine ludique, qui est bien soulignée et accentuée par ces diverses classifications, nous oblige aussi, *a contrario*, à chercher ce qui là-dedans n'est pas divers, à nous mettre en quête de ce qui ne diffère pas dans ces différences, à tenter de savoir ce qui fait de *ces* jeux des *jeux*. Jacques Henriot a bien exprimé cette exigence :

« On admet implicitement que toute définition d'un jeu commence par la proclamation de son caractère ludique : "Le jeu de dames est *un jeu* dans lequel...", "Le jeu d'échecs, *un jeu* qui consiste..." On en décrit la structure, on en énumère les règles, mais on ne dit pas en quoi il est jeu. Et surtout on ne paraît pas s'étonner du fait que des jeux qui appartiennent à des catégories différentes puissent être également des jeux. La classification isole, par principe, des structures irréductibles. Elle laisse de côté la question capitale, qui est de savoir en quoi ces structures forment des types de jeux à la fois irréductibles et comparables, étrangers et parents. »<sup>1</sup>

Ainsi, c'est à la recherche d'une définition du jeu que nous devons nous mettre maintenant. Mais, en soulignant à la fois la diversité interne au domaine ludique et la multiplicité des points de vue possibles sur ce domaine, cet examen des classifications des jeux nous a mis en demeure de chercher une définition qui, en pointant sur la communauté, n'écrase pas les diversités. Parce que la constatation de la richesse du domaine ludique n'a fait que renforcer notre conviction que, s'il est possible d'élaborer une pensée philosophique du jeu, cela n'est véritablement intéressant que s'il s'y agit du jeu tel que les hommes le pratiquent en effet, et non d'un mystérieux jeu idéal. C'est de l'expérience humaine qu'une définition du jeu doit être à même de rendre compte.

## 2. *Éléments pour une définition du jeu*

Ainsi, il apparaît clairement qu'une définition du jeu est nécessaire pour comprendre ce qu'il en est du jeu et du jouer. De cette démarche, on ne peut faire l'économie en se contentant d'une hypothétique recherche originaire ou en posant une classification des jeux comme suffisante par elle-même à rendre compte d'un divers irréductible.

1. J. Henriot, *Le Jeu*, Paris, PUF, 1969, p. 41.

Toute classification, on vient de s'en rendre compte, suppose en fait une définition, au moins implicite, de ce qu'elle classe, et ne peut se dispenser d'une telle démarche sans verser dans le préjugé. Au chercheur donc d'éclaircir ses présupposés pour les réviser si besoin est ou les fonder en raison s'ils le peuvent être. Une philosophie du jeu se doit d'en présenter une définition. Cette nécessité se fait ici d'autant plus fortement sentir que c'est, on le verra, dans cette définition que va s'exprimer notre compréhension fondamentale du jeu, sur laquelle nous pourrions fonder une réponse à la question « qu'est-ce que jouer ? » qui ne soit pas sans portée philosophique.

Ceci n'est pas, évidemment, sans imposer à la définition du jeu que nous cherchons un certain nombre de réquisits. Tout d'abord, il est bien clair que, comme toute définition correcte, dans quelque domaine qu'on se place, elle doit définir *tout* le défini, et *rien que* le défini. Cette exigence élémentaire, on le devine, n'est pas sans poser un certain nombre de problèmes quant à sa réalisation. Nous avons bien vu l'extrême diversité du domaine ludique lorsqu'il a été question de classification : donner une définition qui n'en exclut rien suppose d'y voir une unité dont le moins qu'on puisse dire est qu'elle n'est pas toujours immédiatement apparente. Mais c'est aussi ici que l'exigence de ne définir *rien que* le défini risque de sembler plus ardue qu'on aurait pu le croire en commençant. En effet, à supposer que l'on ait trouvé une définition qui englobe la totalité de l'univers ludique, alors il sera peut-être bien difficile d'en restreindre l'extension. Qu'on songe, si l'on veut prendre la mesure de la difficulté du découpage, à l'extension métaphorique débordante du mot « jeu » (« le jeu politique », etc.), et l'on reconnaîtra alors qu'un concept qui présente la caractéristique de pouvoir s'exporter si facilement possède sans doute des analogies avec d'autres domaines qui en rendent la délimitation stricte d'autant plus nécessaire que pointue.

La deuxième exigence pour une définition du jeu est plus restrictive et tient plus de la simple prudence méthodologique, dont le rappel sur la question du jeu n'est pas inutile tant elle y semble souvent négligée. Elle consiste à ne pas oublier que nous philosophons par concepts et non par construction de concept, et ainsi, de façon toute kantienne, à nous avertir nous-mêmes que le concept de jeu auquel nous devons arriver n'est pas notre création, que nous serions libre alors de modeler à notre volonté et où nous pourrions inclure tout ce qui peut satisfaire notre définition, même si nul n'y a jamais vu un jeu, ou dont nous pourrions exclure ce qui n'y veut pas rentrer, même

si chacun s'accorde à y en voir un. Voilà pourquoi, ici aussi, « la définition, comme distinction proportionnée, doit plutôt terminer l'œuvre que la commencer »<sup>1</sup>.

Enfin, on comprend bien ici qu'il serait souhaitable, quoique non obligatoire, que la définition du jeu ne se contente pas d'être une addition de propriétés du jeu, qui, par croisements et recoupements dessineraient le domaine ludique, mais bien plutôt qu'elle dise le centre organisateur de ces propriétés, l'essence qui nous permettrait de les déduire ou, plus modestement, puisque nous sommes en philosophie et avons lu la suite de la *Méthodologie transcendantale*, de les retrouver et de montrer par où leur ensemble en tant que tel est intelligible. C'est à cette condition seulement que la définition sera le résultat du chemin qui y mène, et la clé de son intelligibilité même. On voit que ce qui est visé ici, c'est ce que l'on pourrait nommer, avec Kant, une « définition réelle », c'est-à-dire qui rend « compréhensible la possibilité de son objet »<sup>2</sup>.

Le premier problème qui se pose lorsqu'on cherche une définition du jeu est de savoir, une fois qu'on a pris en compte la grande diversité du domaine ludique, s'il y a véritablement *un* jeu. N'y aurait-il pas plutôt *des* jeux, suffisamment différents pour qu'il ne soit pas véritablement possible de les ramener sous l'unité d'une seule définition ? C'est là la difficulté soulignée par Louis-Jean Calvet, après d'autres, qu'il résume ainsi : « Le jeu n'existe pas, il n'y a que *les* jeux. »<sup>3</sup>

Nous avons déjà, au chapitre précédent, avec Jacques Henriot, qu'il faut suivre ici, fait justice de cette objection de principe à la démarche définitoire. Si elle doit se lire comme l'énoncé d'une position nominaliste pure, qui pourrait s'appliquer à n'importe quoi, alors elle n'est pas une entrave à la recherche d'une définition. Certes, il n'y a que *des* chiens, ou même *des* triangles rectangles, mais cela n'a jamais empêché qu'on les définisse. Que l'idée générale ne soit que signe ne supprime

1. Kant, *Critique de la raison pure*, « Théorie transcendantale de la méthode », 1<sup>re</sup> section, I, a, A 731 - B 759, trad. A. J. L. Delamarre, in E. Kant, *Œuvres philosophiques*, t. I, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1980, p. 1311. Comme le dit P. Sauvanet : « La définition "au sens philosophique" relève donc plus de la finition que de la finitude. Elle est proprement action de définir » (P. Sauvanet, « Le rythme : encore une définition », in *Les Rythmes, lectures et théories*, Actes du Colloque de Cerisy, sous la dir. de J.-J. Wunenburger, Paris, L'Harmattan, 1992, p. 240).

2. Kant, *Critique de la raison pure*, « Analytique transcendantale », liv. II, chap. III, B 300, trad. F. Marty, in E. Kant, *Œuvres philosophiques*, t. I, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1980, p. 973 et 1644.

3. L.-J. Calvet, *Les Jeux de la société*, Paris, Payot, 1978, p. 16.

pas la nécessité de la caractériser le mieux possible. Si, par contre, elle vise à souligner que la diversité des jeux est telle qu'il n'y a même pas une idée générale mais en vérité plusieurs, alors elle préjuge trop rapidement de l'échec d'une recherche qu'elle ne tente guère. Elle exprime alors la position d'une raison paresseuse, qui ne peut être complètement confondue qu'une fois la définition trouvée, mais qui l'est déjà dans les faits par l'usage commun de l'idée de jeu. Lorsqu'un enfant (ou un adulte) dit : « On fait un jeu ? », il ne précise pas qu'il entend par là tel ou tel jeu, mais pourtant tout le monde comprend très bien ce qu'il veut dire, sans préjuger pourtant du choix du jeu futur. La réponse, d'ailleurs, lorsqu'elle est positive, est en général : « D'accord, mais quoi ? »

Une autre objection, d'ailleurs liée, est de savoir si ce que nous entendons par « jeu » n'est pas propre à notre civilisation et à notre culture. Comme le font remarquer Louis-Jean Calvet ou Jacques Henriot, à plusieurs reprises, il n'y a pas en grec ancien, comme dans d'autres langues, de mots qualifiant ce que nous entendons par « jeu », et, lorsque l'ethnologue voit du jeu chez la peuplade qu'il étudie ou même quand le psychologue voit du jeu chez le petit enfant, il plaque toujours une interprétation sur un comportement dont il n'est pas certain qu'on le puisse ainsi qualifier.

On a là un bon exemple de la façon dont se constitue un faux problème en philosophie par la confusion de deux problèmes de différentes natures. Il y a un problème réel, qui concerne ici l'interprétation que l'historien, l'ethnologue ou le psychologue font de tel ou tel phénomène qu'il leur est donné d'observer. Ce problème concerne la méthodologie de leur discipline. Par exemple, lorsque, dans un texte à juste titre célèbre, Freud interprète le comportement d'un enfant d'un an et demi comme un jeu, il est clair qu'il plaque sur le phénomène observé une première interprétation, dont il n'a d'ailleurs pas l'air de penser qu'elle puisse être remise en question, qu'il pourra ensuite interpréter à un niveau second : le *fort-da*<sup>1</sup>. Sans remettre en

1. Une analyse rapide du texte freudien montre bien comment il y a là une double interprétation et comment la deuxième masque le statut déjà interprétatif de la première (qui n'est ainsi pas remise en question) : a) « Je remarquai finalement que c'était là un jeu » ; b) « Tel était donc le jeu complet : disparition et retour » ; c) « L'interprétation du jeu ne présentait plus alors de difficulté. » On voit bien ici comment le texte, en peu d'étapes et quelques lignes, se renforce par ce procédé dans la conviction jamais remise en cause qu'il s'agit bien d'un jeu (*Au-delà du principe de plaisir*, trad. J. Laplanche et J.-B. Pontalis, in *Essais de psychanalyse*, Paris, « Petite Bibliothèque Payot », 1981, p. 53).

cause le contenu psychanalytique de l'interprétation de Freud, on pourrait s'interroger sur le postulat dont il part, on pourrait toujours lui demander d'où il tire sa conviction qu'il s'agit bien là d'un jeu, ce qui le contraindrait alors à donner sa définition des critères extérieurs auxquels on peut reconnaître un jeu. Mais ce problème ne saurait nous concerner ici, car il ne s'agit pas d'un problème de définition. Ce que nous cherchons lorsque nous cherchons une définition du jeu, c'est simplement une réponse à la question : « De quoi parlons-nous quand nous disons que nous allons faire un jeu ? » Savoir si ce que les Grecs, les dogons ou les enfants font peut être qualifié de jeu est un autre problème, qu'on pourra peut-être résoudre quand on aura résolu le premier. Il faut en tout cas tenir à ne les point confondre.

Reste que, comme on l'a souvent signalé, la définition du jeu ne tombe pas sous le sens et n'a rien d'évident. Il suffirait pour s'en assurer de voir les différentes propositions de définitions qui ont pu être faites. Mais il ne faut pas se tromper sur la cause réelle de cette difficulté. Si le jeu est quelque chose de familier et de pourtant difficile à caractériser, ce n'est pas pour ces raisons qu'il faut immédiatement, par association d'idées, croire que la difficulté est la même que pour qualifier le temps, comme semble le croire J. Henriot qui cite la bien connue phrase d'Augustin<sup>1</sup>. Si le jeu est difficile à définir, c'est que le domaine ludique couvre une réalité multiforme. La difficulté porte sur la mise au clair de l'idée qu'on en a, mais pas sur la réalité de ce dont il est question. C'est poussé par cette analogie trompeuse que J. Henriot finit par penser que « le jeu n'est peut-être qu'idée »<sup>2</sup>. C'est oublier que la question qui est à l'œuvre et qui nous commande est surtout celle de savoir ce que nous faisons quand nous jouons (aux dames, au tennis, à la pétanque, au loto sportif, etc.), et qu'il s'agit de rendre raison d'une activité dont rien ne pourra nous faire douter que nous la faisons effectivement. Moi qui joue, je ne sais peut-être pas encore très bien ce que c'est que jouer, mais rien ne pourra me faire douter que je joue. Bien sûr, devant la multiplicité des recettes de pudding, quelqu'un qui n'aurait d'existence qu'intellectuelle pourrait douter de la réalité du pudding. Mais nous qui en avons mangé, nous savons quelle en est la preuve.

Une des thèses fondamentales de J. Henriot, celle qui explique

1. J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p. 9, 10, 85.

2. *Ibid.*, p. 85.

qu'il s'engage dans de faux problèmes est celle-ci : « Le jouer est idée. »<sup>1</sup> Cette thèse s'explique uniquement par une autre, qui n'est en rien plus justifiée, et dont on peut penser qu'elle est représentative d'une façon de philosopher que Molière n'aurait pas manqué d'épingler : « Je crois même, dit-il, *que l'on ne peut parler du jeu qu'à la condition de ne pas jouer – ou de jouer le moins possible.* »<sup>2</sup> Nous pensons au contraire qu'il vaut mieux connaître le plus possible ce dont on parle avant d'en parler, qu'il faut donc jouer pour parler du jeu, et que, comme le jouer n'est pas seulement idée, mais aussi action, il faut agir pour réfléchir sur l'action.

On voit qu'il n'y a pas d'objection de principe à la recherche d'une définition, mais qu'il est bien certain qu'il ne s'agit pas pour autant d'un travail facile. Autant il convient, en effet, de ne pas baisser les bras devant cette multiplicité, cette bigarrure du domaine ludique, qui lui donne une grande partie de son charme, autant il faut éviter, en élaborant un concept qui rassemble cette multiplicité, de couper tout ce qui dépasse. Leibniz avait bien raison de voir dans les jeux l'expression de l'ingéniosité humaine. Pour qui s'intéresse aux jeux, et les collectionne avec gourmandise, non pas tant dans leur matériel, qui peut être très beau, que dans les différentes façons de jouer (une collection toute intellectuelle en quelque sorte), les joies devant la multiplicité des jeux sont aussi variées, et de même sorte, que celles du bibliophile. Il ne faut pas se leurrer : si nous tâchons ici de donner un certain nombre d'exemples, nous sommes tout de même nécessairement cantonnés à une certaine pauvreté qui ne doit pas faire illusion. Peut-être au total aurons-nous cité, au terme de ces pages, une trentaine de jeux, mais ce n'est là qu'une part infime du réel ludique. Les encyclopédies, dont nous parlions plus haut, en recueillent beaucoup plus, et les ouvrages de Jean Château, qui, entre autres mérites, ont celui d'une grande richesse d'observation, en signalent bien d'autres encore, parfois inventés et oubliés dans la journée. C'est parce que nous voulons faire l'économie d'avoir à donner ici les règles et de faire comprendre la pratique du jeu que nous parlons plus volontiers des dames (françaises), auquel tout le monde

1. *Ibid.*, p. 155.

2. *Ibid.*, p. 153. Voir aussi p. 11 : « Je joue peu. Le moins possible. » Ou encore, p. 11 : « La réflexion paralyse l'action. L'action tue la réflexion. » On peut s'interroger sur ce dédain du réel. Il est clair en tout cas qu'il est la source de l'affirmation du caractère seulement « idéal » du jeu par J. Henriot.

sait jouer, que du fanourne, ou fanorana, jeu malgache très intéressant, mais largement inconnu dans nos contrées. L'un est pourtant irréductible à l'autre et, du point de vue de la pratique ludique, ils n'ont que peu de rapport, sinon que ce sont tous deux des jeux de plateau. On voit qu'il va falloir faire attention à ne pas aplatir ces différences.

Une autre précaution méthodologique élémentaire devra être ici de ne se fonder dans la recherche d'une définition que sur ce qui appartient incontestablement au domaine ludique proprement dit : les emplois métaphoriques du terme « jeu » ou les interprétations d'une conduite qui n'est pas évidente en termes de jeu (le *fort-da* de Freud) ne sont pas les points de départ adéquats ou les exemples les mieux appropriés pour se lancer dans la recherche d'une définition. Nous n'affirmons donc rien ici quant au statut ludique ou non ludique de ces conduites, sinon qu'elles sont suffisamment douteuses pour qu'on les laisse de côté. Lorsque nous aurons une définition, alors chacun pourra juger si elle s'applique ou non, et dans quelle mesure, à ces conduites. Que le jeu ne soit pas toujours clairement identifiable est parfaitement vrai, mais n'a strictement aucune importance. Fondons notre recherche sur les cas qu'on identifie sans conteste, en particulier parce qu'ils ont notre caution, et que, quand je pense que je joue, rien ne peut faire que je pense que je ne joue pas.

Bien sûr il existe déjà différents types de définitions. Tous ne conviennent pas à notre projet si l'on tient compte des réquisits que l'on a posés plus haut. Essayons donc, dans l'ensemble des multiples définitions du jeu, de dresser une typologie qui permette d'en rendre compte et de choisir celles qu'il faudra examiner de plus près pour voir si elles ne conviendraient pas, au moins en partie, à nos desseins.

Comme c'est bien souvent le cas, dès lors qu'une recherche s'approfondit, les définitions des dictionnaires apparaissent bien vite pour le moins décevantes. Elles renvoient presque toutes à la notion d'amusement ou d'« activité récréative »<sup>1</sup>, en ne précisant guère en quoi consiste cet amusement, en quoi il diffère, par exemple, du fait d'aller voir un bon film comique, ce qui est souvent beaucoup plus « amusant » et « récréatif » qu'une bonne partie d'échecs. Ainsi, elles se contentent d'être relativement allusives, et insuffisantes en tout cas pour qualifier le jeu dans son essence.

1. *Dictionnaire usuel*, Quillet-Flammarion, 1973.

Il existe, pour la théorie mathématique des jeux, de bonnes définitions du jeu qu'il convient ici de citer rapidement, et qu'on pourrait dire « structurales ». En voici une :

« Selon l'acception courante, un jeu est une situation où des individus (les "joueurs") sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles et dans un cadre défini à l'avance (les "règles du jeu") le résultat de ces choix constituant une issue du jeu, à laquelle est associé un gain, positif ou négatif, pour chacun des participants. »<sup>1</sup>

Longtemps, cette définition nous a semblé non seulement suffisante, mais encore une des plus claires et des meilleures. Le problème est que, en admettant qu'elle permette de définir *tout* le défini, elle ne définit certes pas *que* le défini. En effet, et c'est même là le but premier de la *théorie des jeux* : « Son domaine d'application est [...] extrêmement large, puisqu'il recouvre théoriquement l'ensemble des activités des hommes vivants en société. »<sup>2</sup> On s'aperçoit donc ici que cette définition n'est pas une définition du jeu, ou qu'elle est en tout cas une définition singulièrement insuffisante puisqu'elle peut s'appliquer à toutes sortes d'activités qui sont loin d'être ludiques à proprement parler. Il nous faut trouver une définition qui soit plus caractéristique.

Un certain nombre d'auteurs ont tenté de proposer de telles définitions, plus ou moins recherchées, plus ou moins fouillées<sup>3</sup>. Mais, si l'on s'attache ici à ne retenir que les plus significatives, on sera obligé d'évoquer, dans les pages qui suivent, celle de Huizinga et celle de J. Henriot. Dans les deux cas, on remarquera qu'il s'agit d'auteurs qui ont bien mesuré combien cette définition n'avait rien d'une évidence et qui ont pris à cœur le problème ainsi posé. Celle de Huizinga, quand bien même elle ne serait que de peu d'intérêt – ce qui n'est heureusement pas le cas – devrait obligatoirement être prise en compte, car c'est sur elle que s'appuient la grande majorité des ouvrages sur le jeu de la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle, en la critiquant parfois dans le détail, mais en en acceptant somme toute les conclusions, quitte à les affiner si besoin est. C'est le cas de Roger

1. B. Guerrien, *La Théorie des jeux*, Paris, Economica, 1993, p. 5.

2. *Ibid.*

3. Alain, par exemple, dans ses *Définitions*, justement, propose, à l'article « Jeu », ceci : « On appelle jeu une activité sans suite, c'est-à-dire telle que la suite est séparée du commencement et suppose qu'on l'efface » (*Définitions in Les Arts et les Dieux*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1958, p. 1066). C'est là noter judicieusement un caractère important du jeu. Mais on perçoit bien que cela n'est pas suffisant. On pourrait s'en servir pour définir bien d'autres choses.

Caillois, par exemple, qui, dans *Les Jeux et les hommes*, propose, malgré ses critiques, que nous prendrons en compte, une définition très proche de celle de Huizinga. La définition proposée par J. Henriot, entre autres mérites, a l'intérêt de tenter justement d'échapper à cette tradition héritée de Huizinga et de prendre le problème sous un autre angle. Elle offre ainsi un renouvellement qui, s'il n'est pas sans défauts, mérite d'être pris en considération. Ces deux définitions ont un point commun, c'est d'additionner des caractères qui à eux seuls ne pourraient être considérés comme distinctifs, mais qui par leur addition même, tendent à l'être. On verra par la suite qu'il y a peut-être moyen de se rapprocher plus de l'essence du jeu en désignant en une définition le point qui en fait un phénomène unique.

### *Johan Huizinga*

D'une importance fondamentale pour l'étude du jeu, l'ouvrage de Huizinga, *Homo ludens*, est aussi une des étapes les plus marquantes de l'histoire de la pensée du jeu après Schiller. C'est peu dire que toute la compréhension du jeu après la deuxième guerre mondiale est fortement marquée par son essai : il est même clair que les travaux des penseurs européens des années cinquante et soixante sur ce thème, comme Caillois ou Fink, sont les résultats historiques de *Homo ludens*. Huizinga a relancé l'intérêt des philosophes pour le jeu. Bien sûr, d'autres penseurs s'étaient quelque peu préoccupés de la question, depuis Schiller, mais c'est lui qui a apporté la contribution la plus marquante, celle qui a renouvelé le thème, et peut-être surtout inventé un nouveau type d'interrogation sur le phénomène ludique.

Il faut ajouter ici que, comme le dit l'expression, « c'était dans l'air ». L'historien des idées qui écrirait l'histoire de la pensée du jeu au XX<sup>e</sup> siècle devrait peut-être se demander pour quelle raison c'est dans une des périodes les plus tragiques de l'histoire de l'humanité qu'un nouvel intérêt pour le phénomène ludique a surgi. Il est difficile, en effet, de ne voir qu'une coïncidence dans le fait que trois des textes fondamentaux pour l'histoire de l'idée de jeu, dans des domaines différents et sans rapport immédiat entre eux, soient nés dans la même période : *Homo ludens* de Huizinga en 1938, *Theory of Games and Economic Behaviour* de J. von Neumann et O. Morgenstern en 1944, et *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant* et *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline* de J. Château

en 1946 (ces deux ouvrages n'en formant à l'origine qu'un seul, dont la publication a été retardée par les événements). Les domaines sont différents, les idées aussi, mais le thème est le même, et ce sont ces trois types de réflexions – et leurs suites – qui constituent la pensée du jeu depuis.

Huizinga est parfaitement conscient de sa rupture fondamentale avec la tradition de l'étude du phénomène ludique qui le précède, et il tient à la marquer clairement dès le début de son ouvrage. Pour lui, on ne peut réduire le jeu à une fonction biologique et aucune explication physique ne saurait rendre compte d'un phénomène qui doit d'abord être considéré comme phénomène signifiant : « Le jeu, dit-il, est une fonction riche de sens. »<sup>1</sup> C'est dire qu'il récuse d'emblée les explications téléologiques qui se contentent de rendre compte du phénomène ludique en le décrivant comme un exercice préparatoire ou la décharge d'un excès de vitalité, bref, toutes les théories fondées sur l'idée que le jeu répond à des fins autres que lui-même – biologiques ou psychologiques en particulier. Ces théories ont en commun de faire l'économie d'une considération, qui devrait pourtant être première, de la nature du jeu en soi. De même, si elles cherchent une explication finale du jeu dans l'organisation générale de la nature ou de l'homme, tâchant ainsi sans doute de lui donner l'utilité qui lui ferait soi-disant défaut, elles ne s'attachent pas à résoudre cette question pourtant fondamentale : quelle signification possède le jeu pour le joueur lui-même ?

C'est peut-être le premier mérite de Huizinga d'avoir rappelé la recherche sur le phénomène ludique à cette question simple, du moins dans sa formulation, comme d'avoir posé à nouveau, dès l'entrée de son livre, la question du plaisir ludique. Nous allons voir que sa définition est marquée de cette exigence première, comprendre « le jeu comme forme d'activité, comme forme pourvue de sens »<sup>2</sup>.

« Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d' "être autrement" que la "vie courante". Ainsi définie, la notion semble

1. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Haarlem, 1938, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, 1951, rééd. coll. « Tel », 1988, p. 16.

2. *Ibid.*, p. 20.

apte à englober tout ce que nous appelons jeu, à propos d'animaux, d'enfants et d'hommes adultes : performances d'adresse, de force, d'esprit, de hasard. »<sup>1</sup>

On voit que la définition de Huizinga procède en énonçant un certain nombre de critères qui, par leur addition, fournissent une description jugée par l'auteur suffisamment caractéristique du jeu. Examinons un par un ces critères et la justification donnée par Huizinga pour les retenir comme significatifs et pertinents.

Tout d'abord, une définition étant pour celui qui l'étudie aussi significative par ce qu'elle n'évoque pas que par ce qu'elle contient effectivement, on remarquera que celle de Huizinga fait l'économie d'une référence aux oppositions traditionnelles, qui servent souvent de lieux communs pour caractériser le jeu. Il évoque bien sûr, en d'autres points du livre, l'antithèse du jeu et du sérieux ou celle du jeu et du travail, non sans les considérer d'ailleurs avec une certaine méfiance, mais il refuse de les reprendre entièrement à son compte et de saisir le jeu à l'aide de ces pinces à concept pratiques bien qu'usées que sont les vieilles oppositions. Certes, on dira que sa définition fait implicitement appel à d'autres oppositions, et en particulier dans sa mention que le jeu sort de la « vie courante ». Mais on remarquera cependant qu'il n'est pas dit qu'il s'y oppose, mais qu'il s'en différencie, et nous savons bien qu'il existe d'autres modes de différence que la simple opposition. Ce qui est intéressant dans la démarche de Huizinga ici, c'est qu'il insiste toujours sur l'irréductibilité du phénomène ludique. « Cette exclusion du jeu de la sphère des grandes oppositions de catégories »<sup>2</sup> va avec l'affirmation de son indépendance par rapport à toute autre forme de vie.

Le premier critère sur lequel il insiste, à juste titre, est précisément celui-ci : en tant que forme indépendante, le jeu se caractérise d'abord comme action libre. Il n'y a de jeu que choisi, ou du moins, consenti

---

1. *Ibid.*, p. 58. Pour des raisons qui nous échappent, la tradition postérieure des études sur le jeu, qu'il s'agisse de Caillois, qui a commencé, de Henriot ou d'autres, a pris l'habitude de citer une autre définition, moins générale et plus contestable dans le détail. Rappelons-là ici pour mémoire : « Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel » (*ibid.*, p. 35).

2. *Ibid.*, p. 24.

comme tel. Un jeu auquel je suis obligé de jouer n'est plus pour moi un jeu. On cite souvent en exemple, à juste titre, la conscription au temps où elle se faisait par tirage au sort. Il y a là quelque chose qui, dans sa structure, est absolument semblable à n'importe quelle loterie où seraient distribués des gages, le gagnant étant celui qui n'en reçoit pas. La seule différence, outre l'importance du gage, qui n'y fait rien, est que cette loterie-là est obligatoire. Si l'on ne peut s'en dispenser, alors ce n'est pas un jeu.

Remarquons qu'il y a là, avant même l'existence officielle de la théorie mathématique des jeux, une critique anticipée de sa définition du jeu. Celle-ci, en effet, a pour fonction de décrire d'abord des activités économiques auxquelles je suis obligé de participer, ou du moins dont dépendent ma subsistance, mon pouvoir économique, etc., toutes choses qui servent à satisfaire les fins de ce qu'on pourrait appeler mon conatus social. Les jeux n'ont en ceci rien de commun. Si je ne joue pas, il ne m'arrivera rien. Mon adhésion est libre. Si, dans la comptine, où il s'agit de savoir « qui, qui, qui sera mangé », l'activité décrite (la courte paille) n'est pas un jeu, c'est qu'on n' imagine pas que quelqu'un puisse dire : « Non merci, je ne souhaite pas jouer à ce jeu-là. »<sup>1</sup>

La deuxième caractéristique fondamentale soulignée par Huizinga est la limitation du jeu. Tout jeu est fini. Il n'y a pas de jeu infini<sup>2</sup>.

Cette limitation est d'abord temporelle. Il y a un temps du jeu qui est coupé de tout autre temps. Il est marqué par un début, le coup de sifflet de l'arbitre, le premier coup d'une partie, le « faites vos jeux » du croupier, et une fin, fixée par la règle, soit en fonction du temps écoulé, soit parce qu'un des camps a gagné, soit parce que l'incertitude est finie, la boule a désigné un numéro gagnant. A cette limitation temporelle, Huizinga lie directement une caractéristique du jeu qu'Alain remarquera à son tour, à savoir la capacité qu'il a d'être

1. Cela limite aussi les possibilités d'extension du paradigme ludique, qui ne peut plus devenir le modèle adéquat pour penser l'ensemble de la vie économique, puisqu'il est clair que la participation à la vie économique est une obligation.

2. On fait ici allusion à l'intéressant livre de J.-P. Carse, *Finite and Infinite Games*, New York, Macmillan Publishing Company, 1986 (trad. G. Petitdemange et P. Sempé, *Jeux finis, jeux infinis, le pari métaphysique du joueur*, Paris, Seuil, 1988). Il s'agit d'une lecture générale de l'existence humaine à partir d'un certain paradigme ludique. On y trouve certains éclairages intéressants sur le jeu proprement dit. Mais on y retrouve surtout le grand défaut des emplois paradigmatiques du thème ludique, qui est de tout englober sous un concept flou. Or il semble clair que le jeu n'aura de légitimité en tant que paradigme qu'à condition d'être d'abord élucidé en tant que fait.

répété. Le jeu fini, on peut recommencer une nouvelle partie à zéro. On pourrait s'interroger d'ailleurs sur la question de savoir si les jeux qu'on ne peut pas recommencer sont vraiment des jeux. La roulette russe si on perd, par exemple. Disons à tout le moins, sans se prononcer ici, que ce sont en tous cas des jeux aux limites du jeu. Toujours est-il que le temps, et plus précisément la clôture temporelle, fait clairement partie des éléments caractéristiques du jeu et remplit un rôle interne à la structure ludique. Il n'est qu'à regarder, pour s'en convaincre, l'importance des diverses horloges, et leurs fonctions variées dans la plupart des jeux<sup>1</sup>.

A cette limitation dans le temps s'ajoute une limitation dans l'espace. Elle est prévue par la règle, et il y a alors un terrain de jeu ou un damier, ou bien elle est de fait : à saute-mouton, même s'il n'y a pas de limites prévues par la règle au terrain de jeu, il est rare qu'il s'étende au-delà de 100 m de long<sup>2</sup>. Il est significatif en ce sens que les grandes maisons bourgeoises d'antan aient été pourvues de salles de jeux, pour les enfants, qui donc ne jouaient pas dans leur chambre mais dans un lieu à part, et quelques fois de salles de billard pour les adultes. Il ne reste des habitudes de ce temps que celles des joueurs de bridge d'un certain âge, qui ne concevraient pas de pratiquer leur jeu autrement que sur une table de bridge ou – au moins – un tapis de bridge. Le jeu doit avoir son espace où il se déploie et auquel il se limite.

C'est cette limitation spatio-temporelle qui fait exister un monde ludique distinct. Nous reviendrons plus loin sur cette capacité du jeu à faire monde. On pourrait presque dire, comme on dit de quelqu'un qu'il « fait bande à part », lorsqu'il s'écarte des autres, que le jeu, par rapport aux autres activités de l'existence humaine, « fait monde à part ». Nous verrons plus tard ce que sont cette spatialité et cette temporalité propre. Notons simplement pour l'instant combien cette double limitation est un des critères du jeu.

La troisième caractéristique définitionnelle déterminée par Hui-

1. Nous reviendrons plus loin à l'étude du rapport du jeu au temps, à l'aide d'autres éclairages.

2. Voir, par exemple, A. Demarbre, *300 nouveaux jeux et variantes*, Paris, Berger-Levrault, 1957, p. 42-43 et 74-75. Il est intéressant et significatif, à propos de la limitation spatiale que ce livre, comme d'ailleurs le précédent du même auteur (*200 jeux, 200 variantes*, Berger-Levrault, 1956, 5<sup>e</sup> éd.), au chapitre des jeux de plein air, les illustre presque tous d'un schéma montrant le « dispositif », c'est-à-dire en l'occurrence, l'utilisation du terrain limité.

zinga est que « tout jeu a ses règles »<sup>1</sup>. C'est là une proposition fondamentale à notre point de vue, mais qu'il convient de défendre parce qu'elle a été contestée. Certains auteurs, en effet, ont été jusqu'à parler de « jeu sans règle ». Comme ces auteurs s'appuient en général sur les travaux de Winnicott, tâchons de comprendre ce que ce dernier entendait par « jeu sans règle ».

Dans son livre, *Playing and Reality*, le psychanalyste D. W. Winnicott présente en effet ainsi le *squiggle*, un jeu qui permet un échange autre avec l'enfant : « Je lui expliquais le *squiggle*, ce jeu qui ne comporte aucune règle. »<sup>2</sup> Qu'est-ce à dire, demande le lecteur, il y aurait donc des jeux dépourvus de règle ? Mais déjà, son attention éveillée se fait dubitative : qu'est-ce donc alors qui a besoin d'être « expliqué » ? Et bientôt son doute devient certitude : dans le *squiggle*, comme dans tout autre jeu, il y a bien une règle sans laquelle le jeu lui-même n'a pas d'existence. Pour y jouer, il faut d'abord que le premier joueur (le psychanalyste) trace un trait au hasard. Puis le second joueur (l'enfant) doit compléter le trait à son tour. Au tour suivant, les rôles doivent changer. On voit que le jeu comporte au moins deux règles, à laquelle s'ajoute une troisième si l'on veut faire plusieurs tours. Que l'un des deux joueurs décide de ne pas s'y soumettre, et le jeu n'existe plus. Tout jeu possède des règles, auquel il faut impérativement se soumettre si l'on veut que le jeu existe. C'est la règle qui fait exister le jeu comme tel.

Huizinga a beaucoup insisté sur ce caractère impératif de la règle du jeu. Entrer dans le jeu, cette entrée volontaire, c'est en accepter et, peut-être même plus encore, en vouloir les règles. Vouloir que ce jeu existe, vouloir jouer, c'est vouloir d'abord respecter les règles de ce jeu. Les enfants le savent bien qui, lorsqu'un jeu commence à les ennuyer, le brisent en en violant sciemment les fondements. C'est pourquoi il ajoute que la règle possède sa fin en soi : le jeu n'existe que par elle qui est pour le jeu. Hors du jeu elle n'a plus sens, hors d'elle, il n'a plus cours.

Le caractère distinctif suivant peut se lire de deux façons, selon qu'on envisage la psychologie du joueur ou la structure du jeu. Dans

1. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988, p. 31.

2. D. W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel* (*Playing and Reality*, 1971), trad. C. Monod et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1975, p. 165.

le premier cas, on parlera du sentiment de « tension et de joie », dans le deuxième, on insistera sur l'incertitude des issues. L'un et l'autre sont inextricablement liés dans et par le jeu : « Tension signifie incertitude. »<sup>1</sup> Ce que Huizinga ne souligne pas, mais qui se laisse penser implicitement à la lecture de ces lignes, c'est qu'il doit bien y avoir un lien entre les trois premières caractéristiques et celle-ci. On en approfondira plus tard la nature, mais l'on peut déjà dire que cette incertitude nécessaire permet de décrire par anticipation le type de légalité à l'œuvre dans le jeu, une légalité qui laisse place et dans laquelle doit pouvoir s'inscrire ce qu'on pourrait appeler la « dynamique ludique ».

On peut se demander si le dernier caractère distingué par Huizinga possède exactement le même statut que les précédents. A n'en pas douter, il vise de façon plus nette la psychologie du joueur. Il s'agit du sentiment que le jeu échappe à la vie courante. En d'autres termes, Roger Caillois le décrivait comme le sentiment que le jeu est une activité « fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante »<sup>2</sup>.

On devine que ce caractère doit être lié à la double limitation spatio-temporelle déjà observée mais, si Huizinga, suivi en cela par Caillois, tient à en faire mention spécifique, c'est qu'on ne peut totalement réduire l'un à l'autre, ou considérer le sentiment d'échapper à la vie courante comme la simple conséquence psychologique de ce qu'était sur le plan structural la double limitation. Dans des mots dont J. Henriot, en les critiquant, a relevé la maladresse, ce que le texte de Huizinga semble indiquer, sans malheureusement poursuivre plus avant cette piste, c'est qu'il y a quelque chose de spécifique à la conscience ludique. Contentons-nous de le signaler pour l'instant comme une des caractéristiques du jeu, car il suffit, pour une définition, de cette notation, mais retenons cette piste pour la recherche ultérieure. Qu'est-ce que la conscience ludique ? C'est là une question dont nous ne pourrons faire l'économie dans les pages qui suivent.

Huizinga, dans une autre définition, moins complète et moins parfaite, mais que beaucoup citent (voir n. 1, p. 37), avait ajouté à ces caractéristiques une autre, qu'il n'a finalement pas dû juger fondamentale, puisqu'il l'omet par la suite. Il importe de la mentionner cependant parce qu'elle est souvent retenue. Il s'agissait de caractériser l'action ludique comme « une action dénuée de tout intérêt maté-

1. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, p. 31.

2. R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 43.

riel et de toute utilité »<sup>1</sup>. Ainsi exprimée, il était facile de critiquer cette idée. Ce que Caillois, qui n'oublie jamais les jeux de hasard – et avec raison –, n'a évidemment pas manqué de faire. Selon ce dernier, en effet, on peut difficilement qualifier l'activité du joueur de poker ou, plus encore, de celui qui joue au loto ou à tout autre jeu de la Française des jeux d'activité désintéressée matériellement. Il suffit de regarder quels sont les vecteurs d'attractions privilégiés par les publicitaires chargés de la promotion des Bingo, Loto Flash, Keno, ou autres Morpions pour constater à quel point l'intérêt revient comme un argument de vente (et donc une raison d'achat) primordial<sup>2</sup>. C'est pourquoi Caillois préfère parler, plutôt que de désintéressement du joueur, d'*improductivité du jeu*.

S'il ne s'agit pas d'un critère essentiel à la définition du jeu, il est vrai que c'est néanmoins là un élément particulièrement notable, qui en fait une activité humaine pour le moins particulière. Le jeu ne produit rien : après le jeu, on peut replier le tapis de jeu, et c'est comme s'il ne s'était rien passé (d'où le sentiment fréquent, dans notre société plus utilitariste qu'on ne le croit d'habitude, que ceux qui jouent « perdent leur temps »).

On voit que la définition de Huizinga apparaît, du moins en une première approche, tout à fait satisfaisante. Elle pointe des caractères primordiaux du phénomène ludique et il semble bien que, si, dans l'ensemble des activités humaines, on trace les sous-ensembles qui correspondent à chacun de ces caractères, puis qu'on envisage le nouveau sous-ensemble formé par l'intersection des premiers sous-ensembles, on aura un bon dessin du domaine ludique.

Nous le dirons plus loin, il nous semble que, tant qu'on reste dans la façon de définir adoptée par Huizinga, sa définition peut être critiquable sur des points de détail, et être amendée par endroit – comme l'a fait Caillois – mais elle est pour l'essentiel difficilement dépassable.

1. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, p. 35.

2. Édifiante est à cet égard la lecture de *Jeux et joueurs*, la brochure publicitaire de la Française des jeux, pompeusement intitulée *Le magazine gratuit des joueurs de Keno et du Loto*. Dans le n° 7, daté du 8 au 21 septembre 1994, on peut lire, parmi d'autres petits textes qui expliquent comment Keno a rendu heureux un routier, une cuisinière, un vidéaste amateur, et un philatéliste, celui-ci, que les philosophes apprécieront : « Cartésien et informaticien, Édouard n'était pas prédisposé à défier le hasard. Et pourtant... Keno a su provoquer la rencontre. Pour élaborer ses grilles, Édouard a choisi la logique : "J'ai commencé par jouer des doubles (11, 22). J'ai soudain laissé parler mes impulsions et mis ma méthode au point. Résultat ? J'ai empoché plus de 500 000 F." » (p. 3).

Pourtant, Huizinga, comme tout fondateur, a été beaucoup critiqué – autant que suivi. Lui-même, il est vrai, avec une modestie qui fait parfois penser à certains de ses contemporains, comme Ernst Cassirer, avait reconnu, dès l'ouverture de son livre, que celui-ci pouvait présenter des défauts et des insuffisances<sup>1</sup>. Il faut ici rendre compte de l'essentiel de ces critiques.

On a d'abord reproché à Huizinga de ne pas définir tout le défini. Mais on peut s'interroger sur la bonne foi ou au moins sur la pertinence de ce premier type de critiques. Caillois, par exemple, qui ne semble pas avoir lu le livre de Huizinga jusqu'à la page 58, se fonde sur une définition partielle donnée page 35 pour dire que la définition de Huizinga exclut les jeux de hasard (J. Henriot, qui reprend ce que dit Caillois à propos de Huizinga<sup>2</sup>, ne semble pas l'avoir mieux lu). Mais on voit bien, si l'on se réfère à celle que nous avons citée en commençant qu'au contraire Huizinga prend bien soin de les inclure. Il est vrai qu'ils ne sont pas, dans le reste de l'ouvrage, la principale préoccupation de Huizinga. Mais sa définition, sur ce plan, ne les oublie pas.

Une autre critique, plus pointue et plus pertinente, est celle que J. Henriot propose, à deux reprises, dans *Le Jeu*<sup>3</sup> tout d'abord, puis dans *Sous couleur de jouer*<sup>4</sup>. A quelques nuances près, il retrouve à vingt ans d'intervalle les mêmes termes et les mêmes arguments. Le principe de sa critique consiste à prendre un par un les critères définitionnels de Huizinga et Caillois, et à montrer qu'aucun n'est par lui-même distinctif. En un sens, c'est parfaitement vrai. Mais on notera d'emblée que c'est le principe méthodologique sur lequel est fondée cette critique qui est lui-même critiquable. Car ce qui compte pour Huizinga, c'est l'addition des critères. S'il avait trouvé d'emblée le critère distinctif, on se doute bien qu'il ne lui en aurait pas ajouté d'autres. Ou alors il faut reconnaître, que c'est ce système de définition qui n'est pas suffisant par lui-même. La critique de J. Henriot mérite d'être examinée.

1. « Je ne pouvais songer à combler d'abord toutes les lacunes de mon information [...]. Devant l'alternative : écrire maintenant ou jamais sur un sujet qui me tenait à cœur, j'ai opté pour la première solution » (J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Introduction, p. 13, juin 1938. Rappelons que Huizinga est mort en 1945, déposé de ses fonctions par les autorités allemandes).

2. J. Henriot, *Le Jeu*, PUF, 1969, p. 55.

3. *Ibid.*, p. 56-66.

4. J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p. 171-175.

Huizinga et Caillois décrivaient le jeu comme une activité libre. Mais il faut bien remarquer que, dès lors qu'on accepte de penser que l'homme est libre, on doit aussi penser qu'il est libre dans toutes ses activités. J. Henriot, sur ce point, a bien retenu la leçon sartrienne qui a tiré en toute rigueur les conséquences nécessaires de la thèse métaphysique de la liberté humaine. Il ne suffit donc pas de dire que le jeu est une activité libre, il aurait aussi fallu dire comment elle l'est et sous quel mode elle apparaît. Il aurait fallu élucider la spécificité de la liberté ludique.

La séparation spatio-temporelle du jeu n'est pas non plus, comme telle, vraiment distinctive. Car, au fond, c'est bien le cas de la plupart des activités humaines d'être ainsi séparées, dans l'espace et le temps, des autres. Qu'il s'agisse de prier, de travailler, de manger, etc., c'est en général dans un lieu et un temps déterminé que cela se pratique. Il faudrait, ce que là encore ni Huizinga ni J. Henriot ne font, déterminer de manière interne la spécificité de l'espace du jeu et du temps du jeu. Mais, considérée simplement du point de vue de la séparation des autres activités, la clôture spatio-temporelle ludique n'est pas un critère distinctif.

Il en est de même de la règle. Certes, tout jeu est réglé. Mais, comme le dit Henriot : « La règle ne suffit pas à faire qu'il y ait jeu. »<sup>1</sup> Là encore, la plupart des activités humaines sont réglées. On songe bien sûr aux rites, que certains ont pour cette raison rapprochés des jeux<sup>2</sup>, mais on pourrait penser à l'art, à la conduite automobile, à la vie scolaire, etc. Ainsi, on ne pourra pas dire que la règle est un caractère distinctif du jeu tant qu'on aura pas rendu compte de la spécificité de la règle ludique.

Quant au caractère incertain de l'activité ludique, il est bien manifeste qu'il ne lui appartient pas en propre, ni l'émotion qui lui correspond. On trouve l'incertitude du résultat dans la plupart des entreprises humaines qui méritent d'être tentées. Et quant à l'émotion, il n'est pas besoin d'aller la chercher si loin. Pour peu qu'on soit bon public, il suffit pour la trouver d'aller voir un film à rebondissements, ou de lire un roman d'où l'aventure n'est pas absente.

Cette dernière remarque pourrait s'appliquer au caractère « fictif » du jeu, encore que le terme de « fictif », retenu par Caillois, soit bien mal choisi ici : il n'y a rien de « fictif » dans la partie d'échecs que je

1. *Ibid.*, p. 174.

2. J. Atlan, *Éloge des rites et des jeux*, préf. O. Abel, Paris, PUF, 1982.

dispute, il s'agit *réellement* d'une partie d'échecs, et je n'y vois rien d'autre<sup>1</sup>. Et pour ce qui est du sentiment de sortie de la vie courante, il est vrai que n'importe quel spectacle fait aussi bien l'affaire.

C'est étrangement un des caractères que nous avons retenu en dernier, le caractère improductif du jeu, qui lui semble le plus particulier. Mais le philosophe sait bien que la philosophie elle-même subit, sous forme souvent de reproche, le même qualificatif. Et tout ce qu'il peut dire pour sa défense, à savoir qu'elle n'est pas sans effet pour la personne qui philosophe avec un véritable intérêt ou que, de manière générale, elle forme l'esprit des étudiants, on pourrait le dire aussi du jeu, dont les psychologues de l'enfance ont bien remarqué les effets sur le développement du corps et de l'esprit<sup>2</sup>.

On voit que la critique d'Henriot, malgré les réserves qu'on peut émettre sur son principe, porte de sérieux coups à la définition de Huizinga reprise par Caillois. Celui qui cherche à savoir ce qu'est un jeu, dès lors, commence à comprendre qu'il n'a sans doute pas encore trouvé la solution. Les caractéristiques énoncées par Huizinga étaient certes de bons éléments pour entamer une description du phénomène ludique. Mais elles ne formaient pas, simplement énoncées ainsi, une définition – pas celle en tout cas qu'on attendait. Le doute sur la validité de la définition de Huizinga devient en fait une certitude lorsqu'on s'aperçoit qu'elle est loin de ne définir que le défini, et qu'il finit

1. C'est pour ne l'avoir pas compris qu'un programmeur d'échecs avait cru bon d'ajouter, sur son programme, une petite animation : à chaque fois qu'une pièce était prise, on pouvait voir sur l'écran un petit combat où disparaissait la pièce prise dans force bruits informatiques. Amusante pendant quelques minutes, cette « astuce » du programmeur obligeait bien vite celui qui désirait vraiment jouer une partie d'échecs à choisir un autre programme, qui ne distraie pas l'attention par ces péripéties inutiles, qui n'ont rien à voir avec le jeu.

2. Depuis quelques années, par exemple, on développe dans certaines écoles primaires l'apprentissage du jeu d'échecs. Les rapports pédagogiques tendent à montrer que cette pratique, pour les élèves qui s'y intéressent, n'est pas sans effets positifs sur le travail scolaire en général. Mais on n'a pas attendu ces initiatives récentes pour penser que le jeu *produit* effectivement des effets qu'on peut rechercher pour eux-mêmes. Témoin ce passage d'anthologie : « Espérons y avoir réussi [à proposer des jeux utilisables par ceux qui ont charge d'un groupe d'enfants] et avoir apporté notre contribution à l'effort commun pour que notre jeunesse devienne forte et saine, par le travail viril, certes, mais aussi par la joie, cette grande dispensatrice d'euphorie. L'enfant gai est un enfant bien portant. Procurons-lui cette gaieté et si, à la fin d'un jeu, on entend des "déjà" et des "encore", ce modeste travail aura rempli son but : faciliter la tâche de tous ceux qui, dans les établissements scolaires, les mouvements de jeunesse, les sociétés, se dévouent pour que les enfants de France soient heureux de vivre » (A. Demarbre : *200 jeux, 200 variantes*, Berger-Levrault, 1956, 5<sup>e</sup> éd., avant-propos).

par étendre sa notion de jeu à toute la vie culturelle et sociale (alors qu'il l'avait défini comme « hors de la vie courante »...).

À l'échec de la définition de Huizinga, il nous semble qu'on peut assigner une double série de causes. D'abord, il apparaît que la véritable intention de Huizinga n'était pas tant de définir le jeu proprement dit que de montrer comment le jeu tel qu'il le concevait s'étendait à l'ensemble de la vie sociale. Rien d'étonnant alors à ce qu'une définition forgée dans ce but soit trop accueillante et emploie des caractères dont on vient de voir qu'ils étaient peu distinctifs, si son but ultime était précisément de pouvoir s'appliquer à tout le domaine culturel.

Mais surtout, il nous semble que c'est sur le plan de la méthode, dans cette addition de qualificatifs qui portent sur des choses importantes pour l'étude du jeu et sur lesquelles on reviendra, que réside la principale raison de l'échec de Huizinga. Il ne nous semble pas qu'on puisse parvenir à définir le jeu par une addition et un entrecroisement de critères. Seule une définition qu'on pourrait appeler génétique, en un sens approchant celui de Spinoza<sup>1</sup>, ou au moins une définition d'un seul tenant, pourra être réellement, en l'occurrence, adéquate.

Ayant souligné cet échec, sans en avoir désigné les causes, J. Henriot a proposé à son tour, dans *Sous couleur de jouer*, une définition dont il pensait qu'elle pouvait échapper aux critiques qu'il avait faites à celle de Huizinga. C'est elle qu'il convient d'examiner maintenant.

### Jacques Henriot

Voici donc la définition du jeu par laquelle Jacques Henriot conclut son ouvrage :

« On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire. »<sup>2</sup>

1. On devine que nous ne pouvons pas garder ici, du moins dans toute leur rigueur les exigences concernant la définition du *Traité de la réforme de l'entendement*, § 94-97. On n'en retient surtout ici ceci qu'il n'est pas suffisant de définir la chose par ses propriétés, mais que « Est requis un concept, ou définition, de la chose tel que toutes les propriétés de la chose, quand elle est considérée seule, et non jointe avec d'autres, peuvent en être conclues » (*Traité de la réforme de l'entendement*, § 96, trad. B. Rousset, Paris, Vrin, 1992, p. 117).

2. J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p. 300. Jacques Henriot est un des rares philosophes de langue française à s'être récemment préoccupé de la question du jeu. Ces pages lui doivent beaucoup, en particulier quant aux références.

C'est une des dernières définitions proposée du jeu, mais surtout, plus que cet intérêt tout chronologique, on voit bien, dès son énoncé, que c'est une tentative pour sortir de la lignée des définitions du jeu qui s'inscrivent dans la continuité de celle de Huizinga, par quelqu'un qui, l'ayant longuement et à plusieurs reprises critiquée, s'en éloigne en connaissance de cause.

Il nous faudra donc ici tenter de comprendre comment J. Henriot parvient à constituer cette définition, ce qui nous permettra d'en saisir correctement le sens. Nous devons aussi tâcher de voir en quoi cette définition, au-delà de la simple forme, s'éloigne réellement de celle donnée par Huizinga, ce qui nous permettra de savoir dans quelle mesure J. Henriot échappe ou non aux critiques qu'il avait lui-même formulées contre ses devanciers. Il convient de procéder en l'analysant par où elle finit, et remonter ainsi, d'élément en élément, vers le début de la phrase où elle s'exprime. C'est en effet dans cet ordre qu'il la constitue peu à peu dans son livre, *Sous couleur de jouer*, et cet ordre, comme on le verra, n'est pas sans raison, comme il n'est pas sans raison non plus qu'il le retourne en fin de parcours pour mettre en valeur ce qu'il intitule « procès métaphorique ».

« *La réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire* ».  
— Qu'est-ce donc que J. Henriot entend par « thème », lorsqu'il parle du jeu ? Il veut simplement parler de ce que les joueurs appellent communément le « but du jeu ». Le « thème », c'est la fin poursuivie, qu'on distingue alors des moyens, que J. Henriot appelle, reprenant le vocabulaire du psychologue Albert Burloud<sup>1</sup>, les « schèmes ».

Dans tout jeu, on peut voir qu'il y a effectivement un dessein poursuivi, qu'il s'agisse de traverser la cour de récréation à cloche-pied, ou de mettre échec et mat le roi adverse. Peu importe en l'occurrence la complexité ou non de la fin qu'on cherche à atteindre, ce qui compte est de bien marquer qu'il ne saurait y avoir de jeu qui ne s'articule autour de cette fin et, inséparablement, de sa poursuite. Car, si nous suivons bien la pensée de J. Henriot, le « thème » ludique doit toujours se présenter comme « thème-à-réaliser », constitutivement. Comme le dit une phrase de Winnicott que J. Henriot aime à citer : « Jouer, c'est faire. »<sup>2</sup>

1. A. Burloud, *Psychologie*, Paris, Hachette, 1948.

2. D. W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel* (*Playing and reality*, 1971), trad. C. Monod et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1975, p. 59 ; cité par J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, p. 219, 221.

Mais ça n'est pas faire n'importe quoi. Comme Château l'a bien remarqué, quand la turbulence pure l'emporte dans la cour de l'école, le jeu disparaît. Il faut qu'une fin soit visée.

Mais ce qui différencie cette fin des autres fins poursuivies par les conduites humaines, c'est que « le thème de la conduite ludique est toujours plus ou moins *arbitraire* »<sup>1</sup>. Traverser la cour de l'école pour sortir parce que c'est l'heure de la fin des cours, cela n'est pas un jeu. La traverser à cloche-pied en tâchant d'arriver au bout sans poser le pied gauche, voilà qui est jouer.

« Arbitraire » doit s'entendre ici en un double sens. D'une part, le thème choisi dépend du libre-arbitre du joueur, d'autre part il est lui-même non motivé par un résultat assignable qu'il devrait produire, et qui serait sa fin. Il a ceci d'arbitraire qu'il est la seule fin. Tel la rose, il est sans pourquoi (« – Pourquoi montes-tu les escaliers à reculons ? – Pour jouer »). J. Henriot, prudemment, prend soin de préciser, « *plus ou moins arbitraire* »<sup>2</sup>, ne voulant pas s'engager dans le débat de savoir en quoi et jusqu'à quel point on peut considérer l'acte du joueur comme gratuit.

Nous qui venons de lire Huizinga, nous pourrions nous demander pour quelle raison J. Henriot préfère mettre en avant le « thème » plutôt que les règles. Dans un premier temps, la distinction peut paraître assez subtile : ce qui est poursuivi, en effet, dans le jeu, c'est un but-du-jeu et, *en l'examinant séparément des règles*, on peut bien avoir l'impression que lui seul est arbitraire. En effet, certaines règles sont par rapport à lui dans un rapport de dépendance, non pas arbitraires, mais nécessitées par le thème. Par exemple, au jeu de Go, « la règle du Ko permet simplement d'éviter la répétition infinie du même coup »<sup>3</sup>. En ce sens, elle n'est pas arbitraire, elle est nécessaire à la bonne marche d'une partie de Go<sup>4</sup>. Ainsi pourrait-on comprendre pourquoi J. Henriot distingue thème et règle et pourquoi il préfère parler d'arbitraire du thème que d'arbitraire de la règle.

Mais, pour peu qu'on l'examine, on s'aperçoit qu'en fait cette distinction qui pouvait paraître subtile ne tient pas et qu'elle n'a en réalité aucune raison d'être dans le domaine ludique. Car, au fond,

1. *Ibid.*, p. 223.

2. *Ibid.*, p. 227.

3. P. Aroutcheff, *Le Jeu de Go*, Hatier, « Loisirs et jeux », 1983, p. 26.

4. C'est en ce sens que M. Roos écrit : « Une règle de jeu ne peut évidemment pas être arbitraire » (*Europe Échec*, n° 255, mars 1980, p. 8, cité par J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, p. 230).

quelle est donc la spécificité du thème ludique ? C'est, non seulement qu'il est inséparable des règles qui vont avec, mais surtout qu'il est lui-même encore une règle, qui fait partie intégrante du système des règles du jeu. Le but du jeu d'échecs n'existe pas en dehors des règles du jeu d'échecs. Il n'y a pas d'un côté la volonté de mettre l'autre échec et mat et de l'autre côté les règles du jeu. Mettre l'autre échec et mat, cela n'a aucun sens ailleurs que sur un échiquier, en supposant aussi en même temps toutes les règles des échecs. Je ne peux pas mettre l'autre échec et mat au jeu de dames ni sur un terrain de tennis. Qu'on ne s'y trompe pas, il ne s'agit pas d'une impossibilité pratique (je voudrais bien le mettre échec et mat mais il me manque des règles pour le faire), mais simplement du fait que le sens de « échec et mat », le sens du « thème », donc, n'a lieu qu'avec toutes les règles des échecs. Ailleurs, cela ne veut rien dire<sup>1</sup>. On voit donc ici, que le « thème » n'est rien d'autre qu'une règle et, qui plus est, une règle qui ne se distingue absolument pas et qui ne doit pas en droit être distinguée des autres, parce qu'elle n'a pas de sens à part. On ne choisit pas un thème arbitraire, on choisit un système arbitraire de règles.

C'est la spécificité du « thème » ludique d'être encore une règle du jeu. C'est une des distinctions du jeu avec le travail par exemple. La fin poursuivie par tel ou tel travail ne fait pas partie des règles nécessaires pour l'atteindre. C'est par contre le cas pour le jeu. La notion d'échec et mat et les règles qui s'y rapportent font partie des règles du jeu d'échecs sans lesquelles il ne saurait y avoir d'échec et mat. C'est précisément cela même qui fait la différence des règles du travail et du jeu, car c'est cela qui explique que, comme le disait fort justement Alain : « La règle du jeu est respectée tandis que la règle du travail ne l'est jamais. »<sup>2</sup> C'est que la fin poursuivie par le jeu est encore une règle du jeu.

J. Henriot l'avoue d'ailleurs, au détour d'un exemple emprunté à Piaget, d'une petite fille qui se fixe pour jeu de traverser le jardin sans être touchée par les fougères :

« La règle fait corps avec le but [...]. Dans un cas semblable, il est impossible de dissocier la règle de la fin poursuivie, autrement dit la règle du

1. C'est une blague courante et un peu usée, entre les joueurs, que de citer la règle d'un autre jeu, de dire aux tarots, par exemple : « Attention, j'ai un carré de huit. » Si cela peut être amusant, c'est précisément parce qu'il s'agit de ce que les Anglais nommeraient, à juste titre, *nonsense*. Hors du poker, « carré de huit » ne veut rien dire.

2. Alain, *Les Idées et les âges*, in *Les Passions et la Sagesse*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1960, p. 119. (Dans la même page, Alain disait, liant l'une et l'autre idées que le jeu « se prend lui-même comme objet ».)

jeu... du jeu lui-même [...]. Le système de règles est donc lui-même l'objet d'un choix arbitraire, puisque le joueur les invente (ou les accepte) et décide de s'y soumettre alors que rien ne l'y contraint. Le jeu consiste toujours à faire quelque chose d'une certaine façon : ainsi il ne fait qu'un avec l'ensemble de ses règles. »<sup>1</sup>

C'est fort bien vu, et fort bien dit. Seulement, J. Henriot a tort d'en conclure que « le thème a par principe une structure architectonique »<sup>2</sup>. En effet, il apparaît tout à fait clairement, au contraire, que ce qu'il appelle « thème » n'est rien d'autre qu'une règle du jeu comme les autres, qui a exactement le même statut. La règle de l'échec et mat n'a pas fonction architectonique par rapport à celle du roque ou de la prise en passant. Elle est une règle, à l'intérieur d'un système de règles et au même titre que les autres et elle n'a de sens qu'à l'intérieur de ce système. Comme les autres c'est « une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi ». On a reconnu ces mots, ce sont ceux qu'emploie Huizinga dans sa définition. On voit que sur ce point, malgré le changement de vocabulaire, J. Henriot ne disait pas autre chose que son prédécesseur.

« *Un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires* ». — Maintenant que nous savons ce que J. Henriot entend par « schème », c'est-à-dire « moyen », cette partie de sa définition est plus facile à comprendre. Un « ensemble coordonné de schèmes », c'est ce qu'on a coutume, dans la plupart des jeux de réflexion et dans nombre d'autres, de nommer une « stratégie ». De manière plus générale (ce que le « plus ou moins » laisse entendre) on peut supposer que J. Henriot désigne ainsi la façon de procéder du joueur.

Plus étrange nous semble ici l'ajout des mots « consciemment perçus comme aléatoires », jusqu'à ce qu'on comprenne qu'en réalité, J. Henriot ne désigne pas autre chose ici que ce que Caillois voulait dire lorsqu'il décrivait l'activité ludique comme « incertaine ». Reconnaissons qu'ici, l'emploi du terme « aléatoire » est quelque peu mal choisi. Quand je décide de bouger ma tour sur e4 en milieu de partie, quand je fais un smash sur un lob raté de mon adversaire, ou quand je décide de sauter à pieds joints de l'autre côté du ruisseau, le résultat

1. Cité par J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p. 227.

2. *Ibid.*

de mon action et mon agir lui-même peuvent bien me sembler incertains, mais je ne les perçois jamais comme aléatoires, ou alors, c'est que je ne sais pas ce que le terme veut précisément dire. Même Gavroche, lorsqu'il tombe le nez dans le ruisseau sait bien que ce n'est pas la faute du hasard<sup>1</sup>.

Si bien que, là encore, on s'aperçoit que la volonté de s'éloigner de Huizinga n'est que verbale. Une des composantes essentielles du jeu est l'incertitude des résultats de l'action du joueur. C'est vrai, mais c'était déjà contenu dans la définition de Huizinga.

« *La décision prise et maintenue de mettre en œuvre...* ». — On devine déjà que la même démonstration peut être faite à propos de cette caractéristique. Que signalent donc ces mots, « décision prise et maintenue de mettre en œuvre », sinon ce que Huizinga disait lorsqu'il affirmait avec force que le jeu est une activité *volontaire* ? On dira que la formulation de J. Henriot a le mérite de commenter en le détaillant ce qu'il fallait entendre par « volontaire » dans le texte de Huizinga. La volonté de jouer, en effet, est volonté au sens plein, et non velléité, elle est toujours en même temps mise en œuvre de ce qu'elle veut, et elle a pour caractéristique d'être volonté qui se maintient et qui du coup maintient le jeu qu'elle joue. La volonté de jouer, chez Huizinga comme chez J. Henriot, pourrait être conçue sur le modèle de la volonté divine de certains philosophes et théologiens. C'est elle qui maintient ce qu'elle veut (le monde, le jeu). Qu'elle s'abstienne, et son objet disparaît.

J. Henriot a beaucoup insisté sur ce caractère fondamental de la volonté de jouer. La situation de jeu est le résultat d'un double processus décisionnel. Une décision de jouer *à tel ou tel jeu*, et une décision plus fondamentale *de jouer*. C'est à l'intérieur de cette décision que le jeu peut s'instaurer. C'est ce que nous disions d'ailleurs plus haut : un jeu qui n'est pas voulu comme tel n'est pas un jeu. Quelqu'un qui prend un bout d'autoroute à l'envers peut le faire parce qu'il s'est trompé ou parce qu'il a décidé de jouer à un jeu dangereux. Dans les deux cas, ce n'est pas très intelligent, mais il n'y en a qu'un où il s'agit d'un jeu<sup>2</sup>.

1. Hugo, *Les Misérables*, 5<sup>e</sup> partie, I, 15. Dans le jeu de Gavroche, la mort est incertaine, elle n'est pas aléatoire du tout.

2. Il y a d'ailleurs une ambiguïté qu'il convient de dissiper, ce que ne fait pas totalement le texte de J. Henriot. Il faut en effet signaler tout de suite que la décision de jouer et les décisions qui sont prises au cours du jeu n'ont absolument pas le même statut. Entre la décision d'un jeu et les décisions du jeu, il y a l'instauration du jeu, rendue possible par la première et qui rend possible les dernières.

J. Henriot résume ainsi l'ensemble des pensées qui l'ont amené à construire cette partie de sa définition que nous venons de commenter.

« Jouer, c'est prendre des décisions sur des hypothèses. Les décisions se situent à deux niveaux, celui du thème fondamental (essentiellement arbitraire) et celui des schèmes opératoires (forcément aléatoires). »<sup>1</sup>

On voit qu'une fois retenues les critiques que l'analyse des termes nous a conduit à faire, sur ce qu'il dit du thème fondamental et son utilisation particulière du mot « aléatoire », on peut comparer maintenant le texte de J. Henriot avec ce que disait Huizinga :

« Une activité volontaire [...] suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse [...] accompagnée d'un sentiment de tension et de joie. »

On voit bien maintenant que la distance apparente prise par J. Henriot par rapport à Huizinga est en réalité trompeuse. Ils disent en réalité la même chose, et la définition de J. Henriot, qui est encore une définition par addition de propriétés tombe sous les coups des critiques qu'il avait lui-même faites à Huizinga.

Là encore, il nous semble que la racine de ces errances conceptuelles est toujours à situer au même point : on continue à étudier séparément (J. Henriot sur ce point peut-être plus encore que Huizinga) les différents éléments pour une bonne définition (la liberté, la règle, etc.), sans chercher ce qui pourrait faire dans chaque cas leur spécificité ludique, sans se demander même si cette spécificité ne pourrait pas être à trouver dans un rapport spécifique de ces éléments entre eux. On continue à vouloir définir le jeu en additionnant ses propriétés, sans chercher plutôt une définition d'où toutes ces propriétés pourraient se déduire.

On dira que, dans notre critique de cette définition, nous n'avons pas rendu compte pour l'instant de ce que J. Henriot appelle « procès métaphorique ». Comme on le devine, ce n'est pas sans raison. En effet, dans la forme même de cette définition, si l'on y prend garde, la notion de « procès métaphorique » n'ajoute rien, et ne retire donc rien à notre critique.

En effet, on se souvient que Huizinga faisait du jeu le résultat d'une addition de propriétés. Or, ce qu'on voit bien maintenant, c'est que J. Henriot maintient cette addition de propriétés, mais en baptise

1. J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, p. 287.

le résultat « procès métaphorique » et dit que ce résultat est équivalent à ce qu'on appelle « jeu ».

On avait donc la forme (1) :  $X + Y + Z = J$ .

On a maintenant la forme (2) :  $X + Y + Z = P = J$ .

On voit donc bien ici que, une fois qu'on a établi que (1) n'était pas valable, on a montré du même coup, sans même avoir besoin de savoir ce qu'est (P), que (2) n'était pas valable non plus. On voit donc qu'il n'est pas nécessaire de savoir ce qu'est le « procès métaphorique » pour savoir déjà qu'on ne saurait se contenter de la définition du jeu donnée par J. Henriot. Mais bien sûr, nous sommes philosophes, donc curieux, et nous voulons savoir ce qu'est (P), et si ( $P = J$ ). Qu'est-ce donc que le « procès métaphorique » ?

*Le « procès métaphorique ».* — Nous savons déjà une chose à la simple lecture de la définition, c'est que ce « procès métaphorique » est un résultat. En lisant le texte, on s'aperçoit que ce résultat n'est rien d'autre que ce qui dans le précédent livre de Jacques Henriot, *Le Jeu*, était décrit comme origine. On retrouve ici, dans des développements en partie nouveaux, la même pensée, qui se résumait dans l'idée que « si l'homme joue, c'est parce qu'il y a du jeu dans l'être de l'homme »<sup>1</sup>. C'était là fonder toute une analyse sur un jeu de mot, en lui accordant une portée heuristique quelque peu contestable. Un simple jeu de mots ne saurait fonder un raisonnement, quand bien même il aurait le jeu comme objet. Et ce raisonnement qui fait d'un jeu originaire l'origine et l'essence du jeu semble reposer principalement sur une confusion, volontairement organisée.

En effet, pour J. Henriot, l'identité des termes entre le « jeu » de l'enfant, le « jeu » du musicien, le « jeu » d'un ressort (et pourquoi pas le « jeu » d'orgue ?) doit « être posée comme révélatrice d'une parenté de sens »<sup>2</sup>. C'est sur cette prétendue parenté que se fonde tout le jeu de mot qui est le moteur de son raisonnement. Comment la justifie-t-il ? Par un argument quelque peu spécieux :

« Il y a jeu, dans un objet quelconque – naturel, technique, biologique, humain – lorsque s'introduit, dans son fonctionnement une marge d'indétermination, lorsque se manifeste, pour lui-même et pour qui l'observe du dehors, une certaine imprévisibilité. »<sup>3</sup>

1. J. Henriot, *Le Jeu*, PUF, 1969, p. 98.

2. *Ibid.*, p. 42.

3. *Ibid.*, p. 73

On ne peut ici que s'étonner. Dans un objet technique, quand il y a du jeu, il est bien souvent prévu. Le jeu d'un ressort, ou de certaines pièces d'un moteur de voiture, n'a fort heureusement rien d'indéterminé, il est nécessaire au bon fonctionnement de la machine, et fait partie du plan. On voit que l'assimilation des divers sens du mot jeu ne tient pas. Comme l'être selon Aristote, le jeu se dit en divers sens, et ils ne sont pas tous unifiables.

Or, c'est justement sur cette idée que reposait l'essentiel de l'argumentation de J. Henriot. « Le jeu, disait-il, tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu. »<sup>1</sup> Ce thème de la distance, du « jeu » entre le joueur et son jeu est ici repris, en d'autres termes mais avec le même fond. On explique le jeu par le Jeu (on l'écrit alors avec une majuscule). On peut imaginer qu'un joueur de rugby serait bien surpris d'apprendre qu'« on ne joue jamais qu'avec de l'absence »<sup>2</sup>. Certes, il y a chez tout joueur une spéculation sur les possibles et une conscience ludique particulière, comme Huizinga l'avait bien vu, mais pourquoi parler de « métaphore » pour désigner « cette sorte d'existence seconde »<sup>3</sup> ? En fait, il semble que J. Henriot ne parle de métaphore que pour pouvoir passer du jeu au Jeu, qui comme son nom l'indique est distance, puis du Jeu à la métaphore, puisqu'elle porte à distance, comme son nom l'indique toujours, pour conclure que « c'est en poète que l'homme joue » parce que « poésie et jeu sont procès métaphoriques »<sup>4</sup>. On peut douter de la rigueur d'un tel raisonnement. Il semble clair, en tout cas, que nous ne pouvons nous satisfaire d'une telle définition.

On pourrait parodier ici la fin d'un dialogue aporétique de Platon, le *Lachès*, par exemple, et dire « nous n'avons donc pas trouvé, Nicias, ce que c'est que le jeu ». Les définitions que nous avons parcourues ne nous ont pas permis d'arriver à nos fins et pourtant, ainsi

1. *Ibid.*, p. 67.

2. *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, p. 255.

3. *Ibid.*, p. 258.

4. *Ibid.*, p. 261. Le linguiste ou le rhétoricien peut-être s'inquiéteront de cet usage du mot « métaphore ». Mais c'est que, pour J. Henriot, qui donne au terme une extension qu'ils n'accepteraient sans doute pas : « La moindre parole que l'on prononce est déjà métaphore » (*ibid.*, p. 275). Ajoutons qu'il ne faut point se méprendre sur ce qui peut apparaître de notre part comme une certaine sévérité à l'égard de l'œuvre de J. Henriot. Si l'on peut regretter ici, parfois, son manque de rigueur et certains de ses raisonnements purement verbaux, c'est parce que son travail est important et utile par ailleurs et que cela entraîne des désaccords. Il faut lire l'hommage sous la discussion.

que nous l'avons montré précédemment, il nous faut une telle définition si nous voulons savoir ce qu'est le jeu. Nulle autre méthode ne saurait nous convenir. Devrons-nous désespérer, et renoncer à répondre à cette question, qui paraît pourtant des plus simples, de savoir ce qu'en réalité nous faisons lorsque nous jouons ? Ce que d'aucuns considèrent comme le plus futile de nos faire ne peut-il pas même se dire ?

Là n'est certes pas la conclusion que Socrate aurait tirée, lui qui nous invitait, dans le *Lachès*, précisément, à retourner à l'école<sup>1</sup>, c'est-à-dire à continuer, sans désespérer, nos recherches. D'ailleurs, on aurait tort de croire que notre bilan est nul. On a appris jusqu'ici sur le jeu beaucoup plus qu'on ne pourrait le penser au vu de notre maigre bilan. Comme dans les dialogues aporétiques, c'est le chemin qui mène à l'aporie qui est lui-même riche d'enseignements. Tout d'abord, il faut bien noter qu'il y a des acquis directement positifs : les principales propriétés du jeu, par exemple, ont été évoquées fort correctement par Huizinga ; il faudra certes y revenir et en cerner la spécificité ludique, mais ce n'est pas rien déjà de les avoir pointées. Mais nous pouvons tirer d'autres profits, moins directs, mais tout aussi importants, de ce qui vient d'être fait. C'est que nous savons maintenant ce qu'il faut faire. L'inventaire des échecs passés a permis de dessiner en creux les réquisits de la bonne définition. Ce dont nous avons besoin, c'est d'une définition qui établisse le lien indissoluble entre les propriétés essentielles du jeu, et d'où toutes les autres propriétés puissent être déduites dans leur spécificité ludique.

### 3. Définition du jeu

Une chose apparaît clairement à la lecture de Schiller, qui n'est pas sans lien avec son kantisme revendiqué. C'est que la notion de jeu a ceci de particulier qu'en elle semblent toujours voués à se rencontrer des termes qui forment souvent ailleurs des antinomies, la raison et la sensibilité, par exemple, pour faire ici référence aux *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*. Si, comme activité, le jeu permet la rencontre des personnes, comme concept, le jeu permet aussi l'articulation de ce qui ne semble point vouloir aller de concert. Ce lien

1. Platon, *Lachès*, 200 e - 201 c.

(« harmonieux » aurait pu dire Schiller) entre des termes antinomiques dans le concept de jeu, nous n'avons cessé, en fait, d'en prendre mesure. Mais ce que les pages qui précèdent, incidemment, nous ont permis de saisir, c'est qu'il est une antinomie dans laquelle les autres semblent se résumer, qu'on pourrait appeler l'antinomie-source. Cette antinomie, dont nous avons vu les termes revenir, se faire de plus en plus fréquents, insistants, à mesure que, tâchant de pointer la spécificité du phénomène ludique, nous nous approchions de plus en plus de l'essence du jeu, c'est celle de la liberté et de la règle.

Une fois repérée, on n'a pas de mal à se rendre compte que, si elle hantait sourdement les pages précédentes, c'est peut-être qu'elle y avait plus d'importance qu'on ne l'avait cru. Si bien qu'on en vient à comprendre que l'embarras dans lequel nous ont laissé les recherches définitionnelles précédentes, et leurs successifs échecs, ne sont sans doute pas totalement étrangers à cette antinomie, qui les minait d'autant plus qu'elle n'y était pas dite comme telle.

En effet, on l'a dit plus haut, en particulier lorsque nous avons étudié l'apport de Huizinga à la question du jeu, l'une des raisons de l'insuffisance des définitions proposées, était que ces définitions procédaient par simple addition de propriétés. Une première remarque s'imposait, c'est que ces propriétés n'étaient pas comprises dans leur spécificité ludique – c'est ce qui permettait de les réfuter une à une. Mais une deuxième devait suivre, qui est qu'en se contentant ainsi d'additionner sans spécifier, on ajoutait l'un à l'autre des éléments, additionnant ainsi sans précaution des propriétés comme celles-ci sans même se demander sous quelles modalités elles s'accordent, ni quel peut bien être leur lien. Mais on voit bien du coup que, si c'est là qu'est l'essentiel du problème de la définition, c'est peut-être là aussi que devra être l'essentiel de la définition elle-même. En commençant ce chapitre, nous parlions de la définition du jeu comme d'une définition difficile. Mais nous comprenons maintenant où se trouvait en réalité la difficulté. Ce n'est pas rien en philosophie d'avoir compris quel était exactement le problème en cause, et ce qui faisait problème dans le problème. Car, une fois la difficulté correctement cernée, c'est alors seulement qu'on a véritablement les moyens de la résoudre. Aussi étrange que cela puisse paraître, il ne semble pas que cette difficulté ait été ainsi évoquée par les théoriciens du jeu, qui se sont souvent contentés de tourner autour.

La définition que nous cherchons devra donc d'elle-même résoudre cette difficulté. Elle devra montrer quel est le lien spécifique

qui s'établit dans le jeu entre la légalité et la liberté. Elle devra dessiner la possibilité de leur concours. C'est ainsi seulement qu'elle permettra de rendre compte de toutes les caractéristiques du jeu précédemment soulignées. Inversement, nous saurons à coup sûr que nous sommes en possession de la bonne définition lorsque nous pourrons montrer comment s'en déduisent, dans leur spécificité ludique, les caractéristiques qu'on avait auparavant considérées comme définitoires (la clôture spatio-temporelle du jeu et sa capacité à faire monde, sa nature autotélique, son incertitude, etc.). Car il apparaît tout à fait clair qu'on n'avait jusqu'ici été obligé d'additionner les caractéristiques sans parvenir jamais à une définition satisfaisante, que parce que leur centre organisateur, cette spécificité ludique qui les réunit toutes de façon ordonnée, nous avait jusqu'ici échappé, si bien que nous étions voués à la rapsodie, au manteau d'Arlequin. C'est faute de pouvoir dire comment le cercle se construit que nous étions voués à décrire l'égale longueur de ses rayons. Une définition qui réussisse à dire le lien spécifique, dans le jeu, de la liberté et de la légalité suffira pour que le reste s'en déduise, et suffira aussi à dire tout le défini et rien que le défini, dans la plus grande économie possible des termes. De cette définition, que nous allons énoncer, puis commenter, dépendra donc tout le reste de notre recherche. Qu'on se garde donc de la juger trop vite. Elle est volontairement immédiatement compréhensible, mais ne sera entièrement comprise qu'à la fin de l'ouvrage, lorsque sa compréhension se sera emplie de ses conséquences. Malgré toutes les différences qu'on a déjà signalées de la définition qui va suivre avec une définition mathématique, elles ont au moins ceci en commun que l'on ne saurait dire vraiment qu'on les a comprises que lorsqu'on a saisi tout ce qui s'en déduit. Il en est de cette définition comme de bien d'autres choses, elle se reconnaîtra à ses fruits.

### *Définition :*

Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité.

### *Commentaires :*

Que le jeu soit l'invention d'une liberté *dans* une légalité, voilà qui ne surprendra personne. C'est là néanmoins un phénomène auquel n'a peut-être pas prêté assez attention et qui mérite d'être un peu souligné. Dans tout jeu, le joueur possède une liberté de choix, de mouvement ou de décision. Cette liberté peut être très faible, comme dans

certains jeux de hasard et d'argent, où elle ne porte que sur le montant de la mise, ou bien très grande, comme dans les « jeux de rôles », par exemple. C'est là une chose très importante sur laquelle les psychologues de l'enfance ont tout particulièrement insisté. Considéré d'un point de vue pédagogique, le jeu possède aussi le mérite de favoriser un apprentissage d'une liberté, protégée, favorisée par lui, dans un monde enfantin qui n'est que trop semé d'interdits, d'ordres et de commandements.

Cette liberté ludique est une liberté inventive qui, dans la marge de manœuvre qu'elle possède, invente (et nous prenons inventer ici dans tous les sens du terme) des solutions à des problèmes, des nouvelles pratiques, des nouveaux styles de jeu. Bien sûr, là encore, les jeux pauvres en liberté sont pauvres en inventions, mais qu'on songe à la richesse inventive d'un bon joueur de tennis, par exemple, et l'on verra que c'est peut-être dans cette inventivité possible que réside l'intérêt de nombreux jeux. Certains jeux, d'ailleurs, s'épuisent, et perdent de leur intérêt lorsque les possibilités en sont explorées, le jeu d'Abalone, par exemple, finit par s'user de ce point de vue, lorsqu'on y joue beaucoup pendant quelques mois. Peut-être les jeux les plus intéressants sont-ils souvent même ceux où l'inventivité d'une liberté n'est pas seulement possible, mais encore forcée, ceux où il finit toujours par arriver un moment où une solution doit être trouvée à un problème qu'on n'avait jamais vu. C'est d'ailleurs de cette marge de liberté que naît une part de cette incertitude qui ne dépend point du hasard dans les jeux.

Mais il ne saurait suffire de faire le constat somme toute assez commun qu'il y a de la liberté dans le jeu. On n'aura rien compris en fait à cette liberté ludique si l'on n'a pas signalé d'abord qu'elle était toujours liberté *dans* une légalité. Cela doit, pour bien se comprendre, s'entendre ici en plusieurs sens qui s'entrecroisent et se complètent, dans le déploiement analytique de la notion du jeu ainsi comprise.

La liberté ludique est liberté dans la légalité, parce qu'elle est d'abord assez strictement encadrée par elle. Les terrains de jeux en fournissent une vivante image : la liberté du joueur de football n'a lieu que dans le cadre du terrain, au double sens des termes *avoir lieu*. Elle a cours dans un espace et un temps précis déterminés par la règle, mais elle n'existe et ne s'accomplit que là. Sa place, dessinée par la règle est aussi le cadre strict dans lequel elle a possibilité d'exister. Si on ne peut pas continuer la partie d'échecs à côté du damier, ce n'est

pas par manque de cases. L'impossibilité ici n'est pas d'ordre pratique, qui pourrait se résoudre si on agrandissait le terrain. Elle est d'ordre logique : si on agrandissait le terrain, on ne jouerait plus aux échecs, mais à d'autres jeux<sup>1</sup>. La liberté ludique est donc une liberté encadrée.

La liberté ludique est dans une légalité, ensuite, au sens où cet encadrement par la règle maintient au joueur une latitude, une marge de manœuvre. Je ne peux pas jouer au tennis hors du court, mais, à l'intérieur, pour reprendre un exemple que Wittgenstein aime à évoquer, la hauteur à laquelle la balle doit passer au dessus du filet n'est pas fixée. C'est ici qu'on retrouve ce sens figuré du mot « jeu » auquel J. Henriot tient tant, au sens où on dit que quelque chose « a du jeu ». En Allemand, le mot *Spielraum* désigne bien cet espace-de-jeu, cette latitude. C'est *dans* la légalité ludique qu'il y a place pour une liberté, qui se réalise dans des prises de décisions, qui sont des choix parmi plusieurs décisions possibles (« je la tire ou je la pointe ? »). C'est pourquoi il faut marquer fortement la différence absolue de statut et de nature entre la décision que prend quelqu'un de jouer à tel ou tel jeu, et les décisions qui sont prises par le joueur au cours du jeu. La décision de jouer, comme telle, n'appartient pas au jeu proprement dit, elle lui est encore radicalement extérieure. Les décisions du joueur, par contre, appartiennent au jeu lui-même, elles ont une possibilité et une nature ménagées par les règles à l'intérieur du jeu, dont elles font, ainsi, partie intégrante. La décision de jouer aux échecs n'a aucune commune mesure avec les décisions du joueur d'échecs, où se déploie une inventivité ludique qui n'existe qu'en situation, dans cette situation spécifique créée par ce cadre légal spécifique. Ainsi cette légalité qui forme cadre permet à une liberté spécifiquement ludique, aménagée par elle en son sein, d'avoir lieu dans ce cadre. En formant cadre, la légalité ludique dans laquelle se déploie une liberté forme clôture, et ainsi elle est close par rapport à son extérieur. Mais en laissant place au déploiement de cette liberté qu'elle encadre, elle est, de façon interne cette fois, une légalité ouverte.

Ces deux aspects du rapport entre la légalité ludique et la liberté

1. Des tentatives, plus ou moins heureuses ont été faites dans ce sens : jouer sur une sphère, par exemple. On voit bien d'ailleurs, lorsqu'on expérimente la chose, qu'on ne joue pas alors au même jeu, mais à un autre jeu qui n'est pas sans rapports, mais qui a de grandes différences. De même les dames françaises et les dames anglaises, qui ne se jouent pas sur le même damier ne sont pas le même jeu.

ludique que nous venons de souligner, se rassemblent et se redéplient dans une nouvelle compréhension du statut de la liberté ludique. Dire qu'elle est dans une légalité, c'est dire que cette légalité à la fois l'encadre et lui laisse, de l'intérieur, une place, mais c'est dire surtout qu'il s'agit d'une liberté réglée.

Négativement, cette liberté est réglée au sens où je ne peux pas faire n'importe quoi. Non pas au sens où la règle me l'interdirait : une action interdite par la règle a encore du sens, elle est encore prévue et d'une certaine façon réglée ou à tout le moins réglementée. Au hockey sur glace, par exemple, je n'ai pas le droit de taper sur mon adversaire avec la lame de mes patins. Mais cette action, interdite, est prévue par la règle, elle possède une signification dans le jeu, comme le montre le fait qu'elle est immédiatement sanctionnée. D'une certaine façon, on peut dire que j'ai dans le jeu, la liberté de la faire. Ce n'est pas cela faire n'importe quoi. Mais si par exemple un joueur se met à danser la valse dans un coin, c'est alors que son action n'aura aucun sens dans le jeu. Il n'a pas, dans le jeu, la liberté de le faire, sa liberté est réglée. De même, pour prendre un autre exemple chez Wittgenstein, je ne peux pas mettre aux échecs un chapeau sur la tête de la reine pour la rendre plus effrayante. Non pas au sens d'une impossibilité pratique, ou au sens où ce serait interdit par le règlement, mais au sens où cette action n'est pas possible dans le jeu, elle n'a pas de sens dans le jeu. C'est en cela que l'on peut parler dans le jeu d'une liberté réglée d'un point de vue négatif : je ne peux pas faire autre chose que ce que la règle me donne liberté de faire.

Positivement, cette liberté ludique est réglée au sens où, inversement je ne peux faire dans le jeu que ce que la règle me donne liberté de faire. Mon action libre, comme par exemple roquer aux échecs, est une action entièrement réglée. Le roque n'existe pas sans la règle du roque. Ce qui signifie que mon action n'est en réalité possible comme action libre dans le jeu que parce que la règle du jeu rend possible cette action libre. Cette liberté n'existe pas sans la règle qui la rend possible. C'est ainsi qu'on commence à comprendre que, lorsqu'on explore ce que signifie exactement, dans le cas spécifique du jeu, le fait de parler d'une liberté *dans* une légalité, on parvient à la compréhension du statut spécifique de cette légalité, qui est qu'elle produit une liberté réglée, et du statut spécifique de cette liberté, dont on s'aperçoit qu'elle n'est inventive *dans* une légalité que parce qu'elle est toujours en même temps inventée *par* cette légalité.

Comprendre correctement que le jeu est invention d'une liberté

dans une légalité, c'est comprendre *ipso facto* que le jeu est, inséparablement, invention d'une liberté *par* une légalité. Dans et *par*, dans la définition du jeu, sont irréductiblement liés, et s'entretiennent autant qu'il s'entremêlent. L'invention d'une liberté *par* une légalité, voilà certes qui mérite d'être commenté.

Il y a longtemps qu'on a remarqué que liberté et légalité étaient des caractéristiques importantes du phénomène ludique. Mais s'était-on jamais posé vraiment la question de leur spécificité ludique ? S'est-on jamais demandé quel était, dans le jeu, leur rapport à nul autre pareil ? L'eût-on fait que la réponse sans doute aurait jailli dans toute son évidence. On aurait bien dû s'apercevoir, enfin, que cette légalité ludique avait ceci de particulier qu'elle est une légalité productrice, et que ce qu'elle produit, c'est la liberté du joueur. Et si l'on s'était posé alors la question de la spécificité de la liberté du joueur, sans doute se serait-on aperçu aussi que cette liberté était une liberté produite, par les règles du jeu.

Car on aurait mal compris ce qu'est une règle du jeu en croyant qu'elle a pour fonction de limiter des mouvements, des déplacements, ou d'interdire des actions. Sa fonction est toute autre : elle est au contraire de produire des possibilités d'actions, de décisions, de choix. La règle du roque, aux échecs, n'a pas pour but de limiter les possibilités de roquer, mais de les créer. Sans la règle, le roque n'existe pas, il n'a pas même de sens. Il est inventé par la règle et, avec lui, la liberté de roquer. La liberté de roquer est inventée par la légalité correspondante, et c'est pour cela qu'elle ne peut avoir lieu que dans cette légalité.

Si l'on n'a pas la liberté de roquer aux dames, il ne faut pas s'imaginer que c'est parce qu'une règle du jeu de dames est là pour interdire à une liberté de roquer, qu'on posséderait de toute éternité, de se réaliser ici. On ne la possède pas aux dames parce qu'elle n'est pas produite par ce jeu, parce qu'elle n'existe pas dans ce jeu. L'expression « liberté de roquer aux dames » n'a pas plus de signification que « cercle carré ». La liberté de roquer n'existe pas ailleurs que dans la règle qui la produit, elle n'existe pas non plus avant. Cela n'aurait pas de sens, il est facile de s'en rendre compte, de dire que la liberté de roquer existe avant ou en dehors de la règle du roque. C'est la légalité des échecs qui invente la liberté du joueur d'échecs (et non l'inverse, qui n'a pas de sens).

De cette spécificité de la réalité ludique, telle qu'elle s'articule dans le rapport d'une légalité et d'une liberté, on se serait sans doute

aperçu plus tôt si on avait pris correctement le problème. Depuis Huizinga, on répète à l'envi que la spécificité des règles du jeu, c'est qu'elles sont arbitraires. Et on redécouvre périodiquement qu'il y a bien d'autres règles sociales qui le sont tout autant. La conclusion de Huizinga, comme celle de bien des gens qui l'ont suivi, devant ce constat de l'arbitraire d'autres règles sociales que les règles du jeu, était, du coup, d'affirmer le caractère ludique de toute réalité sociale au lieu de se dire qu'on n'avait peut-être pas encore déterminé de façon suffisante la spécificité de la réalité ludique. Celui qui chercherait sérieusement la spécificité humaine ne conclurait pas que l'homme est un coq sans plumes, ou bien que le coq a de l'humain en lui, au seul titre de la bipédie de ces deux animaux. Il se dirait sans doute que la bipédie n'est pas un suffisant critère, et que ce n'est pas là ce qui fait la spécificité de l'homme. Les théoriciens du jeu, en se contentant souvent de l'énoncé de l'arbitraire de la règle, n'ont pas poussé assez loin leurs investigations. Ils ne se sont pas demandés, une fois acquise cette idée de l'arbitraire, quelle pouvait être la spécificité de l'arbitraire ludique, la spécificité de la légalité ludique.

On eût pourtant pu s'assurer facilement de ces caractères spécifiques si l'on avait comparé les règles du jeu et celles du Code de la route. Il ne fait aucun doute que les règles du Code de la route sont tout à fait arbitraires. Rouler à gauche plutôt qu'à droite, s'arrêter au feu rouge plutôt qu'au feu vert, considérer tous les panneaux cerclés de rouge comme des panneaux d'interdiction et tous ceux qui sont tout bleus comme des panneaux d'obligation, etc. : ce sont ces règles arbitraires, pourtant, qui règlent intégralement notre conduite automobile. De là, les théoriciens du jeu, trop pressés, ont souvent fait la même erreur. Ils ont conclu de ce qui précède que l'on pouvait dire que le Code de la route règle la conduite automobile, *de même* que la règle des échecs règle la conduite de la partie. En voyant l'arbitraire, ils ont conclu à une identité de statut. Or, ce sont ces conclusions trop pressées qui sont fausses, parce qu'elles masquent une différence radicale.

En effet, ce qu'on n'a pas vu, sans doute parce que c'était, justement, trop évident, c'est que le conducteur et sa liberté existent *avant* le Code de la route (c'est même parce qu'ils existent à trop d'exemplaires qu'il y a un Code de la route). Tandis que le joueur et sa liberté n'existent pas *avant* le jeu. C'est le jeu et, plus précisément, l'ensemble de ses règles, qui produit la possibilité d'y jouer, c'est-à-dire, le joueur, le jouer, et la liberté de ce jouer. La spécificité des

règles du jeu, ce n'est pas tant d'être arbitraires, ce qui est le cas de bien d'autres règles, c'est d'être créatrices et, plus précisément, créatrices de liberté. Il faut ici faire attention : il ne s'agit pas de dire qu'elles créent je-ne-sais quelle liberté-en-général, elles créent au contraire une liberté très particulière, très spécifique, on pourrait même dire, si l'on ne risquait la contradiction *in adjecto*, une liberté très déterminée. La liberté créée par la légalité ludique, c'est la liberté ludique, c'est-à-dire cette liberté réglée dont nous avons parlé plus haut. Il faudra d'ailleurs toujours se souvenir que nous n'écrirons ici désormais *la* liberté ludique que par commodité de langage, pour désigner quelque chose de beaucoup plus précis et de beaucoup plus particulier. En réalité, la règle des échecs crée la liberté-du-joueur-d' (ou de-jouer-aux-) échecs, la règle du croquet la liberté-du-joueur-de-croquet, la règle du tarot la liberté-du-joueur-de-tarot, etc. Ces libertés n'ont aucune commune mesure, ce sont toutes des libertés, mais de nature profondément différentes, parce que ce sont des libertés réglées et que les règles qui les créent sont de nature très différentes. Ainsi, la légalité ludique produit la liberté ludique.

La pensée du jeu, qui a suivi les mêmes aléas que celle du langage, s'est longtemps égarée dans une recherche de l'origine. On s'imaginait un peu naïvement que lorsqu'on aurait accédé au plus originaire, alors on aurait atteint l'essence même du phénomène ludique. Ce qui se rend à présent manifeste, c'est que pour savoir ce qu'est en vérité le jeu, la recherche doit changer de base. C'est le sens de l'interrogation sur l'essence du jeu, la façon dont il faut comprendre non seulement le jeu, mais d'abord la question même du jeu, qui doit être ici renouvelé. Nous voyons maintenant que la bonne question pour savoir ce qu'est le jeu, ce n'était pas « qu'est-ce qui produit le jeu ? », mais bien plutôt « qu'est-ce qui *se produit* dans le jeu ? ». Et c'est maintenant que nous demandons vraiment ce qui se passe quand on joue que nous voyons que ce qui se passe, c'est la création d'une liberté par une légalité.

C'est cette question « qu'est-ce qui se passe dans le jeu ? » qui sera tout entière à l'œuvre dans les pages qui suivront, et c'est en ce sens qu'elles seront toutes jusqu'à la dernière, un commentaire de cette première réponse, la définition du jeu, qui contient en elle toutes les autres.

Ainsi, lorsqu'on réfléchit sur le statut et la fonction particulière de la règle ludique s'éclaire *ipso facto* le rapport spécifique, dans le jeu, entre liberté et légalité. Les règles du Code de la route limitent

l'usage de la voiture. Les règles des échecs, par contre, n'ont pas pour fonction de limiter l'usage des pièces, même si, de fait, cet usage est limité, mais de le permettre et, plus encore, de le créer. Les règles des échecs permettent de jouer aux échecs. C'est sur ce constat simple que se fonde cette définition du jeu comme invention d'une liberté par et dans une légalité qui forme le résultat de nos recherches définitionnelles.

Cette définition, on le verra, possède quelques avantages théoriques non négligeables, dont les premiers et non les moindres sont qu'elle évite les inconvénients des définitions imparfaites que nous avons pu étudier auparavant. On comprend maintenant quel est le lien à l'œuvre dans le jeu entre les caractères de légalité et de liberté qui avaient été bien remarqués auparavant, mais ignorés dans leur spécificité ludique. C'est cette compréhension qui nous permet maintenant d'éviter la trop grande extension de la notion de jeu à l'ensemble des phénomènes humains, qui faisait qu'elle ne voulait finalement plus rien dire.

On se souvient par exemple que Huizinga, sous prétexte qu'il y retrouvait de la légalité conventionnelle et de la compétition, retrouvait du jeu dans la juridiction<sup>1</sup>. C'était oublier qu'il peut bien y avoir un processus qui mène à la punition, à la vengeance de la société avant tout Code pénal, mais qu'il n'y a pas de Scrabble avant les règles du Scrabble. La différence se voit bien dans le fait qu'on peut s'interroger sur la légitimité d'une loi, mais pas sur celle d'une règle du jeu. Si l'on admet que la loi civile a pour fonction de faire en sorte que la liberté de chacun n'empiète pas sur celle d'autrui, alors on verra bien sa différence avec la loi ludique, qui a d'abord pour fonction de créer la liberté correspondante. La loi civile limite des libertés préexistantes, qu'elle suppose logiquement, chronologiquement et ontologiquement antécédentes. La loi ludique instaure des libertés qui n'existaient pas avant elle. La loi civile suppose des libertés qu'elle régleme, la loi ludique produit des libertés réglées.

Il faut savoir distinguer les choses entre elles, et apprendre à ne pas voir du jeu chaque fois qu'il y a une règle, même quand le motif de la règle nous échappe. Nous verrons plus loin comment on peut dire avec raison que le jeu se laisse décrire comme structure, mais

1. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, chap. V : « Le Jeu et la juridiction », p. 131-149.

que, partant de cette constatation fondée, on n'aille pas croire pour autant qu'il suffit de voir une structure pour déclarer qu'il y a jeu.

Soit l'exemple du sacré, qui a fait tant couler d'encre, particulièrement à l'époque de la sortie du livre de Huizinga en français et dans les années qui suivirent. On aurait peut-être évité des rapprochements inconsidérés si l'on s'était interrogé sur le statut respectif des règles mises en œuvre. Dans le jeu, la règle est première, tandis que le sacré, lui, quand bien même la religion prend des formes très ritualistes, s'enracine dans le sentiment d'une présence. André Chastel le faisait remarquer, en citant Benveniste, qui disait que « le jeu est du sacré inversé ». On pourrait discuter sur le fait de savoir en quoi consiste exactement l'« inversion »<sup>1</sup>. Mais s'il s'agit de faire remarquer l'aspect primordial de la règle dans le phénomène ludique, cela est tout à fait justifié. Ce n'est pas parce que le Code de la route ou la liturgie possèdent des règles qui peuvent paraître arbitraires qu'ils sont essentiellement ludiques. Ou alors le terme ne veut plus rien dire. Il faut dire qu'il y a jeu quand la règle est première. C'est pourquoi il convient de se méfier d'une trop grande extension du concept de jeu. Huizinga, quoiqu'il s'en défende, verse dans ce travers<sup>2</sup>. C'est là le résultat d'une caractérisation pas assez rigoureuse ou à tout le moins insuffisante.

On pourrait bien sûr se poser la question de savoir pourquoi ce qui nous apparaît maintenant clair n'a pas été découvert plus tôt. Comment se fait-il qu'une définition qui a l'avantage de résoudre les problèmes qui, immanquablement, venaient remettre les autres en question, et qui permet de rendre compte de toutes les caractéristiques observables du jeu, comme nous allons le voir dans les prochains chapitres, n'ait pas été proposée depuis longtemps ? La question se pose d'autant plus que cette définition n'est pas complexe, et n'est que la plus simple conséquence d'une observation que tout le monde était à la portée de faire sur n'importe quel jeu : la liberté du

1. A. Chastel, « Le jeu et le sacré dans l'art moderne », in *Critique*, n° 97, p. 524, juin 1955.

2. « Le caractère ludique peut demeurer propre aux actions les plus élevées. Est-il permis de prolonger la série jusqu'à l'action sacrée pour prétendre que le prêtre aussi, dans l'accomplissement de son rituel, demeure un homme qui joue ? [...] Ici il faut se garder de trop étendre cette notion. Nous jouerions avec un mot, si nous étendions trop la notion ludique. Il me paraît pourtant que nous ne versons pas dans cet abus en qualifiant de jeu l'action sacrée » (J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, p. 43).

joueur de ping-pong n'existe pas avant les règles du ping-pong, la liberté du joueur de loto n'existe pas avant les règles du loto, la liberté du joueur d'échecs n'existe pas avant les règles des échecs. Ce sont donc les règles du ping-pong, du loto, des échecs qui inventent la liberté réglée correspondante, elle-même inventive dans ces règles. C'est cette observation, qui vaut pour n'importe quel jeu<sup>1</sup>, mais qui ne vaut que pour les jeux qui fonde la définition : un jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité. Cette définition rejoint la conscience commune en cela qu'elle s'applique à toutes les activités X qu'on peut désigner en disant « je joue à, au, aux X », « nous jouons à, au, aux X ». Elle ne s'applique aussi qu'à elles.

Si bien qu'il n'est effectivement pas inintéressant de savoir pourquoi ce qui n'est pas une élaboration paradoxale, mais un constat simple, n'a pas été fait plus tôt. Outre l'intérêt théorique qu'il y aurait à comprendre ce qui empêchait cette révélation, il est clair que l'élucidation de la source de cet aveuglement pourra aussi nous informer, puisque la même cause ne saurait s'empêcher de produire les mêmes effets, du point nodal où s'ancreront toutes les résistances et d'où partiront toutes les objections à cette définition.

Lorsqu'on lit Huizinga, J. Henriot, Caillois, et tous ceux qui, de façon plus ou moins intéressante ont étudié le phénomène ludique, on s'aperçoit qu'au fond ils ont tous hérité de Schiller le même préjugé, d'autant plus tenace que, d'une certaine façon, il n'était jamais vraiment exprimé sous forme d'une thèse, qui aurait pu être alors questionnée comme telle. Bien plutôt, il œuvrait de manière souterraine, comme une évidence tellement évidente qu'on n'aurait même plus besoin de l'énoncer, et il orientait, à leur racine, toutes les questions et toutes les recherches consacrées au phénomène ludique. Un héritage en philosophie n'est jamais seulement constitué de théories, mais aussi des questions qui les commandent et, si l'on critique souvent les théories, on oublie fréquemment de mettre en question... les questions.

Ce préjugé encore plus tenace d'être sous-jacent qui empêchait de voir que, dans le jeu, une liberté est produite par une légalité est celui

1. Un des avantages de notre définition est ainsi de permettre de comprendre pourquoi il est des activités qui procurent du plaisir et qui ne sont pas qualifiées de jeu, par exemple les activités qui procurent du vertige, que Caillois voulait à toute force inclure, contre la conscience commune et le langage commun, dans le domaine ludique ; mais on ne joue pas au grand huit de la foire, pas plus qu'à se saouler, on y va chercher un vertige qu'on subit.

qui consiste à poser la liberté comme un principe transcendant, comme une chose qui existerait tout seule et idéalement avant toute légalité. C'est de là pourtant que naissent tous les aveuglements qui rendaient la spécificité du jeu si incompréhensible. C'est de là que naissent tous nos problèmes, parce que nous étions ainsi empêchés de saisir le rapport spécifique qui s'instaure dans le jeu entre liberté et légalité. On voyait bien qu'il y avait de la liberté et de la légalité. Mais on était incapable de rendre compte de ce qu'étaient spécifiquement légalité ludique et liberté ludique.

Rien ne justifie en effet la croyance que s'il y a une liberté elle doit être posée là, d'abord, comme un principe indépendant de tout. Au contraire, l'observation du phénomène ludique nous permet de constater que, dans le jeu, il n'y a pas de liberté sans légalité. En vérité, certains philosophes disent depuis longtemps, sans qu'on en ait toujours tiré les conséquences, que l'opposition de la liberté et de la légalité est un malentendu ridicule et un préjugé nuisible. On en trouverait sans peine de nombreux exemples dans la philosophie politique du XVIII<sup>e</sup> siècle. Il arrive souvent à Montesquieu, pour n'en citer ici qu'un seul, d'évoquer cette idée dans *De l'esprit des lois*. Pourquoi la tyrannie est-elle selon Montesquieu un état sans liberté ? Précisément parce qu'elle est la constitution politique où il n'y a pas de constitution politique. Elle est sans liberté parce qu'elle est sans légalité. La définition que donne Montesquieu de la liberté politique est sur ce point exemplaire : « La liberté est le droit de faire tout ce que les lois permettent. »<sup>1</sup> On pourrait bien en dire autant de la liberté ludique.

Mais il faudrait aller plus loin. Non seulement il n'y a pas, dans le jeu, de liberté sans légalité, mais encore, et c'est là ce qui est spécifique à la réalité ludique, la légalité ludique n'organise pas seulement le mode d'être de la liberté ludique, elle en produit l'être. La fonction de la loi ludique n'est pas d'abord d'interdire ou d'autoriser tel ou tel mouvement de telle ou telle pièce, mais de le produire en même temps qu'elle le codifie, car c'est cette codification même qui le produit. C'est la même chose de dire : 1 / le fou peut aller en diagonale ; 2 / il n'existe pas indépendamment des règles de son mouvement ; 3 / ce sont les règles de son mouvement qui le créent comme fou. Plus encore, ces règles du fou n'ont de sens que dans la

1. Montesquieu, *De l'esprit des lois*, 2<sup>e</sup> partie, liv. XI, chap. III : « Ce que c'est que la liberté », Paris, Garnier-Flammarion, 1979, t. I, p. 292.

totalité des règles des échecs, elles vont avec et forment système. L'ensemble de ces règles produit la possibilité même de jouer aux échecs. C'est la même chose de dire : 1 / les règles des échecs permettent de jouer aux échecs ; 2 / le joueur d'échecs, comme tel, n'existe pas indépendamment des règles des échecs ; 3 / c'est la légalité échiquéenne qui produit la liberté du joueur d'échecs. On peut donc dire aussi pour le jeu que « la liberté est le droit de faire tout ce que les lois permettent », mais à condition seulement d'avoir compris comment il faut entendre le verbe « permettre ». Car il ne faut pas le comprendre ici simplement au sens « laisser faire, ne pas empêcher, admettre », mais en un sens fort : « rendre possible », « produire ». Et « ce que les lois permettent » ici, c'est la « liberté comme droit de faire ce que les lois permettent »<sup>1</sup>.

On commence à comprendre mieux sans doute le sens de la définition du jeu. Gardons-nous d'avoir trop vite compris et répétons qu'elle s'éclairera elle-même par ce qu'elle permettra, par la suite, d'éclairer. Nous le savons : plus nous aurons d'idées claires et distinctes, plus elles seront claires et distinctes. Mais du moins semble-t-il, pour l'immédiat, que nous savons mieux ce que veut dire « invention d'une liberté par et dans une légalité ». Si bien que nous commençons à nous poser des questions et à vouloir ici faire quelques objections, tant il est vrai que cette idée d'une liberté produite, parce qu'elle heurte nos habitudes de pensée, et nous dérange ainsi dans notre confort intellectuel, où chaque chose est bien rangée, les choses qui inventent avec les choses qui inventent, et les choses inventées avec les choses inventées, peut nous paraître si peu familière qu'elle nous pousse à refuser ce que pourtant il suffisait de constater en observant en philosophe le phénomène ludique.

C'est ce qui explique que la première objection qu'on pense à faire à la définition du jeu témoigne de cette résistance, en remettant en avant cette liberté-principe, objet intangible et idéal dont on ne croit pas pouvoir se passer. Elle se formule ainsi : il a été dit plus haut, avec

1. Le jeu de carte nommé « bataille » est ici un bon exemple, bien que paradoxal en première apparence. Il se présente en effet comme un jeu où la liberté est minimale. Je ne peux vouloir qu'une seule chose : retourner la carte suivante. En ce sens, il s'agit d'un jeu « pauvre en liberté ». Mais la liberté ludique s'y donne paradoxalement d'autant plus précisément à lire ainsi que nous l'avons définie. Je ne peux vouloir *que* ce que la loi permet. C'est là ce que nous disions plus haut lorsque nous parlions de la liberté réglée, considérée négativement : je ne peux pas faire autre chose que ce que la règle me donne liberté de faire. C'est exactement ce qui se passe à la bataille.

l'étude de Huizinga par exemple, que le jeu était une activité volontaire ; or, en insistant sur ce point, il était clair qu'on ne songeait pas tant à la liberté qui s'exerce dans le jeu, de façon interne au système de règles, mais au fait que le joueur doit toujours être libre de choisir de jouer ou non. C'est le joueur qui décide de jouer et qui prend cette décision librement. Il y a donc bien dira-t-on, une liberté *avant* le jeu. Et l'on conclura que la liberté du joueur n'est donc pas créée par le jeu, puisqu'elle existait déjà, et qu'il fallait même que le joueur soit libre pour qu'il joue.

C'est là l'objection la plus radicale qu'on puisse faire à la thèse ici soutenue. On voit qu'elle témoigne de cette volonté constante de réaffirmer la thèse de la liberté-principe. Ainsi exprimée, elle semble avoir une certaine force argumentative. Tâchons de bien la comprendre, et de la détailler avec soin pour savoir ce qu'exactement elle dit. On peut détailler son argumentation sur trois points distincts, qui s'articulent ainsi :

- 1 / L'homme étant libre par principe, le jeu est une activité volontaire, l'homme est libre de jouer ou de ne pas jouer.
- 2 / Il y a donc une liberté avant le jeu.
- 3 / La liberté du joueur n'est donc pas créée par la légalité ludique.

Examinons maintenant ce raisonnement et nous saurons ce que vaut l'objection que nous nous adressons. Peut-être, par la même occasion, parviendrons-nous à une compréhension plus grande de la définition du jeu. Notre recherche progresse ainsi : de cercle en cercle, nous sommes allés, venant de l'extérieur au plus proche du jeu, et maintenant, installé dans cette compréhension enfin atteinte, de cercle en cercle, nous élargissons, de manière interne, cette compréhension.

La thèse 1 demande d'être admise telle quelle. Elle suppose qu'on admette l'idée métaphysique de la liberté humaine comme principe. Nous verrons plus loin comment cela ne changerait strictement rien à notre définition et à notre compréhension du jeu si l'on n'accordait pas cette thèse. Cela n'aurait simplement ici aucune conséquence, puisque, à la différence précisément des définitions du jeu héritées de Schiller et de Huizinga, nous n'en avons pas vraiment besoin. Mais admettons ici cette thèse 1. Elle a pour elle d'être fondée sur ce qui semblait à Huizinga être une caractéristique importante du jeu, et qui est de fait une caractéristique importante : le jeu est une activité volontaire. On entend par là que le joueur a choisi de jouer et plus

encore, qu'il doit avoir choisi cette activité pour qu'on puisse penser qu'il y joue véritablement. Nous avons déjà donné cet exemple, car il nous paraît bien vu, la conscription du temps qu'elle se faisait par tirage au sort était certes une loterie, mais n'était pas un jeu. Ainsi la remarque paraît fort sensée et c'est une thèse qu'il nous faut entièrement admettre. Il est clair qu'il n'y a pas de jeu contraint, ce qui signifie que l'homme doit avoir au moins l'impression d'être libre de jouer ou de ne pas jouer. Il y a bien, pour le joueur, une décision de jouer. En ce sens, nous accordons totalement et sans aucune difficulté la thèse 1, à cette nuance près que nous disons simplement que c'est simplement là notre opinion, dans la mesure où ici nous ne faisons que postuler la liberté humaine. En tout cas nous y croyons volontiers. Ce que nous disons, simplement, c'est que notre définition possède entre autres cet avantage qu'elle n'a pas besoin de ce postulat, qu'elle s'accorde fort bien, comme on le verra, avec une thèse qui nierait ce postulat, bref, qu'elle permet de faire l'économie de ce débat coûteux d'où il n'est pas bien sûr que nous réussirions à sortir. On disait plus haut qu'il fallait poser une définition dans des termes aussi économiques que possible. On voit que l'économie ne doit pas être que dans la formule, mais dans ses conséquences problématiques aussi : tout en reconnaissant l'importance fondamentale de la notion de liberté dans la compréhension du jeu, nous épargner le coûteux débat métaphysique sur la liberté humaine. Reste que l'on peut bien admettre cette thèse 1, on n'aura pas plus trouvé par là un critère distinctif du jeu. En effet, comme l'a parfaitement fait remarquer J. Henriot, il existe bien d'autres activités qu'on peut décrire comme volontaires sans qu'on pense à les qualifier de jeu pour autant. Prenons par exemple deux activités très semblables : toutes deux peuvent être décrites comme gratuites, toutes deux sont des sports, toutes deux s'adressent au même public socioculturel, et sont apparues massivement dans le même contexte. Voici un cadre à La Défense qui décide de faire, en sortant du bureau entre midi et deux, une petite partie de squash ou une petite heure de musculation. Nous voyons bien que dans un cas il y a jeu, et dans l'autre non, et que ce qui les différencie n'est absolument pas le caractère volontaire de l'opération. Ce qui les différencie, c'est le caractère ou non fondateur de la règle. C'est l'existence des règles du squash qui rend possible de jouer au squash, alors que ce n'est pas celle d'une salle de musculation qui est nécessaire pour se muscler – après tout, James Bond fait sa gymnastique quotidienne dans sa chambre et cela lui

suffit<sup>1</sup>. On voit que cette thèse 1, pour intéressante qu'elle puisse paraître, ne permet en tout cas pas de comprendre la spécificité du jeu.

Il est clair que la thèse 2 découle naturellement de la thèse 1 et qu'il n'y a sur ce point rien à ajouter. Si l'on admet la thèse 1 on admet aussi qu'il y a une liberté avant le jeu (puisque l'on s'est donné la liberté au départ). Ce que nous nions, en revanche, c'est l'assertion qui dirait que la thèse 3 se déduit des thèses 1 et 2. Il y a en effet dans cette affirmation un malentendu sur la définition du jeu et une faute de raisonnement.

A dire vrai, ce que nous avons dit plus haut a sans doute déjà permis à chacun de comprendre pourquoi, selon notre définition du jeu, la thèse 3 n'est pas la conséquence des deux précédentes, et n'est pas en elle-même valable. Reprenons le débat ici à partir de la question de la décision. Les thèses 1 et 2 affirment qu'il existe des décisions avant le jeu, et par exemple la décision de jouer ou de ne pas jouer. C'est là quelque chose qu'on peut admettre. Mais il ne s'en suit pas du tout qu'on puisse affirmer à partir de cela que la possibilité des décisions ludiques n'est pas créée par les règles. Les décisions à l'extérieur du jeu – notamment la décision de jouer – et dans le jeu n'ont pas le même statut. Les décisions ludiques ont ce caractère spécifique d'être rendues possibles par les règles du jeu. Plus précisément encore, ce sont les règles du jeu qui produisent cette possibilité de décider dans le jeu. Je ne peux pas décider de miser sur le rouge avant que n'existe pour moi la roulette, c'est-à-dire les règles de la roulette. La liberté du joueur de roulette est produite par la légalité de la roulette. Ainsi, qu'il y ait une liberté avant le jeu n'entraîne pas que la liberté du joueur ne soit pas créée par les règles. Il y a malentendu et faux raisonnement parce qu'on n'a pas compris que la liberté de jouer et la liberté du joueur n'étaient pas ici équivalentes. Il ne s'agit pas de la même

1. Arrêtons-nous sur cet exemple un instant pour voir un autre aspect du caractère fondateur de la règle. C'est la règle du squash qui limite l'espace et le temps de la partie : le gagnant est celui qui arrive le premier à  $n$  points. Tandis que ce ne sont que les horaires du cadre, sa fatigue, et le lieu où il se trouve, qui limitent l'espace et le temps de sa musculation hebdomadaire. Dans les deux cas il y a limitation spatio-temporelle, mais il n'y en a qu'un seul où cette limitation soit produite par la règle. C'est à cela que l'on reconnaît que notre définition est la bonne. Elle ne se contente pas d'énoncer des propriétés caractéristiques, mais elle montre comment ces propriétés sont engendrées. On reconnaît qu'elle est bonne à ce qu'elle rend intelligible. Est bon, en philosophie, ce qui augmente notre puissance de comprendre.

liberté<sup>1</sup>. La liberté du joueur n'existe que toujours déjà réglée, n'existe qu'en tant que toujours déjà réglée, et n'existe que parce qu'elle est toujours déjà réglée. La légalité ludique invente la liberté ludique. Le fait qu'il y ait une liberté avant n'est ici d'aucune importance (ou du moins, ne peut en aucune manière servir d'objection). En découvrant la spécificité du rapport de la légalité et de la liberté dans le jeu, on a découvert du même coup que ce n'était pas la même chose de dire que le jeu est une activité volontaire et de dire que le jeu est une activité libre. Ce qui est spécifique n'est pas qu'elle soit volontaire, c'est le sens dans lequel il faut comprendre qu'elle est libre<sup>2</sup>.

C'est pourquoi l'objection inverse qu'on pourrait imaginer, qui consisterait à dire que la définition du jeu n'a pas de sens parce qu'il n'y a pas de liberté, et qu'en conséquence il n'y a pas de liberté du joueur, ne tient pas non plus. Elle repose sur la même incompréhension de la définition et sur le même faux raisonnement. Il est clair que nous ne partageons pas la thèse qui la fonde, pour un certain nombre de raisons et entre autres parce qu'elle nous semble tout de même un net handicap pour constituer une philosophie du jeu. Mais quand bien même on admettrait cette thèse et on considérerait le postulat métaphysique de la liberté humaine comme sans valeur aucune, ceci n'invaliderait en rien notre définition. Ce que nous disons dans cette définition en effet n'est pas autre chose que ceci : les règles du jeu créent des possibles et donc des options entre lesquelles il faut choisir.

1. Cette distinction est importante. Il faut s'en souvenir, car lorsque nous parlons dans les pages qui suivent de liberté ludique et, plus tard, de légaliberté, c'est toujours en ce sens précis et spécifique.

2. On voit par là qu'il faut aussi et pour les mêmes raisons évacuer l'objection voisine qui, faisant mention du fait que le jeu est créé par un fabricant de jeu, verrait un cercle dans le fait que c'est donc la liberté (du fabricant de jeu) qui produit la légalité (du jeu) qui produit la liberté (ludique). On voit que l'objection ne tient qu'à la condition d'oublier les parenthèses, qui ici sont l'essentiel. Lorsque nous disons « liberté ludique », c'est dans un sens spécifique. Il ne s'agit pas de la même chose que la liberté créatrice du fabricant. Notre problème est de savoir ce qui se passe dans le jeu. Or, il est manifeste que celui qui fabrique un jeu ne joue pas (en tout cas pas au jeu qu'il est en train de fabriquer). Son activité n'est pas de jeu, elle ne se situe pas au même niveau. Il n'y a donc pas cercle puisqu'on ne parle pas de la même chose. Notre travail ici est de remonter de la conscience commune du jeu et du jouer vers ce qui en forme le centre organisateur et la condition d'intelligibilité : le jeu est invention d'une liberté par et dans une légalité. Que cette légalité soit elle-même créée est une évidence, qui n'a pas à nous intéresser ici. Quand le menuisier fait une chaise, il n'est pas en train de s'asseoir dessus. Ce que nous essayons, ici, c'est de comprendre celui qui utilise la chaise, non celui qui la fabrique.

Ce choix réglé entre des décisions rendues possibles par la légalité ludique, c'est cela que nous appelons « liberté ludique ». Il nous suffit, pour affirmer que cela est dans le jeu, de voir quelqu'un jouer : il fait effectivement des décisions réglées qui sont des choix entre des options définies et produites par la règle. C'est là ce que l'on peut aussi appeler un libre arbitre. Le joueur de roulette peut jouer 36 numéros, noir ou rouge, pair ou impair. Voilà la liberté que ce jeu lui invente. Cela n'est pas un postulat. C'est un fait. L'objection ne porte pas, il s'agissait d'un malentendu<sup>1</sup>.

Au jeu de Go, un pion ou un groupe de pions sont pris par l'adversaire lorsque, de tous les croisillons qui les entourent, aucun n'est vide, soit parce qu'ils sont occupés par l'adversaire, soit parce qu'il s'agit du bord du terrain. Ces croisillons, qui assurent l'existence du pion ou du groupe de pion sont appelés des « libertés ». En un sens, c'est là peut-être une bonne image, même si ce n'est qu'une image de ce que nous entendons ici par « liberté ludique ».

On voit qu'au fond, et c'est d'ailleurs là un de ses avantages, il importe peu pour cette définition que l'on considère que l'homme est libre ou non avant le jeu. On a l'avantage d'éviter ainsi, dans la considération locale de ce problème particulier de la définition du jeu, un débat pour le moins usé, mais qui possède toujours ses représentants, qui se renouvellent plus vite que les arguments qu'ils

1. On peut encore imaginer un nécessitariste caricatural, qui n'aurait toujours pas compris ce dont il était question ici, et qui dirait sans peur du ridicule, que nous ne sommes qu'un sac d'atomes, géré par les lois atomiques, et qu'en conséquence il n'y a rien dans l'univers qui puisse être nommé décision. On répondrait ici qu'au niveau de lecture du réel où nous sommes, peu nous importe le niveau atomique. Au niveau atomique, il n'existe rien qui puisse s'appeler un pion, rien qui puisse s'appeler une balle, et rien qui ressemble à une règle du jeu. Bref, il n'y a pas de liberté peut-être, mais il n'y a pas non plus de jeu ni de joueur. Or, c'est cela que nous voulons comprendre. Il faut savoir différencier les niveaux de lecture du réel. Une lecture au niveau atomique ne nous permet pas de comprendre le niveau auquel nous sommes, et la lecture de la réalité au niveau où nous sommes ne nous permet pas de dire quoi que ce soit sur le niveau atomique. On voit mal comment l'une pourrait objecter quoique ce soit à l'autre. Et l'objection nécessitariste caricaturale ici est aussi peu fondée et aussi ridicule que celle qui reprocherait au savant de ne pas parler de jugement, de stratégie, et de parler au lieu de cela d'atomes, c'est-à-dire de choses qui n'ont pas de sens au niveau où nous sommes. On devine déjà l'objecteur, qui va redire encore que les jeux, les règles du jeu, les pions, les ballons, tout cela est *effet* des rapports atomiques. Nous voulons bien l'admettre, mais nous ajouterons juste une question : puisque l'objecteur dit ici quelque chose qu'il ne comprend pas, dont il ne comprend même pas la possibilité, pourquoi ne range-t-il pas la liberté parmi les effets, au niveau où nous sommes, du niveau où il est ? C'est incompréhensible, dira-t-il. Pas plus que le reste, répondrons-nous.

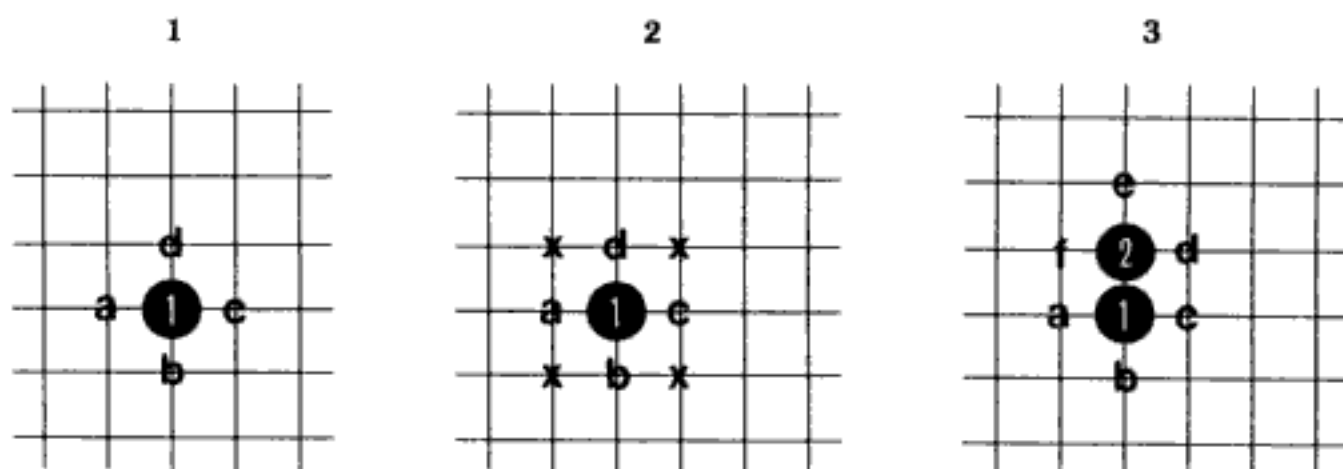


*Diagramme 1.* La pierre noire 1 a 4 libertés en *a, b, c, d* ; ces intersections sont les seules directement reliées à celle-ci par une ligne horizontale ou verticale.

*Diagramme 2.* Toutes les autres intersections du terrain et, par exemple – la confusion est fréquente – celles marquées *x*, ne sont pas des libertés de la pierre 1.

Conséquence :

*Diagramme 3.* Les 2 pierres noires 1 et 2 sont connectées : elles sont en contact. 1 et 2 forment une chaîne. Les pierres d'une chaîne sont définitivement solidaires ; les libertés sont celles de la chaîne : ici en *a, b, c, d, e, f*, soit 6 libertés.

P. Aroutcheff, *Le Jeu de Go*, Éd. Hatier, 1983, p. 20

utilisent. Peu importe donc les résultats de ce débat pour traiter de notre question. S'il avait fallu en attendre la fin avant de proposer une définition du jeu, nous n'en serions pas encore là, et nous aurions pu renoncer tout de suite. On doit l'avantage de pouvoir s'en passer au fait que la définition correcte du jeu court-circuite cette discussion, en dressant le constat que le jeu invente une liberté ludique *spécifique*. L'hypothèse d'une liberté métaphysique préalable peut certes être considérée comme préférable, mais elle n'est en tout cas pas ici nécessaire, puisque l'une et l'autre sont sans commune mesure.

Dès lors, cela ne change rien ici en un sens que l'homme soit libre ou non avant le jeu. Le caractère volontaire du jeu n'est pas son trait spécifique. D'ailleurs, tout théoricien de la liberté préalable, Sartre a parfaitement énoncé les conséquences de cette théorie, doit aussi admettre en ce sens que toute activité est volontaire. Il suffit que le joueur ait l'impression qu'il a volontairement choisi de jouer. Le caractère fondé ou non de l'impression n'importe guère du point de vue de la définition, cette impression n'étant pas même un trait distinctif du jeu (mais seulement une conséquence de la spécificité

ludique). Il semble clair maintenant que l'insistance des théoriciens du jeu sur ce point a plus troublé les débats qu'elle ne les a éclairés. Par contre, ce qui reste à montrer, c'est comment on peut déduire à partir de la définition du jeu la nécessité de cette impression, justifiée ou non, du caractère volontaire de l'activité ludique. Là encore, on peut voir un témoignage du changement d'attitude mentale que demande la recherche philosophique sur le jeu. Il ne fallait pas poser le caractère volontaire comme un principe duquel on puisse ensuite définir le jeu. Il fallait, à partir du réel de l'activité ludique, découvrir une définition du jeu, dont on puisse ensuite déduire la nécessité de ce caractère volontaire du jeu. C'était là l'attitude mentale correcte, celle qui ne faisait pas de présupposés métaphysiques le fondement de la recherche.

Peu importe donc que l'homme soit libre avant le jeu, il suffit qu'il ait l'impression de l'être. Ce qui importe, et qui fait la spécificité du phénomène ludique, c'est que le joueur est libre *dans* le jeu. Et l'on sait déjà comment il faut entendre ce *dans* comme un *par*. Ce qu'on a pas encore suffisamment dit, par contre, c'est peut-être que c'est cette liberté, ainsi strictement comprise, qui fait marcher le jeu, qui lui donne le mouvement qui fait qu'il est jeu, qui le fait fonctionner comme jeu. C'est bien pourquoi il faut les deux dans la définition, la légalité productrice de la liberté, produite et productrice à son tour du mouvement qui constitue aussi le jeu. Car un jeu, il faut que cela se joue pour être un jeu<sup>1</sup>. C'est pourquoi, si la définition est complète, elle n'a pas de termes superflus non plus. Il ne faut rien que cela, mais tout cela pour qu'il y ait jeu.

Ce que le jeu dans sa légalité produit et qui le fait fonctionner comme jeu c'est un pouvoir de décision interne au jeu. Il ne faut pas

1. Peut-être est-il permis de livrer une expérience personnelle ici : tâchant d'an-crer la réflexion philosophique dans une connaissance concrète du jeu, j'en suis venu, en travaillant ces pages, à constituer une petite collection de ces différents jeux humains dont Leibniz dit avec raison combien ils témoignent de l'ingéniosité de l'es-prit. Le sachant, quelqu'un m'a ramené un objet, africain me semble-t-il. De cet objet que je possède, et dont on m'a assuré qu'il s'agissait d'un jeu, j'ignore tout des règles. Ainsi, pour mon vécu personnel, il s'agit d'un objet décoratif et vaguement mysté-rieux, mais certes pas d'un jeu. Pour qu'il y ait jeu, il faudrait des règles, qui produi-sent cette liberté réglée, qui le fasse fonctionner. On voit bien ici le lien spécifique entre ces trois termes qui est la caractéristique du jeu. Si la formalisation n'était pas trom-peuse et ne risquait pas de prêter à confusion par trop de simplisme, on pourrait essayer de marquer la suite logique ainsi :

Jeu → Règles → Liberté → Jeu.

s'y tromper, ce que le jeu produit est très spécifique, il ne s'agit pas d'un « pouvoir de décision » tout court. Cela n'existe pas dans l'univers ludique. Ce que le jeu produit, et c'est pour cela qu'il n'a pas besoin de cette hypothèse coûteuse, c'est un pouvoir-de-décision-entre-X-et-Y (à condition de bien penser que X et Y représentent ici des *actions* possibles dans tel ou tel jeu). Il n'y a pas dans le jeu de « pouvoir de décision tout court », mais toujours un pouvoir de décision entre le lob et le passing, pair et impair, grand ou petit roque, etc. C'est cela, et pas autre chose, la liberté qui est inventée par le jeu : une liberté-de-lober-ou-de-passer, de suivre-de-monter-ou-de-s'abstenir, etc.

Peu importe donc ici ce qui se passe au niveau atomique ou biologique des nécessitaristes modernes et dans le ciel des idées de leurs adversaires : des jeux existent qui fonctionnent comme tels, ce qui les fait marcher, c'est ce pouvoir de décision, cette liberté qui sont internes au et produits par le jeu. Au niveau du jeu et dans ce cadre de compréhension strictement défini, ce qui se donne à lire, c'est bien l'invention d'une liberté.

C'est pour cela que l'image de ce qu'on appelle libertés d'un pion, au Go, nous avait semblé bonne, avec toutes les restrictions nécessaires, bien sûr, parce qu'il y a aussi loin de cette image à ce dont elle est l'image que dans l'univers le plus platonicien qui soit, encore que le passage de l'un à l'autre ne doive certes pas être lu sous l'angle d'une quelconque dégradation. Le rapport ici, des libertés du pion à la liberté du joueur est bien plutôt d'analogie. La liberté du joueur, c'est cette capacité de mouvement, de choix, que le jeu, lorsque le joueur perd, va restreignant. Quand il n'en a plus, il a perdu. La structure du mat est à cet égard exemplaire<sup>1</sup>.

Chaque jeu raconte ainsi l'histoire de la liberté du joueur, de son gain, de sa perte. Le cas a souvent été décrit : ce qui frappe l'enragé du casino qui a tout perdu, avant même de penser qu'il a ruiné lui-même et les siens, c'est de constater avec étonnement qu'il a perdu la liberté du joueur, qui passe chez lui par la possibilité de miser – et ce

1. C'est pour cela qu'il est des jeux où, comme on dit, « rien n'est jamais perdu », le ping-pong ou le tennis par exemple. C'est que le jeu se joue en plusieurs points, et que chaque point redonne aux joueurs une même liberté. On retrouverait cependant sans peine ici la même idée, si l'on observe chaque point, on verra bien comment la technique du plus fort joueur est toujours de retirer à l'autre ses libertés. Et, sur une partie entière, le joueur le plus faible ne dit-il pas, dégoûté : « Je ne pouvais rien faire. » Aveu cuisant d'une liberté supprimée.

n'est qu'en sortant de la table de jeu, du casino, bref, du monde ludique, qu'il prend conscience de l'impact existentiel de sa perte. De là l'intérêt, dans tous les jeux à deux d'être l'attaquant, d'avoir, à tout le moins, l'initiative (qu'au Go on appelle le *sente*). C'est qu'en effet le défenseur, condamné à riposter, est moins libre de ses mouvements. C'est ainsi qu'au jeu d'Othello – qui sur ce point est à la fois significatif et paradoxal – le bon joueur a tout intérêt, pendant toute la première partie du jeu, à assurer l'existence de quelques pions de sa couleur au centre, en laissant l'adversaire occuper beaucoup de terrain, précisément parce que ce dernier limite ainsi lui-même ses capacités futures d'initiative et sera finalement obligé de faire les coups auxquels l'autre l'obligera en ne lui laissant que peu de possibilités de jouer. Réduire la liberté ludique de l'adversaire, augmenter la sienne, les jeux n'ont souvent pas d'autres stratégies.

Ce qu'il faut bien saisir pour ne pas s'égarer c'est que la liberté ici ne doit pas être comprise comme un principe métaphysique, mais bien plutôt, comme un *effet* du système formé par la légalité ludique. C'est ici qu'on pourrait dire, pour reprendre un jeu de mots qui a malheureusement trop servi, que dans le jeu, ce système « a du jeu ». La liberté ludique, c'est ce par quoi la structure peut fonctionner. Mais ce n'en est pas la condition. C'est la structure, au contraire, qui produit cette liberté.

C'est pourquoi il importe peu qu'il y ait ou non de la liberté avant le jeu. S'il n'y en a pas, cela revient au même, parce que, de toute façon, le jeu crée cette liberté ludique par sa propre légalité. C'est là la stricte conséquence que l'on peut déduire du simple fait qu'il n'y a pas de liberté du joueur d'échecs avant les règles des échecs. Et s'il y a une liberté, une activité volontaire de la personne avant le jeu, cela ne change rien non plus, car de toute façon, elle l'aliène totalement (sauf à décider de rompre le jeu) dans le jeu, elle perd sa liberté dans une soumission totale à ces règles étrangères, qui lui redonnent une *autre* liberté, la liberté ludique comme liberté réglée. En décidant de jouer, l'individu fait le choix de la liberté du joueur telle que nous l'avons comprise, et abandonne totalement la sienne. Un peu comme le promeneur troque ses chaussures contre des chaussons pour rentrer dans certains musées en Russie et les reprend en sortant, l'individu troque sa liberté contre la liberté ludique pour rentrer dans le jeu, et la reprend en sortant.

On peut trouver cette thèse paradoxale et peu commune. C'est oublier qu'elle a au moins, dans l'histoire de la philosophie, un précé-

dent éminent, qui fait partie de ces classiques « bien connus », au sens où Hegel entendait ce mot et ce qu'il implique. Il s'agit du *Contrat social* de Jean-Jacques Rousseau<sup>1</sup>. Qu'est-ce donc que le pacte social fondateur dont il est question dans le livre I du *Contrat social*? C'est la convention sur laquelle seule peut se fonder l'ordre social. Rappelons ici que cette convention n'a rien d'une évidence, qu'elle n'est ni quelque chose dont on pourrait constater l'actualité, ni quelque chose dont on pourrait constater la trace historique. Elle est présentée comme la solution théorique d'un problème conçu par Rousseau comme le problème politique par excellence : « Trouver une forme d'association [...] par laquelle chacun [...] reste *aussi libre* qu'auparavant. »<sup>2</sup> Prenons garde ici à ce « aussi libre ». Il ne veut pas dire du tout qu'il y ait, au sein du pacte, la même liberté. Au contraire, il s'agit d'une liberté radicalement différente, une autre liberté, mais qui vaut bien la première, et même vaut mieux qu'elle. A la liberté naturelle, celui qui conclut le pacte renonce totalement, il s'agit d'une « aliénation totale »<sup>3</sup>. Mais ce n'est pas, comme on le croit parfois, pour la regagner ensuite, par une espèce de ruse économique, habillée d'un nouveau costume. Cette liberté naturelle est totalement perdue tant qu'on est dans le pacte social. Et Rousseau insiste bien sur deux choses :

1 / Il s'agit d'une perte et d'un gain : « Ce que l'homme *perd* par le contrat social, c'est sa liberté naturelle [...] ce qu'il gagne, c'est la liberté civile. »<sup>4</sup>

2 / Si la perte n'est pas regrettable parce qu'on a gagné quelque chose de meilleur, il ne faut pas pour autant les confondre, ces deux libertés ne sont pas de même nature. On a gagné quelque chose d'un côté, et perdu quelque chose de l'autre, mais il ne s'agit assurément

1. Ici, comme partout, on ne prétend pas présenter une lecture exhaustive des lignes de Rousseau dont il va être question. On prétend juste ici prélever très partiellement ce qui peut être utile à faire entendre notre propos. Disons tout de même la part que notre compréhension de Rousseau doit à un commentaire intégral des six premiers chapitres du *Contrat social* fait par M. Alexandre Matheron à l'ENS Fontenay l'année scolaire 1991-1992.

2. J.-J. Rousseau, *Le Contrat social*, liv. I, chap. 6, Paris, Garnier-Flammarion, 1966, p. 51. Les coupes évidemment sont ici destinées à ne considérer le problème que du point de vue de la liberté. Nous n'ignorons pas, bien sûr que sont aussi ici en jeu des questions concernant la propriété, les droits, etc. (Dans cette citation, comme dans les autres citations du *Contrat social*, c'est nous qui soulignons.) Nous revenons plus loin sur cette analogie.

3. *Ibid.*

4. *Ibid.*, liv. I, chap. 8, p. 55.

pas du tout de la même chose : « *Il faut bien distinguer la liberté naturelle [...] de la liberté civile.* »<sup>1</sup>

Qu'est-ce que le contrat social ? C'est une structure qui fabrique une liberté nouvelle, la liberté civile. Y accéder suppose de rentrer dans le contrat, c'est-à-dire préalablement de quitter l'autre, la liberté naturelle. Inversement, retrouver la liberté naturelle suppose la perte de la liberté conventionnelle, c'est-à-dire, puisque cette dernière était produite, inventée par le contrat, la rupture du contrat. « Le pacte social étant violé, chacun rentre alors dans ses premiers droits et [reprend] sa liberté naturelle, en perdant la liberté conventionnelle pour laquelle il y renonça. »<sup>2</sup>

D'ailleurs, s'il est permis de faire ici un peu de fiction philosophique, on pourrait presque penser que Rousseau, lui aussi, pourrait bien dire que peu importe que l'homme soit considéré ou non comme libre avant le pacte. Bien sûr, il ne le fait pas, pour des raisons philosophiques simples à comprendre. Mais il va à n'en pas douter dans ce sens. Car cette liberté naturelle qui précède la liberté civile inventée par le contrat, elle peut aussi bien porter le nom de son contraire, on peut aussi bien dire d'elle qu'elle est « esclavage »<sup>3</sup>.

Le contrat social c'est cela même : l'énoncé d'une structure par laquelle seule une liberté est produite, sans commune mesure avec ce qui la précède, qu'on appelle cet état précédent liberté (mais alors « il faut bien distinguer ») ou esclavage. Ce que nous disons ici, c'est que, sur ce point très particulier, et en faisant abstraction bien sûr de toutes les différences évidentes, la fiction politique de Rousseau est la réalité ludique.

On voit en quoi le rapprochement avec les quelques passages de Rousseau que nous venons d'évoquer peut être ici éclairant sur la spécificité ludique. Si l'on admet qu'une liberté préexiste au jeu, alors il faut dire que l'individu qui prend la décision volontaire de jouer y renonce entièrement. C'est même là le sens de sa décision ludique. L'expression « entrer dans le jeu » est à cet égard parlante. En entrant dans le jeu, le joueur renonce à sa liberté d'individu et la troque provisoirement contre la liberté ludique. Sa liberté de joueur, qui lui échoit en entrant dans le jeu, est nouvelle et n'est pas du tout, en son fait comme en son essence, la même. Elle est créée par la légalité

1. *Ibid.*

2. *Ibid.*, liv. I, chap. 6, p. 51.

3. *Ibid.*, liv. I, chap. 8, p. 56.

ludique à laquelle il se soumet. En fait, il est strictement équivalent de dire de quelqu'un qu'il décide de jouer aux échecs, qu'il décide de se soumettre aux règles du jeu d'échecs, ou qu'il décide d'échanger sa liberté d'individu contre la liberté du joueur d'échecs.

C'est pourquoi c'est à partir de la définition du jeu que l'on peut comprendre que l'entrée dans le jeu ne peut paraître que volontaire. En effet, nous avons vu en quoi ce caractère volontaire, bien que l'accompagnant toujours, n'était pas en soi un critère distinctif du jeu. Ce que l'on voit maintenant, c'est que, si l'on admet la thèse d'une liberté préalable, la définition correcte du jeu permet de saisir pourquoi cet engagement dans le jeu devait nécessairement être volontaire. Seule une liberté, en effet, peut abdiquer ainsi sa liberté. C'est pourquoi celui qui est forcé à jouer ne joue pas. Il faut un engagement volontaire de troquer sa liberté contre la liberté ludique. Cet engagement ne peut être que volontaire parce qu'il n'y a que la volonté qui soit maîtresse de la volonté. Et l'on voit ici comment la bonne définition du jeu permet de déduire les propriétés qui l'accompagnent toujours. L'erreur des définitions antérieures du jeu est de n'avoir pas su distinguer l'essentiel, et de s'être contenté d'accumuler des caractéristiques sans ordre, sans chercher à retrouver le point à partir duquel on aurait pu les déduire. C'est pour cela que le jeu restait toujours pour une part un phénomène humain inintelligible, mystérieux, que le critique regardait avec un certain étonnement. On voyait bien des caractéristiques, la soumission à des règles arbitraires, la liberté, le plaisir, le sérieux et le non-sérieux, etc., puis, comme un enfant qui a démonté la montre du grand-père, on se demandait comment tout cela pouvait tenir ensemble et produire des effets. On ne comprenait ni l'unité du phénomène, ni son fonctionnement. A présent, nous commençons à voir comment nous allons être à même d'en rendre compte.

Sur le modèle de Lewis Carroll et de ses mots-valises, nous pourrions, à notre tour, fabriquer un néologisme qui tendrait à désigner la liberté ludique dans ce qu'elle a de spécifique. La liberté ludique est une *légaliberté*.

On ne se servira pas trop de ce néologisme dans le prochain chapitre, parce que son usage serait peut-être superflu dans la mesure où nous avons maintenant sans doute suffisamment éclairci ce qu'il fallait entendre lorsque nous parlons de la liberté dans le jeu, de sorte qu'il n'y a plus ici de confusion possible. Néanmoins, ce mot-valise exprime bien le caractère inséparable de ces deux notions, maintenant

que nous en avons saisi le lien spécifique dans le jeu. Il donne à lire comment cette liberté est toujours *constituée par* une légalité, c'est-à-dire à la fois produite par la règle et elle-même entièrement réglée. En revanche, c'est lorsque nous reviendrons sur ce lien spécifique, et les effets qu'il produit, dans le dernier chapitre, que nous utiliserons ce terme. Il est synonyme de « liberté ludique au sens où nous l'entendons » et possède cette utilité de représenter une économie de termes, et surtout d'éviter toute confusion : le néologisme marque ici la spécificité du concept.

C'est ce rapport spécifique de la légalité et de la liberté qui constitue la spécificité du jeu. Les commentateurs avaient bien vu l'existence de ces deux éléments, mais ils avaient été incapables d'en saisir la coexistence. Or, ce n'était pas tant de voir qu'il existait de la liberté et de la légalité, qui était important pour caractériser le jeu, mais bien plutôt d'en voir la légaliberté. J. Henriot, par exemple, avait abondamment insisté sur l'idée de liberté : pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait du « jeu », de la non-coïncidence à soi, de l'indétermination à soi, bref, de la liberté du joueur. Huizinga de son côté, tout en n'ignorant pas cette liberté, avait bien insisté sur la légalité arbitraire du jeu, qui ne semble pas avoir d'autre fin que le jeu lui-même. Mais à chaque fois, on saisissait toujours des moitiés de problème, sans pouvoir les recoller, sans penser même que ce n'était que quand on les aurait recollées qu'on aurait compris véritablement le jeu. Parce que quand on n'a saisi qu'une moitié de ce concept, on n'a rien saisi en fait. Car ce qui compte ici c'est, tout autant que les éléments, le rapport entre ces éléments. Le sens ludique spécifique n'est pas tant dans ces caractéristiques elles-mêmes, qui le sont de bien d'autres choses, mais dans la relation qui les unit.

On pouvait déjà lire dans le texte de la *Critique de la faculté de juger*, de Kant, l'idée que la notion de jeu, qui n'y est malheureusement pas pensée pour elle-même, dit d'une certaine façon un lien particulier, et non précisé, de la liberté à la légalité, et on peut même supposer que c'est précisément en tant qu'elle dit de façon privilégiée ce lien que cette notion avait été choisie pour désigner, catachrèse qui dit le mot qui manque, ce « jeu des facultés » qui caractérise le jugement de goût<sup>1</sup>. Au-delà de cette intuition remarquable, ce que l'on peut voir maintenant, et qui se résume dans cette idée de légaliberté,

1. Voir, par exemple, Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, § 35, trad. A. Philonenko, Paris, Vrin, 1986, p. 122.

c'est que, dans le jeu, ces deux notions sont inséparables l'une de l'autre comme la montagne et la vallée. Si on veut les saisir dans leur spécificité ludique, alors elles sont inconcevables séparément.

Nous gardons pour plus tard l'examen des conséquences les plus importantes de cette définition. Mais on peut déjà noter un caractère remarquable de cette notion de légaliberté venue de l'analyse concrète du jeu : c'est cette idée d'une liberté produite par la légalité ludique qui permet de constituer une théorie de la liberté ludique non solipside. C'est la notion de légaliberté qui permet de comprendre comment il est possible de jouer à plusieurs. Par exemple, lorsque nous écrivions que la légalité des échecs inventait la liberté du joueur d'échecs, c'était déjà une licence de langage. Il aurait fallu dire qu'elle inventait *les* libertés des joueurs d'échecs, qu'elle inventait deux libertés pas tout à fait équivalentes<sup>1</sup>, mais en tout cas commensurables. C'est parce qu'elles sont constituées par la même légalité que les libertés des Noirs et des Blancs peuvent se limiter et se combattre, c'est-à-dire d'abord se rencontrer sur le même terrain. On n'y a peut-être pas assez réfléchi, mais le fait même que deux joueurs puissent jouer ensemble suppose que leurs libertés soient constituées par la même légalité. Mettons sur le même damier un joueur de dames anglaises avec ses pions blancs et, de l'autre côté, un joueur d'échecs avec ses pions noirs, et essayons d'envisager la partie. C'est absurde, cela n'a pas de sens, cela ne marche pas, dira-t-on. Justement, on le voit ici, ils sont sur le même terrain et cependant ils ne se rencontrent pas. Encore s'agit-il là de jeux aux règles voisines, puisque le damier possède les mêmes caractéristiques. Essayons maintenant d'imaginer le match d'un joueur d'échecs et d'un joueur de tennis. Le match de quoi ? dira-t-on. Précisément, sauf à imaginer un troisième jeu, c'est ce match même qui est inconcevable, et c'est cette inconcevabilité qui est la preuve *a contrario* de notre thèse. Si l'on ne comprend pas le jeu comme invention d'une liberté par et dans une légalité, alors on ne comprend pas comment sont simplement possibles les jeux tels que nous les connaissons.

Notons au passage que c'est aussi du fait que ces libertés sont artificielles, produites par les règles et réglées, qu'elles sont interchangeables. A la fin de la partie, on peut recommencer à zéro une nouvelle

1. Car il y a les Noirs et les Blancs, et les Blancs ayant, comme on dit, l'« avantage du trait » ont, de ce fait, une plus grande liberté, entendue au sens de « choix entre des possibles qui a des conséquences sur des possibles futurs ».

partie, retrouvant la liberté neuve du début et, éventuellement, échangeant sa place, dans les jeux où les joueurs ne partent pas avec exactement les mêmes avantages : les Noirs ou les Blancs, les premiers services, etc.<sup>1</sup>. Et, là encore, on voit comment cette capacité de répartir à neuf, dont Alain, par exemple, avait fait le premier élément de sa définition du jeu<sup>2</sup>, se déduit en réalité de la définition que nous avons mise en évidence.

On jugera d'une définition philosophique comme d'une lampe de poche. Elle est bonne à proportion de ce qu'elle éclaire. A cet égard, il nous semble que celle que nous avons proposée a une certaine capacité à rendre intelligible ce qui auparavant nous demeurait confus. On en jugera dans les pages qui suivent. Mais il suffit de songer déjà par exemple combien on avait du mal à distinguer conceptuellement le jeu d'autres domaines de l'activité humaine, comme le travail ou l'art, et combien la distinction, appuyée sur le caractère premier de la règle, et sur cette production dans le jeu d'une légaliberté, apparaît maintenant plus claire. Ni le travail, ni l'art, ne naissent de la règle, et quand celle-ci y intervient, sous la forme d'une règle technico-pratique, elle vient régler une liberté en acte, qui existait déjà, elle règle une action, mais n'en crée pas la possibilité : la volonté de fabriquer un pot est antérieure aux règles de la fabrication du pot, qui en sont les moyens (à preuve qu'on peut toujours en changer si on invente une nouvelle technique) mais la volonté de jouer aux échecs suppose l'existence des règles des échecs, qui en sont la condition. Partout ailleurs, on règle quelque chose qui existait déjà ; dans le jeu, on règle quelque chose qui n'existait pas encore et qui est créé par ces règles mêmes<sup>3</sup>.

1. Notons qu'il est d'ailleurs des jeux où les joueurs partent avec du matériel très dissemblable et, bien que rentrant en conflit, n'ont pas nécessairement les mêmes buts à réaliser pour gagner la partie (de sorte que les chances de gain soient égales de part et d'autres). C'est le cas dans les jeux de stratégie qui reproduisent (plus ou moins fidèlement) les données de départ de conflits historiques.

2. « Il est convenu que la nouvelle partie ne dépend pas de la précédente » (Alain, *Définitions*, art. « Jeu », in *Les Arts et les Dieux*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1958, p. 1066).

3. Nous n'ignorons pas ici qu'il est des formes d'art qui se pratiquent comme des jeux. Ce que notre définition permet de dire c'est précisément quand un tel rapprochement est justifié, et quand il ne l'est pas. Le fabuleux roman de Georges Perec, *La Disparition*, pose pour règle et pour principe de son écriture la suppression de la lettre « e », que par ailleurs il raconte. Voilà à n'en pas douter un jeu, selon notre définition. C'est aussi, bien sûr, une superbe œuvre littéraire. Rien n'empêche, à la vérité, qu'un livre soit en même temps l'un et l'autre. Mais c'est assez rare. Ce n'est pas un hasard, d'ailleurs, si l'exemple le plus marquant nous en vient de Georges Perec, qui

Dès lors, ainsi armé, le travail qui s'ouvre à présent est double. Il va d'abord falloir aller vers un approfondissement des questions concernant le jeu et le jouer telles qu'elles sont éclairées par cette définition. Il faudra par exemple comprendre plus précisément comment un ensemble de règles, formant structure, peut produire le jeu, et, corrélativement, ce qu'il en est, pour le joueur, de jouer. On ira ainsi d'abord de la règle à la stratégie, de la structure ludique à la prudence du joueur. Dans un deuxième temps, il faudra retrouver ces propriétés du jeu déjà évoquées pour, dépassant leur simple recension, tâcher de les comprendre à partir de ce qui a été dit ici. On parlera de l'espace et du temps du jeu, de la conscience spécifique du joueur, du rapport entre plaisir et réalité, de l'*agon*. On ira ainsi de la capacité du jeu à faire monde à la conscience ludique, en passant par l'idée de contrat ludique. La question étant ainsi élucidée de la nature du jeu, c'est, à l'aide de cet éclairage, celle de son intelligibilité qui doit maintenant nous retenir.

connaissait bien les jeux, pour avoir fabriqué les mots croisés du *Monde* et collaboré à un traité d'initiation au Go, entre autres, et dont de nombreux romans évoquent un jeu comme thème important (*La Vie mode d'emploi*, mais surtout, *W ou le souvenir d'enfance*, voir le deuxième *Interlude*). L'avantage de notre définition, c'est qu'elle permet aussi de saisir où est la part de jeu qu'il peut y avoir dans certaines formes d'art qui, par ailleurs, n'auraient pas été ici de bons exemples car elles ne sont pas *que* cela. Lorsque Bach inscrit BACH comme le thème même de sa fugue, il y a du jeu, c'est-à-dire une légalité productrice d'une liberté inventive. Mais il n'y a bien sûr pas *que* cela. Ce que la définition permet, c'est de distinguer, de délimiter, de décrire, de préciser, là où l'on se contentait en général d'affirmations vagues.

## *Interlude*

### Sagesse du jeu : *Le Maître ou le tournoi de Go* de Yasunari Kawabata

*« Si l'on décide que le Go n'a pas de valeur, alors il en est totalement dépourvu, mais si l'on décide de lui en attribuer, c'est alors un objet d'une valeur absolue. »<sup>1</sup>*

*Le Maître ou le tournoi de Go*, de Yasunari Kawabata, est à n'en pas douter, de tous les récits de la littérature mondiale qui prennent le jeu pour thème, l'un des plus beaux. Sans doute ici faut-il bien écrire « récit », plutôt que « roman », comme le fait l'éditeur français. Car, si la narration est effectivement un peu romancée, la trame du livre est fournie par l'histoire d'un tournoi de Go qui s'est effectivement déroulé en 1938. La partie d'ailleurs, dont le déroulement est reproduit par une suite de schémas au fil des pages, et dont les développements sont commentés avec une clarté qui les rend accessibles dans leurs grandes lignes même au lecteur peu averti, est celle qui fut effectivement jouée en ce tournoi historique, dont Kawabata fait aussi un événement symbolique de l'évolution du Japon vers une modernité qui semble peu lui avoir plu.

L'auteur, nous dit le traducteur, souhaitait nommer ce livre une « chronique ». Le terme est bien choisi, nous semble-t-il, pour désigner

1. Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de Go*, trad. S. Regnault-Gatier, Paris, Albin Michel, 1975, p. 126. Dans les pages qui suivent, toutes les références seront données dans cette édition, dont on suivra la traduction, malgré l'imprécision manifeste, mais peut-être difficilement évitable, qui consiste à rendre *goban*, par « damier » (pourquoi pas « échiquier » ?). Rappelons que la planche sur laquelle on joue au Go, le *goban*, a pour motif des lignes qui se croisent (on pose les pièces, des pions blancs ou noirs qu'on appelle « pierres », sur les intersections), et non des cases de différentes couleurs – en damier, justement.

le genre auquel il appartient. Un de ses autres livres, *Chronique d'Asakusa*<sup>1</sup>, permet de se faire une idée de ce qu'il entendait par ce terme. Il s'agit d'un mélange savant de traits réels et imaginaires qui, par petites touches, constituent un portrait plus intime et plus vrai qu'une simple description réaliste. L'art ne cesse de montrer comment l'imaginaire peut parfois aller au plus proche d'une vérité que la simple description n'atteindrait sans doute pas. Ce que Kawabata entend par « chronique », c'est une certaine redistribution des rapports entre imaginaire, réalité et vérité, qui fait que son œuvre est au reportage ce qu'un autoportrait de Rembrandt est à un photomaton. Avec ce livre, nous atteignons, par les moyens spécifiques de la littérature, le cœur du jeu.

Le contenu du récit, non pas seulement sa situation initiale mais, pourrait-on dire, tout ce qu'il raconte, nous est fourni dès les premières pages. C'est là un des éléments de l'extrême finesse de la technique littéraire de l'auteur, sur laquelle nous n'insisterons pas assez ici, qui se lit dans la subtilité des transitions, dans les beautés souvent cachées sous la simplicité du propos, dans la capacité surtout du roman d'inspirer au lecteur à la fois le sentiment d'une urgence de poursuivre sa lecture et celui d'un grand calme du récit, qu'on ne saurait dire autrement que par la double impression qu'il va à la fois vite et lentement, l'un inséparablement de l'autre. Ici, dès le début, tout est dit, et le lecteur qui ne lit que pour savoir « ce qui se passe » pourrait bien s'arrêter à la quatrième page. Il saurait déjà tout : le 18 janvier 1940 meurt le Maître Shusai, 67 ans, des suites d'une maladie ancienne, aggravée par le long tournoi de six mois qui l'opposa à Otaké, septième dan, qui fut son dernier, et qu'il perdit. Mais ce lecteur-là ne saurait rien en fait. Car si tout nous est dit dès le début, c'est que l'intérêt est ailleurs, non dans le récit d'une succession d'événements par eux-mêmes indifférents, mais dans l'intime compréhension qui nous les rendra proches.

Quatre thèmes présideront ici la lecture de ce récit, qui s'entrecroisent dans le livre et que les besoins de l'analyse ne sépareront pas sans se souvenir toujours qu'ils ne fonctionnent ensemble que liés, se faisant écho l'un à l'autre. On pourrait dire que ces quatre directions de lecture sont autant de manières de lire la réalité ludique, qui ne valent qu'à se compléter l'une l'autre : le jeu dans ses effets, le jeu dans sa temporalité, le jeu dans son art, et celle enfin où l'on lit comment tout ce qui précède s'effectue, l'analyse de la partie.

1. Y. Kawabata, *Chronique d'Asakusa*, trad. S. Rosset, Paris, Albin Michel, 1988.

## 1. Effets

*« J'ai souvent le sentiment, quand je suis devant le damier, que j'ai déjà vu cette partie-là quelque part, et je me demande si ce ne serait pas en rêve » (p. 147).*

Le jeu dans ce roman est d'abord décrit dans ses effets sur les joueurs. Dans son résultat extérieur le plus radical et le plus pathétique, le jeu a pour conséquence, nous le savons dès la deuxième ligne, la mort du Maître : « Ce tournoi lui coûta la vie » (p. 11). Il n'est pas indifférent qu'il s'agisse là d'un des thèmes d'ouverture du roman, parce que c'est un de ceux qui le traversent de part en part, qui lui fournissent ses grandes lignes d'organisation thématique. Ce thème des effets du jeu fournit matière à deux lignes thématiques différentes, qui sont conjointes au début et à la fin, et qui n'ont pas le même poids dynamique.

Il y a d'abord la mort du Maître, énoncée dès le début, et dont le récit, selon une facture assez classique, va retracer les causes. Point de départ et point d'arrivée, c'est un centre organisateur fixe du récit, qui l'oriente, en détermine le « pathétique » (p. 11), et lui donne son cours inéluctable, dépourvu de toute contingence. Aucun suspense ici : l'accident, la péripétie, le rebondissement supposent des moyens, une articulation cacher-découvrir, qui nuiraient à la grandeur simple de la narration. Le récit d'une partie, pourtant, pourrait bien se prêter à ce genre de manœuvres d'écritures. Qu'on songe à la façon dont le cinéma américain nous raconte en général le déroulement d'un jeu. Qu'on songe que c'est l'un des intérêts, pour le spectateur de n'importe quel jeu, de savoir « comment ça finit ». Qu'on songe surtout ici à la place du narrateur, qui se présente comme un journaliste qui a suivi le tournoi précisément parce qu'il en faisait, après chaque jour de jeu, le récit en feuilleton dans un journal. On verra alors que ce qu'on peut lire ici est exactement l'inverse. On sait que le Maître est mort, que la partie est perdue, et que les deux sont liés comme le Maître était lié à son art<sup>1</sup>.

L'autre ligne thématique, qui rejoint la précédente, n'est pas un point fixe de la narration, mais plutôt une sorte de configuration de

1. « La vie de Shusai, Maître de Go, semblait s'être achevée quand son art s'était éteint, lors de ce dernier tournoi » (p. 42).

petites touches qui dessinent une ambiance, un climat ; c'est la question des effets, non plus sur le seul Maître, mais sur tous les joueurs. Il s'agit d'ailleurs d'un effet ambigu dans sa valeur. Certes, il est d'abord donné sous son aspect négatif : le jeu fait souffrir (p. 22), il dévore le joueur (p. 36-38) parce qu'il crée une tension terrible qui finit par user le corps (p. 49-55) qui se rebelle dans le symptôme : « Ses excès de Go l'avaient rendu malade » (p. 143).

Intéressant est à cet égard le double renversement opéré dans le récit. Tout d'abord, certes, le Maître est malade, et il en mourra, mais, au bout d'un moment, c'est sur son adversaire, le plus jeune, que se lisent les effets directs de la partie, comme s'il y avait un échange, et en tout cas un partage, de la douleur (p. 112-114, 186).

Mais plus intéressant encore est le second renversement, qui traduit au contraire la positivité des effets. Tout tient en vérité à l'ambivalence de ce que c'est qu'être « possédé par le Go » (p. 22). Dire que le Maître vit par le Go, c'est certes dire qu'il use sa vie dans le Go, mais c'est suggérer aussi que c'est le Go qui le fait vivre. La partie aggrave sa maladie, mais c'est aussi elle qui le tient en vie. C'est après la partie « qu'il montre une grande hâte à vieillir » (p. 211), et c'est quand il n'y a plus personne pour jouer qu'il meurt (p. 212). C'est parce que le Maître « jouait sans doute, à Ito, sa vie même » (p. 173), que le narrateur peut dire à la fois qu'il semble s'user devant le damier et que « le Maître semblait grandi lorsqu'il s'asseyait devant le damier de Go » (p. 28).

Le sentiment de la tension qui use les joueurs est parfois dans le récit lié à un autre thème, brièvement évoqué, mais qui confère à l'ensemble une partie de son poids dramatique : celui de la clôture du jeu. Les règles du tournoi veulent, comme la partie se déroule sur des mois, que les joueurs soient coupés du monde extérieur (p. 15), pour ne pas bénéficier de conseils, si bien que le petit monde des joueurs et de leur famille, des officiels et des journalistes, vit comme en vase clos :

« Quand on dit des joueurs qu'ils sont reclus, ce n'est pas un vain mot. Ils sont strictement reclus avec leur Go. S'ils recevaient l'autorisation de rentrer chez eux pendant les périodes de repos, ils pourraient, quittant la table de jeu, la chasser de leur esprit, et trouver une détente. Dans cette claustration, les dérivatifs leur manquaient [...]. Emprisonner le Maître de 64 ans pendant deux ou trois mois, il faut bien appeler cela un supplice » (p. 120-121).

C'est ici qu'il faut apprécier le portrait de Kawabata, qui montre, par ce trait d'observation si juste, ce qu'est un joueur véritable : pour se distraire de la tension du jeu, les joueurs... jouent à d'autres jeux. Dans l'auberge où se déroule le tournoi, les gens ne cessent de jouer, et le Maître plus que les autres<sup>1</sup>. Il est significatif à cet égard que le livre commence et s'achève par l'évocation de l'amour du Maître de Go pour le jeu d'échecs, mentionné dans le premier chapitre et rappelé dans le dernier (p. 10 et 210). C'est que le portrait que Kawabata entend faire du Maître n'est pas celui d'un joueur professionnel, qui ferait un métier comme un autre (on verra qu'il s'agit d'un art), mais celui du joueur pur, qui offre l'image paradoxale d'une folie du jeu qui devient l'image même de la sagesse.

« La plupart des professionnels du Go aiment aussi d'autres jeux, mais la passion du Maître présentait un caractère particulier : l'incapacité de jouer tranquillement, en laissant les choses suivre leur cours. Sa patience, son endurance s'avéraient infinies. Il jouait jour et nuit, pris par une obsession qui devenait troublante. Il s'agissait peut-être moins de dissiper des idées noires ou de charmer son ennui que d'une sorte d'abandon total au démon du jeu. Il s'adonnait de la même façon aux échecs et au mah-jong. Mis à part la gêne qu'il causait à ses adversaires, on aurait pu dire que le Maître restait droit et pur, à l'encontre des gens ordinaires qui nourrissent des préoccupations personnelles ; il semblait perdu dans des régions lointaines » (p. 129).

On touche ici à un point crucial, en quoi se résument tous les effets du jeu : celui qui joue est ailleurs. Car le jeu est un « autre monde » (p. 37) dans lequel le joueur est entièrement plongé. Quand on dit d'un joueur qu'il est distrait, il faut l'entendre au sens premier du terme, il est distrait du monde, séparé de la vie courante, « absorbé dans la partie » (p. 117). Dans cet « état second » (p. 76), c'est de son être physique même qu'il est distrait (p. 125) comme s'il devenait pur esprit. Si bien qu'en vérité c'est la permanente présence du jeu au joueur<sup>2</sup> qui explique le paradoxe de ses effets sur l'individu, qui permet de comprendre à la fois qu'il les consume et qu'il les sou-

1. P. 71-72 : échecs, Ninuki ; p. 115-116 : billard, échecs, mah-jong ; p. 117 : « On jouait à tous les jeux dans l'auberge entière » ; p. 128-131 : Go simplifié, échecs ; p. 154 : courses de chevaux ; p. 186 : billard, mah-jong : « Le Maître cherchait à se distraire par d'autres jeux. »

2. « Les joueurs gardent constamment à l'esprit l'image du damier, même pendant les repas, même en dormant » (p. 84).

tienne : « Le Maître se montrait capable d'oublier son mal quand il s'installait devant le damier » (p. 122).

On l'aura compris, on est allé ici du plus extérieur au plus intérieur, du regard le plus étranger qui observe l'effet du jeu sur les corps, l'usure et l'aura, à la compréhension plus intime de ses effets sur l'âme. Ce n'est pas le moindre des mérites du roman de Kawabata que de nous introduire ainsi, comme insensiblement, par petites touches juxtaposées, à la réalité de ce qu'est le jeu, de la même façon que Monet, par exemple, avec les *Nymphéas*, nous donne à voir la vérité de l'eau. Pour être tout cela, que faut-il que soit le jeu ? On ne saurait le dire sans le comparer à une sagesse, ou à un art, au sens aussi où l'on parle d'art de vivre. Si le mot n'avait pas pris de nos jours une connotation autre, il faudrait parler d'une éthique.

## 2. Art

*« J'avais l'impression que les pions immobiles que je contemplais par le côté du damier me parlaient comme des êtres vivants. Le choc des pions sur le bois renvoyait d'amples échos, comme dans un autre monde » (p. 106).*

Les romans de Kawabata ont cet intérêt qui, pour nous, lecteurs européens, est inséparable de leur intérêt propre, de nous faire pénétrer au cœur d'un monde étranger. De même qu'on peut dire de certains romans qu'ils sont « très anglais », ceux-là sont « très japonais » (et ne sont pas sans rappeler parfois, par ces retournements de la lecture, l'amusante parodie de roman japonais qu'avait écrite Italo Calvino dans le chapitre « japonais » de *Si par une nuit d'hiver un voyageur*). Mais il ne faut pas s'y tromper, l'impression qu'ils nous procurent n'est pas « exotique ». Plus exactement, elle est exactement le contraire de celle que peuvent nous donner des romans qui nous installent dans le regard voyeur du touriste, comme ceux de Fleming, par exemple, qui ne sont pas les plus mauvais. Les romans de Kawabata nous installent dans ce monde différent, en son intérieur même, dans une proximité que ne saurait donner qu'une familiarité que nous n'avons pas. Pour détourner une expression de Barthes, il en fait quelque chose d'à la fois autre et nôtre. Sans doute un Japonais doit-il avoir la même impression en

lisant du Balzac. Il y a une façon d'écrire le particulier qui, sans en réduire la particularité, en fait de l'universel.

« Très japonais » nous apparaissent donc tous les cérémoniaux qui entourent la dernière partie de Go du Maître, et le Go en général. Il faut dire bien sûr qu'il s'agit du jeu national japonais, et que les grandes parties ont dans ce pays, où tout le monde sait y jouer, un retentissement que jamais aucun jeu n'a en France, excepté peut-être les finales de tennis à Roland-Garros ou les grands matchs de football. Il y a tout un art de vivre lié au Go, qui fait une partie de cette ambiance étrangère dans laquelle nous plonge le roman de Kawabata. Ainsi met-il en valeur l'importance accordée à la beauté du matériel sur lequel on joue<sup>1</sup>. Ainsi insiste-t-il aussi sur la cérémonie qui entoure la partie (p. 20), sur les égards dus au Maître (p. 73), ou sur les rapports très hiérarchiques qui de manière générale structurent le monde du Go japonais, où chaque grand maître a, non pas des élèves, mais des « disciples » (p. 18-21). « Très japonaise » aussi nous semble la politesse qui gère ici les rapports humains. Ainsi la phrase que dit Otaké, qui vient de gagner cette partie décisive, à son adversaire : « Maître, je vous remercie de cette partie » (p. 13).

Mais c'est ici qu'on voit justement combien le cérémonial peut se dépasser lui-même ou, plutôt, combien il n'est pas seulement surface, mais reflet d'une conception plus profonde du jeu, qui s'énonce à demi-mot dans la question du rapport entre les joueurs. A plusieurs reprises, en effet, revient l'idée qu'il faut pour faire un beau jeu un bon adversaire. Non pas au sens où il faut qu'ils soient de force égale, mais bien plus ici au sens où il doit y avoir une compatibilité spirituelle entre les joueurs. C'est à l'« incompatibilité spirituelle » (p. 185), à l'« opposition de tempérament » (p. 187) des adversaires qu'est attribué dans le récit ce qu'il put y avoir de moins réussi dans le tournoi : « Le Maître se trouva peut-être affligé d'un adversaire qui ne lui convenait pas » (p. 68).

C'est comme cela qu'il faut comprendre la scène importante où le narrateur raconte comment il dispute dans un train une partie de Go avec un occidental en voyage au Japon. Cela lui donne l'impression

1. « Je ne sais plus quand il m'est arrivé de voir un damier de Go tout en laque. Pas seulement laqué, non, de la laque sèche jusqu'au cœur. Un artisan d'Aomori l'avait fabriqué pour son plaisir et prétendait que cela représentait vingt-cinq ans de travail, ce qui est plausible si l'on compte le temps que met une couche à sécher avant que l'on puisse en poser une autre » (p. 20-21, voir aussi ce thème p. 47).

qu'en réalité ils ne jouent pas au même jeu. Certes, son adversaire joue fort correctement, mais il lui échappe l'âme du Go, qui est le style :

« Pour lui cela devait ressembler à une conversation dans une langue étrangère apprise dans un manuel [...]. Je me rendis compte qu'une partie de Go que l'on dispute avec un étranger ne présente que peu de points communs avec une partie de Go contre un Japonais [...]. Chez les Orientaux, le jeu dépasse le jeu, le conflit de forces, pour devenir un art et une discipline empreints d'un certain mystère, d'une sorte de noblesse » (p. 138-139)<sup>1</sup>.

C'est ce « sentiment du Go considéré comme l'un des beaux-arts » (p. 136) qui fait finalement le fond du regard du narrateur sur la partie. Et, parce que le Go s'y prête bien, avec les découpages sinueux de ses territoires noirs et blancs, dessinés par ces pions posés sur un bois clair, il n'est pas interdit de voir dans les diagrammes successifs de l'état de la partie que nous donne le livre autant de schémas d'une œuvre en cours – encore faut-il, bien sûr, pour l'apprécier pleinement, connaître un tout petit peu les moyens de déchiffrer ces situations.

Si bien que le récit du tournoi, avant de symboliser pour le lecteur trop pressé de lire ce qui n'est pas écrit, mais seulement suggéré, l'opposition du Japon ancien et du Japon moderne, de l'aristocratie et du démocratisme, est d'abord le récit d'une opposition de style de jeu, comme si, à un certain niveau, la question n'était plus tant de la force des adversaires que de la « tonalité » de leur jeu, plus tant de connaître la puissance de leurs combinaisons, que de savoir s'ils ont un « Go clair » ou un « Go sombre »<sup>2</sup>, et de quelles sortes de joueurs ces styles sont signes. Cette esthétique du jeu, cette question du style, s'expriment dans ce coup par coup qui constitue la partie. Si bien que les oppositions latentes peuvent se cristalliser dans un seul coup, comme si toute la longue durée du jeu se ramassait dans le crucial instant d'une rupture de rythme :

« Le Maître avait composé son tournoi comme un esthète ; il lui semblait qu'on venait de barbouiller de noir cette œuvre, une œuvre d'art en somme, au moment le plus dramatique. Le jeu du Noir sur le Blanc, du

1. On remarquera avec intérêt que Kawabata retrouve ici des termes que, dans un autre contexte, occidental celui-là, Huizinga utilisait pour qualifier le jeu, termes qu'on pourrait lire également sous la plume de Hermann Hesse dans *Le Jeu des perles de verre*.

2. « Existe-t-il donc un Go clair et un Go sombre ? – Certes. Chaque jeu prend une tonalité particulière. [...] Clair ou sombre, cela n'implique en rien perdre ou gagner » (p. 161).

Blanc sur le Noir, aussi délibéré qu'une œuvre créatrice, en emprunte les formes. Le courant de l'esprit s'y retrouve, une harmonie qui s'apparente à celle de la musique. Tout est perdu quand retentit une fausse note, quand l'un des musiciens se lance seul sans prévenir dans une cadence excentrique. Un des adversaires insensible aux humeurs de l'autre peut gâcher une partie parfaite. Ce Noir 121, cause d'étonnement, de stupéfaction de doute et de méfiance pour nous, rompt indéniablement le rythme et l'harmonie de la partie » (p. 192-193).

### 3. Temps

*« On peut perdre ou gagner pour un seul point » (p. 183).*

Temps du jeu qui se ramasse dans un seul coup, temps de la partie qui use les joueurs et prend le temps de la vie, temps de la réflexion, qui s'engloutit dans le geste de jouer, mais s'additionne inexorablement pour former cette durée insoutenable du tournoi : à n'en pas douter, le roman de Kawabata est aussi un grand roman sur le temps, ici dit comme le temps vécu du jeu.

Nous le savons depuis le début, la partie dont il s'agit est exceptionnellement longue, qu'on l'envisage sur le plan de la durée propre du jeu (on sait que les blancs ont mis près de vingt heures et les noirs trente-quatre heures, ce qui est « sans doute unique dans les annales du jeu » (p. 13)) ou bien du point de vue de la façon dont cette durée du jeu s'inscrit dans la durée de la vie courante (six mois à cause des diverses interruptions (p. 11)). Durant tout le récit la narration ne cesse d'insister sur cette double articulation temporelle, le temps de jouer chaque coup s'inscrivant dans le temps général de la partie, la longue durée générale se dessinant peu à peu comme la somme de toutes les durées longues pour chaque coup. A chaque chapitre presque, on pourrait retrouver de façon explicite ou sous-jacente ce premier entrecroisement des deux durées, celle du tout et celles des parties, qui se rendent l'une l'autre plus insupportables chacune.

A cet entrecroisement des temps s'en ajoutent d'autres, qui le complètent et donnent au récit son rythme particulier. La semaine est rythmée, parce qu'il y a des jours de jeu et des jours de repos, la journée de jeu elle-même se sépare en temps de jeu et temps de repos. Et le temps propre du coup vient jouer sur le temps de la journée, les deux s'imbriquant pour former finalement cette durée qui fatigue les corps, et qui

devient la durée propre de la vie. Ainsi, pour chaque coup important le récit prend-il soin de le chiffrer doublement : insistance sur sa durée propre<sup>1</sup> et insistance sur son inscription dans le temps de la journée et dans le temps des corps<sup>2</sup>. Toutes ces séries temporelles emboîtées, différentes mais contiguës ou, plus encore, s'interpénétrant, sont très bien rendues par Kawabata, qui, à l'aide de petits détails, finit par réussir à faire ressentir ce que c'est pour un joueur, de s'arrêter trois jours plutôt que quatre, à quel point ce détail peut être important, et comment le temps de la vie – avoir un bébé malade (p. 174) – vient troubler le temps du jeu. Ce que nous comprenons ainsi c'est en quoi ce qui peut sembler cérémonial gratuit dans le règlement du temps est nécessité du jeu dès lors qu'il doit s'étendre sur plusieurs jours.

Ce qui est important, et que Kawabata sait nous faire faire, sans nous l'imposer, ce n'est jamais de voir les éléments épars du tableau en eux-mêmes, mais bien plutôt d'en saisir les rapports. C'est pour cela ici qu'on nous donne d'abord à lire le temps de chaque coup (p. 85), puis l'addition de ces temps épars en temps global de jeu, en comptant les durées de réflexion de chacun des joueurs devant le damier (p. 86), puis encore le temps global de la partie en heures de jeu effectives (p. 88), puis enfin le temps global de la partie en comptant tout, même les interruptions, sa durée sur des mois (p. 89), avant d'inscrire ce temps dans le temps des corps, de montrer en quoi le temps est tension, comment se dit ici le lien avec ce par quoi nous commençons, comment il y a des effets du temps :

« Tous ceux qui connaissent l'esprit du Go savent qu'on ne saurait soutenir la concentration nécessaire pendant si longtemps. L'être physique du joueur en serait, pourrait-on dire, rongé de l'intérieur. Le damier l'habite dans sa veille comme dans son sommeil » (p. 90).

L'« état second » dont nous parlions plus haut, le jeu considéré comme un monde autre, bref, les thèmes liés à la considération du jeu comme un ailleurs, trouvent aussi leur expression en termes de temps. Le Maître, portrait ici du joueur pur est, absorbé par n'importe quel jeu, dans un oubli du temps des horloges. On a déjà dit ici la façon

1. « Noir 83 pris encore plus de temps que 70 : une heure et quarante-huit minutes » (p. 109).

2. « Lorsque Otaké joua noir 83, le vieillard se leva d'un geste brusque, comme s'il n'y tenait plus. Tout son épuisement remontait à la surface. Certes, il était midi vingt-sept, l'heure de déjeuner, mais il n'avait jamais quitté la table de jeu comme s'il la repoussait d'un coup de pied » (p. 111).

dont le narrateur le décrit comme une image vivante d'une sorte de sage, par l'art de vivre, par le rayonnement aussi qui émane de lui – et il arrive à Kawabata décrivant le Maître jouant de retrouver les accents de Porphyre lorsqu'il décrit Plotin parlant. L'image du sage sans doute ne serait pas complète si ne s'y ajoutait cette capacité du Maître à se libérer de la temporalité commune : « Aux échecs orientaux, au Go simplifié, comme au mah-jong et au billard, il poussait ses adversaires au désespoir par la lenteur infinie de ses méditations » (p. 94). Le temps de la réflexion ludique est toujours l'ailleurs du temps de la vie. Pourtant, il est aussi toujours en lui. L'ailleurs de l'autre est dans l'autre et, en lui échappant, le travaille encore.

Mais ce temps de la réflexion ludique, cette temporalité interne au jeu n'est pas elle-même plate et uniforme, constituée d'un seul fil indifférencié qu'il suffirait de faire défiler, toujours égal à lui-même. La temporalité spécifique du jeu, bien plutôt, se distribue en lenteur de la réflexion, rapidité dans l'enchaînement de certains coups prévus d'avance, instant du coup proprement dit, avec le bruit caractéristique du pion frappant le *goban*. Elle est plus qualitative que chronométrique, elle se distingue en phases de jeux différentes, selon qu'on est dans le temps de l'ouverture, avec ses routines établies, le temps du milieu de partie ou le temps de la fin. A chaque fois, il y a une perception différente des rapports temporels, mais tout l'art, finalement, consiste toujours à savoir saisir le moment opportun, ce que les Grecs auraient nommé *kairos*.

Tout à fait instructive est à cet égard la comparaison suggérée par la narration entre un bon coup des noirs et un mauvais des blancs. C'est parce qu'il fallait le jouer « alors » (p. 195), que le coup noir était puissant, c'est parce que ce n'était pas le moment approprié que le coup blanc fut l'« erreur fatale » (p. 198). Une fois passée dans la formation des joueurs l'époque des grossières erreurs et assimilés les grands principes stratégiques et tactiques, il n'y a plus dans le jeu de bons et de mauvais coups en soi, mais il sont toujours bons ou mauvais selon le moment où ils sont joués. C'est le moment de la temporalité ludique où ils s'inscrivent qui les qualifie. C'est cela sans doute la grande patience (p. 91) des joueurs : ce qui, dans la longue durée de la partie, sait voir venir l'instant propice.

Mais saisir ce point où s'engloutit la durée, cela suppose d'en avoir compris le sens, et c'est finalement l'analyse de la partie qui seule permet de faire comprendre comment cette temporalité ludique est temporalité qualifiée.

#### 4. Analyse

*« Sans doute existe-t-il des courants dans une bataille qui sont tout à fait incompréhensibles aux gens de l'extérieur » (p. 148).*

Ce n'est pas la moindre originalité, ni le moindre mérite, du livre de Kawabata que de n'être pas seulement le récit extérieur du déroulement d'un tournoi important dans l'histoire du Go, mais de fournir, au cours de la narration, des diagrammes et des éléments d'analyse qui rendent la partie intelligible dans ses grandes lignes même au lecteur non averti pour peu qu'il s'en donne la peine. On ne racontera pas ici cette analyse qui, disséminée dans le livre, en remplit peut-être la moitié des pages. Cela supposerait de retracer nous-mêmes, et certainement moins bien, le déroulement du jeu. Mais on peut du moins noter à ce propos un certain nombre d'éléments qui paraissent significatifs. C'est l'habileté de la narration qu'il faut remarquer d'abord. En effet, on remarquera que ces éléments d'analyse sont disséminés au début du texte, et se resserrent peu à peu, jusqu'à former l'essentiel du livre dans ses derniers chapitres. Nul doute qu'il y ait là un moyen de nous faire pénétrer dans le cœur du jeu proprement dit presque insensiblement, en nous intéressant d'abord à tout ce qui l'entoure et qui n'est pas proprement lui, pour nous ramener à ce qui en est le principe, nous faire aller de « l'intérêt pour le tournoi » au « sentiment du Go considéré comme l'un des beaux-arts » (p. 136), ainsi que le dit le narrateur, lorsqu'il décrit sa fonction de journaliste de Go, donnant ainsi les clefs de la construction du livre lui-même. Mais si la partie se prête au récit, c'est que toute partie est une sorte de drame, où chaque coup est un épisode nouveau d'un conflit. Là encore, il ne faut pas s'y tromper, la suite des coups n'est pas simplement une suite numérique d'éléments équivalents. Chaque coup est expression et en eux se lit le reflet du joueur : « Les pions blancs, réfléchis sur la surface miroitante du damier, s'y confondaient avec la silhouette du Maître » (p. 105).

C'est pourquoi les coups sont toujours qualifiés. Il y a des coups « agressifs », « diaboliques », « féroces » (p. 104). D'autres qui marquent « des intentions » (p. 151). Mais tous les coups sont « expression » (p. 151), tous les coups sont « signes » (p. 151). Mais ce sont souvent des signes ambigus, qui attaquent et protègent en même

temps, qui accordent et refusent, expriment une passivité de surface et une agressivité de fond. Jamais dans ce tournoi les signes ne sont univoques.

« En permettant au Maître de s'assurer un point stratégique, il consolidait en réalité ses murs. Ce qui avait pu passer pour un signe de passivité, au premier abord, exprimait un courant caché mais très puissant d'agressivité, une confiance inébranlable » (p. 151).

Aucun jeu n'est comme un développement continu d'un même processus. Toujours, il se divise en différentes phases de jeu. C'est tout à fait visible au Go. Et ce dont l'analyse rend bien compte, ici, c'est comment la qualification des coups est toujours double. Du point de vue des joueurs, comme on vient de le voir et du point de vue du déroulement de la partie. D'un côté on parle de « précaution », « audace » (p. 150) et de l'autre de « coup difficile » (p. 109), « inattendu », « fertile en complication » (p. 151). La séparation du jeu en phases de jeux (p. 109) vient s'inscrire au croisement de cette double qualification, elle ressort de la structure du déroulement de la partie, mais elle fait signe vers de nouveaux comportements, en même temps qu'elle est elle-même signalée par de nouveaux comportements des joueurs<sup>1</sup>. Ce sont les phases de jeux qui dessinent le cadre dans lequel les coups peuvent devenir qualifiés. Elles séparent le drame qu'est le jeu en un certain nombre d'actes, qui ont chacun leur teneur, leur équilibre propre et leur fonction. C'est pourquoi les coups ne sont pas équivalents, certains sont plus déterminants pour la suite, ils sont la solution d'une des « grandes énigmes de cette partie » (p. 45) ou bien ils sont « fort difficile à jouer » et créent une « impatience » (p. 179) de la part du public connaisseur. Ainsi chaque coup, souvent parce qu'il « tend à deux buts [...] : menacer [...] tout en défendant » (p. 179) est à la fois dévoilement et dissimulation. Tous les coups disent une intention et matérialisent une réponse aux interrogations qu'avaient fait naître les coups précédents et, simultanément, ils cachent le futur qu'ils font advenir. Pour le spectateur, ils satisfont une attente et ce faisant la recréent.

Il y a dans ce livre des pages magnifiques d'analyse des coups, qui mériteraient d'être citées entièrement tant elles réussissent cette transmutation magique qui fait passer du simple relevé de partie, qui n'est souvent guère plus littéraire que l'Annuaire des Postes et Télécommu-

1. « Ce 69 noir tellement agressif » (p. 104).

nications, à de superbes pages de littérature, qui font ressentir toute l'ampleur, le style et la beauté du combat. C'est là quelque chose d'unique, à notre connaissance du moins, dans l'histoire de la littérature. Il faudrait ici citer des pages entières pour détailler à la fois la finesse de l'analyse du jeu et la puissance de la technique littéraire, qui s'expriment dans le même mouvement. Une page prélevée presque au hasard pourra peut-être donner ici une idée de ce que nous voulons dire. Il faut imaginer, pour la comprendre, qu'on a pu suivre la partie depuis le début, presque coup par coup, et que l'auteur a réussi à nous y intéresser, qu'on dispose aussi du diagramme permettant de repérer où les coups ont été joués. Mais le diagramme d'une partie, cela ne signifie, avant le commentaire, pas grand-chose pour le néophyte, et en tout cas, rien de poétique. On va voir qu'ici c'est toute la poétique du jeu qui est mise en œuvre comme technique littéraire et révélée comme spectacle esthétique. On notera ici le passage, dans la première phrase, de l'effet produit par le coup sur le narrateur (« rester bouche bée ») à une notation structurelle et technique (« position stratégique ») qui renvoie, dans la deuxième phrase, à la volonté et à la nature du joueur (« résolution farouche »). Et on verra comment, dans les lignes suivantes, s'entremêlent habilement, et parfois insensiblement, ces trois niveaux de description, dont le mélange donne cette touche unique au roman de Kawabata :

« Je me rappelle être resté bouche bée quand Otaké serra ses rangs avec Noir 47, laissant les Blancs prendre la position stratégique sur l'étoile avec Blanc 48. Ce que je sentais, dans ce Noir 47 c'était moins le style d'Otaké que la résolution farouche avec laquelle il s'était engagé dans ce tournoi. Il renvoyait les Blancs sur la troisième ligne et s'élançait pour construire son mur massif. Je sentis qu'il se donnait entièrement à sa partie. Carré sur ses positions, il n'envisageait pas un instant de perdre, et n'allait pas se laisser distraire par les stratagèmes subtils des Blancs.

« Au Blanc 100, au milieu du jeu, l'issue paraissait incertaine, peut-être parce que les Noirs se laissaient déborder. Mais, en réalité, Otaké ne jouait-il pas une partie précautionneuse autant qu'audacieuse ? Les Blancs possédaient une force massive ; le territoire des Noirs était inattaquable et le temps approchait où Otaké devait lancer l'une de ces offensives pour lesquelles il était célèbre, et grignoter les groupes ennemis, ce à quoi il se montrait toujours fort habile.

« [...] Le public espérait donc, pour le tournoi d'adieux du Maître, le heurt de la puissance contre la puissance, de l'éclat contre l'éclat, et un damier qui finirait par devenir un imbroglio magnifique. On ne peut guère imaginer d'espoirs plus radicalement déçus » (p. 149-150).

Au fond, bien sûr, il n'y a qu'une stratégie, qui se réalise dans une infinité d'opérations tactiques différentes, c'est de limiter la liberté de l'autre et de préserver la sienne<sup>1</sup>. Au Go, cela se traduit, comme dans la plupart des autres jeux, par l'impératif d'avoir toujours, et de conserver le plus possible, l'initiative. Ce que l'analyse de la partie par Kawabata fait bien voir, et que le roman fait ressentir, y compris par des détails parfois éloignés de la partie elle-même, c'est comment le Maître, peu à peu, sur la fin, perd l'initiative. La partie est une lutte serrée qui demande une opiniâtreté de tous les instants, et, si l'on veut dater le point où le sort du Maître se joue, le récit le fait remonter précisément « au moment, bien avant dans la partie, où l'initiative lui échappa complètement » (p. 208).

Ainsi le rapport de force est-il lutte pour des libertés autant que pour des territoires, et c'est ainsi que l'opposition peut prendre son tour dramatique, et l'analyse se déplacer encore à un autre niveau : il y a au moins trois niveaux de lecture de la partie en réalité. Celui de l'opposition blanc et noir, qui se donne à lire immédiatement sur le terrain, celui de l'opposition des joueurs, dans leurs styles, leurs personnalités, et celui enfin, dont nous avons moins parlé ici, parce que le roman n'y fait qu'une discrète allusion, de l'opposition de l'histoire nouvelle (du Japon en général et du Go en particulier) contre l'histoire ancienne (p. 170-173). A chaque fois, le roman nous permet d'analyser la partie selon l'un ou l'autre de ces points de vue de lecture.

Ainsi l'analyse permet-elle de comprendre comment on arrive à cette perte ou ce gain qui signent la fin et le bilan du jeu. Car, au fond, et nous en sommes prévenus dès le début du texte (p. 13) qui nous annonce d'emblée l'issue de la partie, c'est toujours ainsi que s'achève le jeu. Perdre ou gagner, il n'y a pas d'autre alternative<sup>2</sup>. Ainsi apparaît encore plus pesante l'indétermination des issues à l'œuvre dans le jeu. Ce qui rend le jeu intéressant, ce qui explique aussi tout ce qu'on a pu voir de ses effets en termes de tension sur les joueurs, c'est cette incertitude fondamentale du résultat qui le tra-

1. « Son but initial étant de limiter la liberté de mouvements de l'adversaire... » (p. 150).

2. On dira qu'il peut y avoir égalité. Le texte n'en fait pas mention (sans doute s'agit-il d'une règle ultérieure) mais ce cas de figure est impossible dans le Go de compétition. En effet, celui qui joue les blancs, donc en second, a droit à un avantage compensatoire de cinq points et demi. C'est ce demi-point qui rend toute égalité impossible.

vaillle d'un bout à l'autre : « Souvent et en quelque ordre qu'on posât les pions, l'issue resterait indéterminée » (p. 62). Le jeu, c'est le lieu privilégié où l'inattendu peut survenir, où « l'imprévisible se produit soudain » (p. 190). C'est pourquoi il y a tant de tension, parce que rien n'est jamais décidé dans une partie serrée, et qu'un seul coup un peu inattentif peut suffire pour orienter la partie définitivement : « Le Blanc 130 du Maître, joué distraitement, lui fut fatal » (p. 88).

On voit qu'on arrive ici au point où se résument les thèmes envisagés précédemment. La question du temps, celle des effets, celle de l'art du jeu, tout cela se ramasse dans cette conclusion inévitable, perdre ou gagner. Et pourtant, là n'est pas le fond du jeu, là n'est pas l'essentiel, et ce serait être bien aveugle, ou bien obnubilé par le modèle économique, de s'imaginer qu'il se réduit à cette logique binaire de la perte ou du gain. Certes, il s'agit bien de la fin du jeu, et dans les deux sens du terme, mais il ne faut pas s'y tromper : elle est la fin du jeu comme la cadence finale de résolution est la fin d'une symphonie classique, de Haydn, par exemple. L'important n'est pas dans les deux accords convenus qui la terminent, mais dans ce qui s'est passé entre cette ouverture et cette fin. Il en est de même dans le jeu, il ne se résume jamais à son résultat. En soi, ce n'est jamais très intéressant de savoir qui a gagné ou perdu, ce qui importe est de savoir comment.

D'autant plus intéressante est alors la considération de l'attitude des joueurs par rapport à ce gain ou cette perte en cours de partie, puisqu'elle est à la fois ce vers quoi leur jeu tend et qu'en même temps elle ne le constitue pas. C'est ici bien sûr qu'on retrouve cette idée du Go comme travail sur soi, sorte d'ascèse mentale ou de sagesse gratuite : « Il expliqua qu'il se libérait du désir de vaincre » (p. 52).

Mais on voit bien maintenant que cela mène à reconsidérer d'un autre œil les rapports du joueur à son adversaire. Être dans le jeu, c'est oublier l'adversaire comme personne, pour le retrouver comme élément du jeu. De même que l'essentiel n'est peut-être pas dans la victoire, l'essentiel n'est peut-être pas non plus de vaincre quelqu'un, mais de faire une belle partie : « Je m'absorbe dans le jeu ; mon adversaire ne compte plus » (p. 96).

Kant, qui pourtant partageait avec son siècle une certaine méfiance vis-à-vis des romans, en admettait l'utilité, au même titre que l'Histoire, les biographies et le théâtre, pour la constitution d'une anthropologie. A lire le livre de Kawabata, on ne peut douter de la justesse de sa remarque. Elle est même sans doute en dessous de la

vérité. Quand la littérature atteint ces sommets, elle nous en dit plus sur l'homme et sur ses pratiques que l'Histoire et le reportage. D'une certaine façon, même s'il est vrai qu'on ne saura pas mieux jouer à la fin qu'au début, on aura par cette lecture, plus qu'avec celle d'un manuel, mieux et plus intimement compris « l'esprit du Go » (p. 96). On aura accédé à une vérité du jeu que peut-être l'observation de la réalité par nous-mêmes, faute de moyens, ne nous aurait pas livrée. Enfin, au-delà de toute préoccupation de la vérité, quel admirable portrait de sage que celui de ce vieux joueur de Go :

« C'était le troisième tournoi du Maître auquel j'assistais ; chaque fois, lorsqu'il s'asseyait devant le damier, il semblait émettre une onde de calme qui rafraîchissait et nettoyait l'air autour de lui » (p. 45).

## Chapitre II

### DE LA STRUCTURE A LA PRUDENCE

#### 1. Une structure qui produit

*« C'est le jeu qui détermine les joueurs, non l'inverse. Il crée ses acteurs, il leur confère place, rang, figure ; il règle leur maintien, leur apparence physique, et les fait selon les cas morts ou vivants. »*

(E. Benveniste.)<sup>1</sup>

Le travail du chercheur est comme ces papiers japonais qui se déploient dans un liquide et qu'on reçoit en cadeau. Il faut d'abord, dans un premier temps, retirer les successifs papiers d'emballage qui les entourent, écarter donc tout ce qui n'est pas eux. Mais, une fois qu'on les a trouvés, on n'a pas fini pour autant. Il faut encore les jeter dans l'eau, pour qu'ils révèlent, en se dépliant par humidification, ce dont ils sont capables, qui est ce qu'ils sont en fait. En ce sens, il est temps de jeter notre définition à l'eau, comme on dit de quelqu'un qu'il « se jette à l'eau », pour voir ce qu'elle vaut.

On voit ici que la deuxième phase de la recherche, si elle est tout aussi nécessaire que la première, et la présuppose, est néanmoins de nature très différente. En effet, on se souvient que les questions qui nous servaient de fil directeur étaient celles-ci : « Qu'est-ce qu'un jeu ? », « Qu'est-ce qu'on fait quand on joue ? » Maintenant, la question porterait plutôt non pas sur une caractérisation de ce faire qui le rendrait reconnaissable par rapport à tout autre, mais, partant de cette caracté-

1. E. Benveniste, « Le jeu comme structure », *Deucalion*, n° 2, Paris, 1947, p. 162 (cité par J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, p. 121-122).

risation, sur la description de ce faire en acte et sur ses conditions de possibilité. En admettant pour point de départ notre définition, les questions deviennent : « Le jeu ainsi défini, qu'est-ce que cela suppose, comment cela se pratique ? » Au fond, continuer à comprendre le jeu, cela implique maintenant de tâcher de saisir ce que fait concrètement le joueur, et d'abord comment son faire est possible.

Il ne faut pas se cacher – c'est le lot de toute recherche en philosophie – que la définition que nous avons fini par découvrir fait naître autant de questions qu'elle en résout. Si elles sont d'une autre nature, elles n'en sont pas moins importantes et difficiles. La première d'entre elles, et celle qui les dirige toutes, est bien celle que tout un chacun, depuis l'enfance, quand on lui a déjà répondu à la question « qu'est-ce que c'est ? », pose ensuite : « comment ça marche ? ». C'est cette question qui va nous occuper à présent.

Le travail à faire à présent doit consister en un déploiement, un dépliage de cette définition. Il faut s'installer à l'intérieur, et s'aménager un espace entre ses deux extrémités. On se souvient que la caractéristique de la définition que nous avons découverte était d'aller comme presque instantanément du système de règles à la liberté ludique. D'une certaine façon, on peut dire que le chemin que nous avons à parcourir maintenant est encore celui-là, mais cette fois-ci très lentement. Ce que nous devons faire maintenant, c'est aller du système de règles à la liberté qu'il produit.

En effet, la question « comment ça marche ? », à peine posée, se subdivise aussitôt en quatre questions :

- 1 / Comment le jeu lui-même fonctionne-t-il et que doit-il être pour fonctionner ?
- 2 / Comment l'individu qui joue est-il à même de jouer et que doit-il être pour faire fonctionner le jeu ?
- 3 / Comment pense-t-il lorsqu'il joue, que doit être sa pensée pour fonctionner dans le jeu ?
- 4 / Comment vit-on la liberté ludique dans le jeu, que doit-elle être pour être ludique ?

La première question est celle de la structure, la deuxième celle de la compétence, la troisième celle de la pensée et la quatrième celle de la prudence. Ce sont ces questions qu'il va nous falloir aborder maintenant.

La première de ces questions est tout à fait importante, et son traitement détermine celui des autres. On a vu qu'un jeu était consti-

tué par des règles, qui forment système. Il s'agit maintenant de savoir comment on peut en décrire le fonctionnement spécifique. Il y a là un système, qui produit des effets, et qui mérite d'être analysé. Il ne s'agit plus ici de définir mais de décrire. Décrire d'abord le système, tel qu'il est constitué par les règles, mais surtout tenter de comprendre son mode de fonctionnement, tâcher ici de saisir la productivité du système et de la décrire à son tour. On verra que deux modèles de déchiffrement de cette productivité se concurrencent ici, tous deux n'étant d'ailleurs pas opposés l'un à l'autre, mais l'un et l'autre ne mettant pas en lumière exactement les mêmes points. Mais ces deux descriptions de la dynamique sont fondées sur l'idée commune que les jeux se laissent décrire comme structure.

### *Des jeux comme structures*

A dire vrai, une telle thèse n'a rien pour nous surprendre, étant donné ce que nous savons déjà du jeu. Ce qui précède a suffisamment montré, en effet, que tout jeu suppose des règles qui forment système. Que ce système de règles soit donc qualifié de structure et qu'on rappelle que la structure peut servir à décrire le jeu n'a donc rien d'étonnant. L'aspect déjà connu pour nous de cette idée ne doit pas nous faire négliger son importance et la nécessité de l'approfondir, tant c'est précisément cette structure qui a une place fondatrice dans le phénomène ludique. Une précision est nécessaire néanmoins pour dissiper toute ambiguïté qui résulterait d'une lecture trop rapide : lorsqu'on dit que les jeux se laissent décrire comme structures, on ne donne pas par là une définition du jeu. On le sait, il y a bien d'autres structures que celles-là. On affirme simplement que la structure est un des éléments essentiels du jeu, et qu'il convient, méthodologiquement, pour le décrire, de commencer par là.

C'est là un point important. Le jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité : si nous voulons comprendre le fonctionnement ludique, il nous faut saisir ce qu'est cette légalité productrice. Nous disons ici qu'elle est d'ordre structural, c'est-à-dire, plus exactement, que son étude sous l'angle de sa structuralité permet de la décrire dans son fonctionnement réel et de comprendre un certain nombre de ses effets. Nous allons voir que cette thèse méthodologique, qui s'ancre dans une constatation qui semble une évidence, au point où nous en sommes de la recherche sur le phénomène ludique, permet d'intéressants éclairages sur la nature du fonctionnement du jeu.

C'est Claude Lévi-Strauss qui, au détour de quelques pages de son œuvre, essentiellement dans l'*Anthropologie structurale* (1958) et dans *La Pensée sauvage* (1962), a peut-être le plus clairement exprimé cette thèse. « Le jeu, dit-il, produit des événements à partir d'une structure. »<sup>1</sup> On voit qu'au fond nous n'avons jusqu'ici guère dit autre chose, et que la citation de Benveniste mise en exergue de ce chapitre est tout à fait située dans cet ordre d'idées. La phrase est importante, parce qu'elle souligne, contre les interprétations subjectivistes du phénomène ludique, qui font partie de l'héritage de Schiller, la primauté de la structure. Dès lors, comprendre le jeu, cela doit être d'abord comprendre le fonctionnement de la structure ludique. Ce qui est premier dans l'ordre des choses, ici, doit l'être aussi dans l'ordre des raisons. C'est l'ensemble des règles qui permet l'avoir-lieu du jeu, c'est par la description de son organisation qu'il faut en commencer l'étude.

« Tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles, qui rendent possible un nombre pratiquement illimité de parties »<sup>2</sup>, dit encore C. Lévi-Strauss. Ce qui permet de distinguer un jeu d'un autre jeu, plus que le matériel ludique, ou le nombre des joueurs, c'est précisément l'ensemble des règles, dont ces deux éléments sont des conséquences : le nombre des joueurs, le matériel, le but du jeu, sont des éléments institués par la légalité ludique. Quand on énonce une règle du jeu, c'est d'ailleurs souvent par ces éléments qu'on commence. Mais l'on voit par là même qu'ils font partie du système des règles, qui les produisent. Si l'on change une seule règle, on change de jeu (même si l'on se trouve alors dans un jeu « de la même famille »), comme peuvent en témoigner par exemple les diverses sortes de belotes. Inversement, c'est pour cela qu'il convient, dans ces jeux qui connaissent des variantes, de se mettre au début d'accord, c'est-à-dire de définir à quel jeu l'on joue. Comme le dit Claude Aveline : « Il existe une grande variété de belotes, et dont les règles ne sont pas unanimement appliquées. Un accord préalable entre les joueurs est nécessaire. »<sup>3</sup> Mais nous sentons bien que cela est vrai en fait pour tout jeu, même si cet accord peut rester tacite, sans avoir besoin d'être explicité (si nous disputons une partie dans un club d'échecs,

1. C. Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, rééd. Presses-Pocket, coll. « Agora », 1985, p. 49.

2. *Ibid.*, p. 46.

3. C. Aveline, *Le Code des jeux*, Paris, Hachette, « Le Livre de Poche », 1961, p. 104.

nous supposons qu'il n'est pas nécessaire de rappeler la règle, ce qui n'empêche pas l'« accord préalable » d'être nécessaire, même s'il n'est pas dit effectivement). Il y a un contrat ludique, qui porte sur la définition du jeu auquel on va jouer, c'est-à-dire sur l'ensemble de règles qui va être appliqué.

C'est une chose étonnante, mais néanmoins tout à fait révélatrice d'un mépris fort peu philosophique des philosophes pour le réel, que la tradition des études philosophiques du jeu ait dans sa presque totalité ignoré ce fait pourtant simple, et qui méritait d'être pris en considération pourtant, que lorsqu'on veut dire ce qu'est tel ou tel jeu on procède immédiatement à l'énoncé de son système de règles. Il aurait pourtant suffi d'ouvrir n'importe quel manuel, ou de demander à quiconque en quoi consiste tel ou tel jeu, pour se trouver face à cette évidence que tout jeu se décrit d'abord par sa structure. L'eût-on fait, qu'on se serait aperçu d'un phénomène intéressant, qu'on pourrait appeler la productivité de la structure ludique. Le gain ou la perte, par exemple, avant d'être compris dans leur signification symbolique, auraient peut-être gagné à être compris comme effets d'une organisation. On comprend mieux une chose quand on en a saisi le mécanisme de production :

« Le jeu apparaît donc comme *disjonctif* : il aboutit à la création d'un écart différentiel entre des joueurs individuels, ou des camps, que rien ne désignait au départ comme inégaux. Pourtant, à la fin de la partie, ils se distingueront en gagnant et perdant. »<sup>1</sup>

Gagner ou perdre à tel ou tel jeu, voilà un événement produit par la structure du jeu, qui n'est pas même pensable indépendamment. Si bien qu'il semble clair que, si l'on veut comprendre ce qu'est le jeu dans son effectuation, il convient de l'envisager d'abord – même s'il ne faut pas s'en tenir là – dans son aspect structural. Une description du jeu doit passer par une description de sa structure, et toute considération sur la dynamique ludique ou les effets du jeu qui ne tâcherait pas de comprendre en quoi cela se rattache à la productivité de la structure ludique risquerait d'être constituée de paroles en l'air.

Ainsi la description structurale du jeu, qui se donnera pour tâche d'en comprendre le fonctionnement et la dynamique, est la méthode la plus adaptée à son objet. Notons, et ce point n'est pas à dédaigner lorsqu'il s'agit de considérations méthodologiques, que c'est aussi la

1. C. Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, p. 48.

plus économique, celle qui demande le moins d'efforts inutiles, puisqu'elle est sûre d'être en adéquation avec son objet.

En effet – et l'on est maintenant à même de comprendre pourquoi – on notera que toutes les descriptions particulières des jeux sont déjà des descriptions structurales. Si nous prenons un manuel quelconque d'initiation à un jeu, nous verrons qu'il est en général composé comme ceci :

- a) Dans une première partie, l'auteur se livre à une description des éléments de la structure ; il nous livre donc le système de règles du jeu, souvent en quatre points : a1) énoncé du matériel nécessaire (y compris le nombre des joueurs) ; a2) énoncé du but du jeu ; a3) règles de fonctionnement (prises, coups permis et interdits, mouvement des pièces) ; a4) fin de la partie, compte des points, désignation du gagnant. C'est là une description du jeu sous l'angle de sa structure, et l'on remarquera qu'on n'a pas besoin de plus pour commencer à jouer. Quand on achète un jeu, la notice ou le mode d'emploi s'en tiennent souvent là. Mais les manuels vont plus loin – c'est pour cela d'ailleurs qu'il sont intéressants pour comprendre le jeu dans son fonctionnement.
- b) Dans une deuxième partie, l'auteur décrit plus précisément, en général par l'exemple, le fonctionnement des éléments de la structure producteurs de dynamique. Aux échecs par exemple, il montrera comment deux tours peuvent mettre un roi échec et mat, mais comment deux cavaliers ne le peuvent pas.
- c) Dans une troisième partie, l'auteur donne en général un ou plusieurs exemples d'un fonctionnement de la structure prise dans son ensemble, en présentant une ou des parties entières commentées<sup>1</sup>.

Ce qui est vrai pour les manuels est encore vrai pour les études de certains jeux qui n'ont pas uniquement vocation utilitaire. Exemple est à cet égard l'étude ethnologique et mathématique des jeux de *Mankala* qui nous est fournie dans le précieux petit livre *Wari et*

1. Si l'on étudiait le manuel de jeu comme genre littéraire, on remarquerait qu'il possède toujours cette forme et que, quand il arrive que des éléments en soient absents, c'est pour des raisons qu'on peut toujours justifier. Soit il ne reste que b) et c), voire c) tout seul (dans les livres du type *Mes soixante-cinq meilleures parties*), mais c'est parce que l'assimilation des autres éléments est présumée. Soit c) manque, parce que le jeu rend difficile, par sa nature propre, cet élément par écrit : les manuels de tennis ne comprennent pas cette troisième partie, par exemple, mais ils la retrouvent parfois quand ils sont faits sur cassette vidéo.

*solo*, de A. Deledicq et A. Popova<sup>1</sup>. On peut dire qu'un jeu est vraiment compris, qu'il s'agisse de pouvoir ensuite le jouer ou simplement d'en analyser le fonctionnement, lorsque l'on a saisi sa structure et le fonctionnement de cette structure. Ainsi, c'est de façon tout à fait pertinente, quant à la méthodologie, que Deledicq et Popova parviennent à l'énoncé d'une sur-règle des jeux de *Mankala*, qui montre la structure générale de toute cette famille de jeux de calcul africains (p. 111-116), puis, dans un deuxième temps, nous livrent, sur l'étude d'un jeu particulier, l'*awele*, une analyse mathématique du fonctionnement de cette structure, qui pour être ludique, n'en est pas moins extrêmement technique et sérieuse (p. 138-155).

La description particulière d'un jeu est donc toujours la description d'une structure et de son fonctionnement. En vérité, à ce niveau d'étude, il apparaît inenvisageable de parler d'un jeu précis sans en passer d'abord par là. Toute remarque sur un jeu de cartes, par exemple, ne vaut rien si elle ne s'appuie pas sur une connaissance commune à l'émetteur et au récepteur de la structure précise de ce jeu. C'est ce qui rend si difficile parfois la lecture de certains textes du XVIII<sup>e</sup> siècle, lorsque la description porte tout d'un coup sur une partie de basset passionnée ou un trictrac frénétique, dont le lecteur d'aujourd'hui ne connaît plus toujours les règles. L'étude du jeu en général, et non plus de tel ou tel jeu singulier, par contre, lorsqu'elle ne méprise pas cet enracinement dans l'expérience concrète et forcément particulière, et donc concède qu'il faut nécessairement passer par la description de la structure et la compréhension de son fonctionnement, se heurte à une difficulté méthodologique importante.

En effet, il est clair qu'on retrouve ici avec une acuité nouvelle le problème du particulier et du général qu'on avait eu plus haut et finalement réussi à surmonter lorsqu'il s'était agi de donner une définition générale du jeu. S'il n'est pas compliqué, en effet, de faire des descriptions particulières de chaque jeu pris isolément et d'étudier ainsi une structure et son fonctionnement, il apparaît beaucoup moins évident, en revanche, de faire une description générale du jeu comme structure. Les différences entre les systèmes de règles peuvent être

1. A. Deledicq et A. Popova, *Wari et solo, le jeu de calculs africain*, supplément au *Bulletin de liaison des professeurs de mathématiques*, n° 14, Ministère de la Coopération, département des enseignements, CEDIC, Paris, 1977.

telles, en effet, qu'on ne voit guère au premier abord ce qui permettrait d'en faire une description générale formelle.

Pourtant, si l'on revient sur le chemin déjà parcouru, on verra que nous disposons déjà de suffisamment d'éléments pour penser qu'il ne s'agit pas là d'une tâche impossible. Nous connaissons déjà le caractère premier et impératif du système de règles. Nous savons que c'est ce système qui fait de toute action du jeu une ouverture sur des possibles, mais pas n'importe lesquels, que c'est ce système encore qui rend possibles ces actions en les organisant, et enfin que c'est encore lui qui institue, comme une des règles, le but-du-jeu, qui constitue la succession des actions passées du jeu comme réussite ou échec. Les caractères que nous avons remarqués depuis longtemps dans le jeu, tels que l'arbitraire de la règle, l'incertitude des issues, l'organisation des actions, et même la tension de l'attente de la victoire et de la crainte de l'échec, nous pouvons ainsi en donner, en nous débarrassant du même coup du psychologisme du vocabulaire, une transcription dans la description structurale. On peut ainsi avoir, malgré la diversité des jeux pratiqués, une première description générale des jeux comme structures. Une page de la *Logique du sens* de Gilles Deleuze nous en donne un bon exemple :

« Nos jeux connus répondent à un certain nombre de principes, qui peuvent faire l'objet d'une théorie. Cette théorie convient aussi bien aux jeux d'adresse que de hasard ; seule la nature des règles diffère : 1 / Il faut de toute façon qu'un ensemble de règles préexistant à l'exercice du jeu et, si l'on joue, prennent une valeur catégorique ; 2 / Ces règles déterminent des hypothèses qui divisent le hasard, hypothèses de perte ou de gain (ce qui se passe si...) ; 3 / Ces hypothèses organisent l'exercice du jeu en une pluralité de coups, réellement et numériquement distincts, chacun opérant une distribution fixe qui tombe sous tel ou tel cas (même quand on joue en un coup, ce coup ne vaut que par la distribution fixe qu'il opère et par sa particularité numérique) ; 4 / Les conséquences de coups se rangent dans l'alternative "victoire ou défaite". Les caractères des jeux normaux sont donc les règles catégoriques préexistantes, les hypothèses distribuantes, les distributions fixes et numériquement distinctes, les résultats conséquents. »<sup>1</sup>

On voit comment on pourrait, en suivant cette voie, arriver à une description générale du jeu, plus détaillée, qui prenne en compte tous les réquisits que nous avons énoncés plus haut : il faut qu'elle soit

1. G. Deleuze, *Logique du sens*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1969, p. 74.

structurale et qu'elle rende compte de la productivité de la structure. En effet, on s'aperçoit bien maintenant que c'est à la question « comment cela produit-il ? » qu'il va nous falloir répondre lorsque nous allons présenter des modèles descriptifs tâchant de rendre compte de la règle et de ses pouvoirs.

On s'en aperçoit, le point de vue que nous devons maintenant avoir sur le jeu doit mettre de côté, pour l'instant, de façon provisoire et par une nécessaire rigueur méthodologique, la considération du joueur en lui-même. Car cette considération, nécessaire dans un deuxième temps, ne peut avoir de sens qu'à condition que soit d'abord élucidé le fonctionnement du système de règles dont on doit d'abord partir. Lévi-Strauss, citant von Neumann et Morgenstern (*Theory of Games and Economic Behaviour*, Princeton, 1944), a fort bien exprimé cette considération méthodologique primordiale :

« Ces règles sont indépendantes de la nature des partenaires (individus ou groupes) dont elles commandent le jeu. Comme le dit von Neumann (*op. cit.*, p. 49) : "Le jeu consiste dans l'ensemble des règles qui le décrivent" [...]. De ce point de vue, la nature des joueurs est indifférente, ce qui compte étant seulement de savoir quand un joueur peut choisir, et quand il ne le peut pas. »<sup>1</sup>

Ces précautions méthodologiques maintenant prises, comment va s'articuler la réponse à la question posée ? Comment formuler une description structurale générale du jeu qui rende compte de sa productivité ?

A cette question, il n'y a pas une, mais deux réponses, deux descriptions possibles du jeu sous l'angle de la structure. On remarquera qu'elles sont d'ailleurs toutes deux à l'œuvre dans la citation de Lévi-Strauss que nous venons de lire. La première pourrait être dite « structuraliste », en référence aux analyses de ce qu'est une structure qui ont été développées dans cette « école » de pensée<sup>2</sup>. La deuxième

1. C. Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958, p. 329.

2. Une ambiguïté doit être tout de suite dissipée : au sens propre, la description qui va suivre est structurale, et emprunte aux « structuralistes », mais n'est pas, elle-même, « structuraliste », si l'on accorde que « sous le nom de structuralisme se regroupent les sciences du signe, des systèmes de signes » (François Wahl, *Qu'est-ce que le structuralisme ?*, 5. Philosophie, Paris, Seuil, 1968, rééd. coll. « Point-Seuil » 1973, p. 10). Quant au terme d'« école », nous l'avons mis entre guillemets car il s'agit, on le sait, d'approches et de domaines très différents.

est celle qui nous est fournie par la théorie des jeux, au sens mathématique-économique du terme. Toutes deux ont ce point commun qu'elles se fondent sur la description du jeu et les précautions méthodologiques que nous venons d'établir. La citation de G. Deleuze que nous avons donnée plus haut est à cet égard un bon exemple : à partir d'elle, on peut très bien envisager l'une ou l'autre lecture du phénomène ludique. On va le constater en les envisageant successivement, ces deux descriptions ne sont pas en contradiction. On peut dire en fait qu'elles n'élucident pas exactement les mêmes points, et voir la racine de cette différence, qui n'est pas une concurrence mais une complémentarité, dans le fait qu'elles ne se situent pas en vérité au même niveau de lecture. L'une s'intéresse à ce qu'est une structure en général, et nous allons voir que cela fournit sur le jeu d'intéressantes élucidations. L'autre s'intéresse à la productivité de structures particulières, qu'elle appelle « jeux », sachant, comme on l'a vu, que cela comprend bien d'autres choses que ce que l'on entend couramment par là – ce qui n'est pas ici nuisible comme cela pouvait l'être pour la définition – et éclaire ainsi du même coup ce qu'on appelle « jeu » dans un sens un peu plus restreint. Ajoutons qu'il est difficile de donner à l'une *a priori* un privilège sur l'autre, pas même celui de la « positivité », la théorie des jeux étant tout aussi spéculative que toute autre « philosophie »<sup>1</sup>.

Nous allons donc envisager successivement ces deux approches. Pour chacune, nous nous servons d'un guide, qui dresse le portrait le plus clair de ces formalisations : Gilles Deleuze pour la première<sup>2</sup>,

1. « A quoi sert la théorie des jeux ? On peut répondre à cette question en en posant une autre : A quoi sert la philosophie ? En effet, rien n'interdit de considérer la théorie des jeux comme une branche de la philosophie, qui a comme objet d'étude la rationalité "pure" – définie comme une maximisation sous contrainte – et les mathématiques comme principal outil. Car, comme la philosophie, la théorie des jeux est essentiellement spéculative ; et sa propension à construire des "histoires" – tel le dilemme du prisonnier – qu'elle envisage de diverses façons, en n'ignorant pas l'existence de paradoxes, ne rappelle-t-elle pas la démarche des Anciens, Grecs ou autres, qui aimaient synthétiser leur propos, où soulever des problèmes, à travers des fables et des paraboles ? » (B. Guerrien, *La Théorie des jeux*, Paris, Economica, 1993, p. 100). Ce rapprochement, par l'un de ses spécialistes, pointe bien l'apport, mais aussi les limites, lorsqu'on l'envisage sérieusement, de la théorie des jeux. Il montre par là même l'extrême imprudence et naïveté de son application à n'importe quoi n'importe comment. En cela, il sonne aussi comme une mise en garde.

2. G. Deleuze, « A quoi reconnaît-on le structuralisme ? », in *La Philosophie au vingtième siècle*, sous la direction de F. Châtelet, 1973, rééd. Marabout, 1984, p. 293-329.

Bernard Guerrien pour la deuxième<sup>1</sup>. A chaque fois, nous n'allons pas, bien sûr, faire l'inventaire de tout ce que la visite nous donne à voir, car cela n'aurait pas de sens de faire ici des synthèses de synthèses. Nous allons simplement prélever ce qui est utile pour comprendre plus précisément le fonctionnement de la structure ludique. Nous suivrons néanmoins l'ordre de la visite. Il convenait de le dire, pour qu'on sache que ces auteurs, s'ils ne sont pas toujours cités, sont toujours, dans ces pages, présents.

### *La reconnaissance de la structure dans ses effets*

A quoi reconnaît-on une structure, au sens où l'entendent les structuralistes ? Telle est la question posée par Deleuze au début de cet article. La méthode qu'il utilise pour y répondre consiste à dégager un certain nombre de critères formels. Ce sont quelques-uns de ces critères qu'il convient à présent d'envisager un par un pour voir en quoi ils nous apprennent, à chaque fois, quelque chose sur le jeu. Bien sûr, on s'en doute, il ne s'agit pas ici simplement de les recopier, mais de les déplacer, quitte à les rebaptiser en cours de route (c'est ainsi que, pour le premier, on remplace « le symbolique » par « le ludique ») et de voir en quoi ce déplacement nous instruit sur l'objet de nos recherches.

*Le ludique.* — Un des avantages de la considération du jeu comme structure est qu'elle permet de mettre fin à certaines antinomies dont d'autres approches n'étaient pas à même de sortir. La première est celle du réel et de l'imaginaire.

Nous avons évoqué ces débats, qui n'étaient pas uniquement des disputes terminologiques sans portée et qui avaient pour objet de savoir si le jeu était une activité « fictive ». A ceux qui l'affirmaient, un peu maladroitement, d'autres n'avaient pas de peine à répondre qu'il n'y avait rien là de fictif, qu'il s'agissait au contraire d'une activité bien réelle. Ce débat en recoupait un autre, qui portait sur le statut de l'objet ludique. La « reine » des échecs, le « ciel » ou la « maison » des marelles des cours d'écoles devaient-ils être considérés comme des objets réels ou imaginaires ? Le « cheval » des

1. Bernard Guerrien, *La Théorie des jeux*, Economica, 1993.

petits chevaux devait-il être compris comme un cheval imaginaire ? On sentait bien ce que la réponse par l'affirmative ou la négative, dès lors qu'on restait enfermé dans une dichotomie où tout ce qui n'était pas imaginaire était *ipso facto* réel, pouvait avoir de toujours insatisfaisant. La difficulté était de savoir comment sortir de cette alternative.

Certains auteurs en avaient formé le souhait et avaient même eu l'intuition de la solution. Ainsi Jean Château, s'il retombait parfois, faute de moyens théoriques adaptés, dans les termes de l'antinomie, avait parfaitement pressenti et indiqué la piste qu'il fallait suivre. Ainsi l'observation des jeux des enfants lui avait inspiré un beau texte sur le sens et la fonction de la ligne, dans la cour d'école, qu'il faut ici citer malgré sa longueur :

« La raie peut être facilement et rapidement tracée : il suffit de rayer le sol avec un caillou ou mieux encore, avec son talon. Il n'y a pas même à la transporter comme un bâton ou une ficelle. Aussi est-ce le premier des accessoires des jeux enfantins ; c'est un véritable jouet. Elle figure une frontière infranchissable : c'est une rivière profonde, ou au contraire une route dont il ne faut pas s'écarter. La raie joue ainsi le rôle d'une règle concrète stricte : elle défend de passer ou au contraire règle la marche.

« Mais elle peut s'abstraire de toute signification objective véritable pour ne plus signifier que la règle conventionnelle et alors transparaît plus clairement son caractère arbitraire. Aux jeux de l'épervier, de barres, à la Mère Garruche, la raie n'est plus que le "camp". Au jeu de l'ours, c'est la limite que l'ours ne peut franchir de plus de trois pas ; à semelle, c'est la limite à partir de laquelle on n'a plus le droit de marcher. Au rond et au triangle, la raie détermine l'espace dans lequel la bille du joueur n'a pas le droit de s'arrêter, sous peine de sanction ; à la marelle, c'est encore une limite sur laquelle on n'a le droit ni de marcher, ni de placer le palet ; parfois aussi la raie est une ligne de départ ou d'arrivée ; c'est enfin la ligne près de laquelle les garçons essaient de jeter leur palet ou leur bille pour savoir qui jouera le premier.

« On voit que dans le jeu des aînés la raie devient pure limite, limite abstraite sans aucun sens symbolique ; elle représente l'interdit. Elle ne signifie donc plus qu'une règle abstraite. *La raie EST une règle du jeu.* Et dans une cour d'école, pendant certaines époques, on peut voir une raie si souvent retracée qu'elle devient un petit fossé. »<sup>1</sup>

1. *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Paris, Vrin, 1946 (4<sup>e</sup> éd., 1967), p. 149. C'est moi qui souligne.

Il est dommage que Jean Château, comme l'indique assez suffisamment le titre de son livre (*Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*), n'ait pas été à même de s'apercevoir vraiment de ce qu'il découvrirait ainsi par l'observation. Car on le voit bien, dans cette déclaration fondamentale dont il ne tirait pas assez parti, Jean Château désignait clairement cette vérité d'importance : l'objet ludique (ici la ligne) sort de l'antinomie du réel et de l'imaginaire. La ligne *est* une règle. Qu'est-ce à dire ?

C'est dire que pour la comprendre dans sa fonction d'objet ludique, pour saisir ce qu'elle est vraiment dans le jeu, on ne peut pas se contenter de l'envisager dans sa matérialité – ce n'est qu'un trait sur le sol – ni dans les noms qui éventuellement lui sont associés – maison, camp, ruisseau. Dans les deux cas, on ne saisit, avec ces pinces, rien qui vaille. Elle est d'une tout autre nature, elle est un objet structural. C'est cela, l'objet ludique, il n'est pas *ou bien* imaginaire *ou bien* réel, il est d'abord constitué par le système des règles dont il fait partie, il est structural. C'est manifeste pour toutes les pièces du jeu d'échecs, mais ça l'est tout autant pour le bâton de l'enfant, qui va servir de fusil dans certaine configuration, de canne dans une autre, ou d'épée dans une troisième. Son sens et sa fonction ludiques nous échappent tout autant en disant que c'est un bâton réel ou une épée imaginaire. Ce qu'il faut comprendre c'est comment la structure en s'incarnant le fait objet ludique, comment dire qu'un bâton est une épée n'est pas avoir une hallucination, mais donner une règle d'usage pour le maniement d'un bâton (qui interdit, par exemple, de s'en servir comme d'une canne ou d'un fusil). La règle, ainsi, qui est première, s'incarne dans des réalités et des images, et les constitue comme objets ludiques.

*Position, relation.* — L'objet ludique, dès lors, ne se définit pas par son contenu imaginaire, ni par sa matérialité, mais par la règle que cet imaginaire et cette matérialité incarnent. Dans le système des règles du jeu, qui forme structure, c'est sa position qui le désigne. Ainsi la reine, aux échecs, ce n'est pas ce bout de bois, que je peux fort bien remplacer par n'importe quoi (un caillou, une capsule) si je l'ai perdu, c'est une certaine position dans le système des règles du jeu, qui se désigne par l'ensemble des règles qui déterminent ses mouvements dans l'espace légal du jeu, et son rapport aux autres pièces, qui elles-mêmes sont des positions au sens ainsi défini. La position structurale est première par rapport aux objets qui l'occupent (d'une

certaine façon, le joueur lui-même occupe une position structurale)<sup>1</sup>. Les véritables objets ludiques ne sont pas ces bouts de bois, ces lignes, etc., ce sont ces positions structurales définies par la légalité ludique. Les règles du jeu sont ce qui qualifie ces positions, ce qui qualifie les objets ludiques. Comme le dit très bien Gilles Deleuze :

« Les jeux les plus nobles comme les échecs sont ceux qui organisent une combinatoire des places dans un pur *spatium* infiniment plus profond que l'étendue réelle de l'échiquier et l'extension imaginaire de chaque figure. »<sup>2</sup>

*Combinatoire.* — Le terme de combinatoire, dans la citation qu'on vient de lire, mérite d'être retenu. Car il souligne que les éléments du jeu ne peuvent être considérés isolément. Il y a phénomène ludique lorsque ces éléments entrent dans des relations réciproques, qui les spécifient. Le système des règles du jeu, c'est cela même qui décrit les relations dans lesquelles ces éléments se déterminent réciproquement.

Cela est vrai pour tout jeu, mais c'est particulièrement manifeste

1. Si l'on n'en est pas convaincu, qu'on pense par exemple qu'on a été trop vite ici en besogne, alors procédons plus lentement, et observons ce jeu : la poursuite des cavaliers. Sur un échiquier, on ne laisse que deux cavaliers, un noir, un blanc, qui se déplacent selon les règles en vigueur aux échecs. Le but du jeu, pour le cavalier noir, est de rattraper le cavalier blanc en sautant sur la case qu'il occupe, sans passer par aucune des cases précédemment occupées dans le jeu (pour le blanc, le but est d'échapper à la poursuite). On accordera ici sans peine que ces cavaliers occupent des « positions » au sens ici défini. Il s'agit même à tel point de positions structurales, premières par rapport à ce qui les occupe, qu'on peut très bien remplacer les bouts de bois par autre chose. Par exemple, pour peu qu'on soit en vacances à la mer, on peut fort bien, ainsi que le suggérait le bimestriel *Jeux et stratégie*, n° 4 (août-septembre 1980, p. 15), tracer sur une large surface de sable lisse, un échiquier de 64 cases, et jouer au même jeu, à cette seule différence près, qui n'a pas d'incidence sur le jeu proprement dit, que les joueurs eux-mêmes remplissent le rôle précédemment dévolu aux cavaliers. On accordera toujours sans peine qu'ils occupent des positions structurales au sens ici défini, positions qui les déterminent et qui leurs sont premières. Lorsqu'on aura bien médité sur cet exemple, on regardera une partie de tennis ou de football, et on verra bien que c'est la même chose. La position est toujours première. Et puis on regardera à nouveau une partie d'échecs, ou plus simplement de « poursuite des cavaliers » (avec des pièces en bois cette fois), et l'on constatera encore que le joueur aussi occupe une position structurale, et que ce n'était peut-être pas la peine de faire ce détour par la plage pour s'en apercevoir.

2. Gilles Deleuze, « A quoi reconnaît-on le structuralisme ? », p. 301. On remarquera que Deleuze utilise ici une appréciation des jeux que nous ne pouvons pas, en revanche, lui accorder. Il y a des jeux plus ou moins intelligents, plus ou moins amusants (ce n'est pas toujours les mêmes), plus ou moins intéressants, plus ou moins sportifs, et même – on l'accordera aux pédagogues – plus ou moins instructifs. Mais plus ou moins « nobles », c'est difficile à dire. La remarque ici citée, en tout cas, vaut pour tous les jeux.

dans les jeux où les éléments ne sont pas différenciés d'abord. Qu'on soit au Go ou à la pétanque, le pion ou la boule ne vaut, une fois posé dans l'aire de jeu, que ce que les relations qu'il ou elle entretient avec tous les autres pions ou toutes les autres boules font qu'il ou elle vaut. Ainsi la règle établit un système de rapports différentiels dans lequel les objets ludiques se déterminent réciproquement et l'ensemble de ces relations est ce qui les détermine chacun singulièrement.

Tout à fait révélateur est à cet égard un jeu comme l'Othello (ou Réversi), où tous les pions ont deux faces différentes, noire ou blanche. Selon l'emplacement où il est posé, un nouveau pion peut entraîner le retournement d'un nombre plus ou moins important de pions sur le terrain, et donc leur changement de couleur. C'est en fonction des rapports dans lesquels ils sont pris, et qu'ils constituent entre eux, qu'ils « appartiennent » à l'un ou à l'autre des joueurs. C'est dire que l'important dans tout jeu, ce n'est pas le pion, la balle, ni même les joueurs en tant qu'éléments du jeu, mais la relation de chacun de ces éléments avec les autres. L'objet ludique est un objet relationnel. Tout jeu est jeu avec des relations, jeu de relations.

Dans la plupart des jeux – mais ce n'est pas obligatoire – ces relations sont spatialement manifestes. L'espace ludique n'est pas le plateau, terrain, etc., en tant que tels, mais le plateau, le terrain, etc., ne sont espaces ludiques qu'en tant qu'espaces relationnels. On demandera alors *où* on a posé son argent dans le tableau des mises et *où* la bille s'est arrêtée dans les cases de la roulette, et c'est encore le rapport entre ces deux localisations – car prises chacune séparément elles n'auraient pas de signification – qui sera déterminant. De même, jouer au tennis, ce n'est pas simplement taper dans la balle. Chaque coup au tennis s'inscrit et ne vaut que dans un système de relations entre le joueur qui frappe la balle, le filet, le point du court où elle arrive, les déplacements de l'autre joueur, etc.

Dans un autre domaine, mais qui est peut-être l'activité artistique qui se rapproche le plus du jeu, le trompettiste de jazz Miles Davis disait, paraît-il : « Il n'y a pas de fausses notes, il n'y a que des notes mal jouées. » Nous comprenons cette phrase ainsi : il n'y a jamais de bon ou de mauvais coup en soi, chaque coup ne vaut que par le système de relations dans lequel il s'inscrit et dont il fait partie.

*Du virtuel à l'actuel.* — Nous l'avions vu plus haut au détour d'une remarque de C. Lévi-Strauss : l'ensemble des règles d'un jeu rend possible un grand nombre de parties. C'est dire que la structure

n'est pas, à proprement parler, actuelle ; elle est bien plutôt un réservoir d'actualités possibles, de virtualités. Ce qui est actuel, c'est toujours telle ou telle partie qu'elle rend possible et dans laquelle elle œuvre. C'est ce passage du virtuel à l'actuel qui est le temps du jeu. C'est en quoi tout jeu est dynamique, et c'est pourquoi le temps du jeu est comme celui du roman policier : un temps de tension et de suspense qui est le temps propre de la *révélation*. La partie est la révélation d'une incarnation de la structure et le temps de la partie celui de cette actualisation.

Exemplaires sont de ce point de vue tous ces jeux des bureaux de tabac, où il faut gratter une pellicule opaque pour savoir si l'on a gagné (Tac-o-tac, Banco, Morpion, etc.). Ce sont là jeux d'impatience qui, en en gardant toutes les étapes – sinon le plaisir en serait amoindrit d'autant –, réduisent au minimum le temps de la révélation (ce qui est évidemment très astucieux de la part des concepteurs, qui témoignent ainsi d'une bonne connaissance des joueurs : quelqu'un qui joue au Loto ne recommence que pour le tirage suivant, après la révélation ; mais quelqu'un qui joue au Tac-o-tac, où la révélation est presque immédiate, recommence souvent immédiatement).

À cet égard, on notera que c'est peut-être par leurs points de vue sur la temporalité ludique que les deux lectures du jeu comme structure que nous proposons dans ces pages se différencient (et sont complémentaires). Là où la théorie des jeux envisage le temps de la succession des coups et lit le jeu comme temps d'un déploiement (voir les arbres de Kuhn), la lecture ici à l'œuvre voit le temps d'une actualisation. Mais, bien sûr, il n'y a là que deux lectures complémentaires de la même réalité : c'est l'actualisation qui organise le déploiement, c'est le déploiement qui actualise. La structure est présente dans ses *effets* : elle organise et spécifie chaque coup et leur succession. La structure est présente dans *ses* effets : chaque coup et leur succession l'expriment.

*Les séries.* — C'est dire qu'il faut lire le jeu, dans son déroulement et sa dynamique, plus que comme une simple succession de coups, comme une série. Il y a un principe structural qui organise la succession et la détermine comme suite. En vérité, on peut toujours lire plusieurs séries dans un jeu. Car la série des coups est le reflet de la rencontre de deux stratégies opposées. Or une stratégie n'est pas autre chose que le principe organisateur d'une série, la raison de la succession. Mais toutes ces séries, encore, ne prennent la forme qu'elles ont

que dans le jeu comme structure, dans le système des objets ludiques. Et les objets ludiques forment encore une série, dans un sens non temporel, comme on dit une série de casseroles, ou de tuyaux d'orgue (qu'on appelle aussi *jeux*), en désignant un ensemble déterminé de choses entretenant des rapports différentiels systématiques.

On voit bien que toutes ces séries, qui ne sont pas simplement identifiables ou réductibles les unes aux autres, pas même par des rapports de causalité, sont toujours en relation. On pourrait même dire que le jeu dans sa dynamique n'est pas autre chose que la mise en relation de toutes ces séries, de toutes ses séries. C'est ainsi que la structure fonctionne.

*Le jeu du jeu.* — C'est précisément ici, dans la considération de la dynamique, qu'intervient ce « jeu » (au sens où on dit qu'une pièce « a du jeu ») dont J. Henriot et d'autres aiment tant parler. Mais il n'est pas dans une faille ontologique du joueur en lui-même qui en dresserait une autre entre lui et son jeu. Ce n'est pas comme cela qu'on comprendra comment ça marche. Il est, dans la structure ludique, ce que les structuralistes appellent, dans l'étude des objets qui leur sont propres, la case vide. Bien sûr, il faut, pour que la structure ludique fonctionne, qu'il y ait des cases vides sans quoi rien n'avancerait. En ce sens, il faut qu'il y ait du jeu : mais on le comprend bien ici, ce « jeu » n'a rien de cet élément un peu mystique ou mystérieux qu'y voyait J. Henriot. Il est encore jeu de la structure, il est encore structurel, tout autant en vérité que le jeu du cylindre, sans lequel le piston ne pourrait se mouvoir dans un moteur à explosion.

Exemplaires à cet égard sont les jeux de balles et de ballon. Le ballon, au football par exemple, est cela qui circule toujours, occupant toujours des cases vides, qui fait jeu et mouvement du jeu, jusqu'au moment où il occupe cette case vide singulière, aux propriétés structurales particulières, mais exemplaire dans sa forme, la cage du gardien de but, après quoi il n'y a plus qu'à recommencer. Les déplacements relatifs des deux équipes l'une par rapport à l'autre, les places relatives de leurs joueurs dans l'espace du terrain, ne sont en vérité qualifiés qu'en fonction de la place absolue de chacun, à chaque moment, par rapport au ballon qui toujours circule. D'où l'importance et la difficulté dans tout jeu de *savoir juger à chaque instant de la valeur de la position*. En vérité, les fins stratèges, au jeu comme à la guerre, n'ont jamais fait autre chose.

### *La formalisation de l'agir « rationnel »*

Ce fin stratège, que fait-il, justement ? Peut-on, partant d'une lecture structurale du jeu, formaliser aussi, non seulement l'univers des règles, mais l'agir du joueur ? On sait que les règles du jeu, formant structure, autorisent et interdisent un certain nombre de choix possibles. On sait que le joueur recherche le choix qui lui assure une chance de gain maximale, et une chance de perte minimale<sup>1</sup>. Cette conduite, en admettant que le joueur fasse toujours le choix le plus « rationnel » (défini comme celui du gain optimal), peut-on la formaliser ? Peut-on faire une théorie du choix rationnel ? Telles sont les questions qui sont au point de départ de la théorie mathématique des jeux.

On le voit, ce dont il s'agit, c'est encore de structure et de séries. Mais les séries qui sont privilégiées ici, comme objets d'étude, ce sont les séries des coups joués et des coups possibles. Ce qu'il s'agit de formaliser ici, c'est le rapport entre la structure du jeu et la production des coups. Le système des règles engendre des possibles entre lesquels il faut choisir, étant entendu que les règles du choix (ordre des coups, etc.) comme la distribution finale des gains et des pertes sont encore des règles du jeu. La théorie des jeux – et c'est là sans doute la source de l'intérêt général qu'elle a pu entraîner – est une théorie formelle de la productivité de la structure.

Aussi faut-il répondre ici à deux objections souvent faites à la théorie des jeux, qui ne sont pas injustifiées dans l'absolu, mais qui n'auraient pas leur place dans ce paragraphe. On reproche souvent à la théorie des jeux : 1 / de considérer des « jeux » auxquels personne n'a jamais joué, qu'elle construit pour l'occasion et qui sont extrêmement simples ; 2 / de considérer un prétendu « joueur rationnel », qui n'existe pas non plus. Bref, la théorie des jeux permet de comprendre ce que doit faire un joueur qui n'existe pas dans un jeu qui n'existe pas. En un sens, cela est tout à fait vrai. Mais on ne peut pas plus en faire reproche aux théoriciens des jeux qu'aux physiciens de l'âge classique de ne considérer que des mouvements extrêmement simples dans des conditions (l'absence de frotte-

1. Pour ne pas compliquer inutilement les choses, nous n'évoquerons ici que la théorie des jeux non coopératifs (chacun cherche à maximiser son gain dans une perspective non coopérative).

ment, etc.) inexistantes. Il s'agit d'une option méthodologique : 1/ On utilise des jeux extrêmement simples parce que – pour prendre un exemple de jeu théoriquement à information complète – il n'est pas possible, matériellement, de dresser la liste complète des stratégies possibles et l'arbre de Kuhn dans son intégralité aux échecs où l'ensemble des stratégies possibles est astronomique. 2/ On s'intéresse à la décision « rationnelle » parce qu'il ne s'agit pas ici de faire une théorie psychologique, mais une théorie formelle de la décision. Le reproche, d'ailleurs, devient fondé, quand il s'adresse à des gens qui oublient qu'il s'agit d'une attitude méthodologique et croient que ce dont s'occupe la théorie mathématique des jeux existe tel quel dans le réel.

Sans prétendre ici rendre compte de la théorie des jeux dans son ensemble (ce qui supposerait au moins un travail d'une ampleur égale à celui-ci et excède largement nos compétences), essayons du moins de présenter quelques-uns des éléments qu'elle nous apporte dans le cadre du problème qui nous mobilise ici. On verra qu'elle peut nous fournir des éléments de réflexion tout à fait intéressants sur la question de l'interaction du choix rationnel et de la structure, par son étude du rapport de l'action aux issues du jeu.

Ce n'est pas tout, en effet, que de dire, comme nous l'avons fait et le ferons encore, que tout jeu est jeu avec des possibles. Il n'est pas inintéressant de savoir, en plus, si l'on peut donner de ces possibles une représentation formelle. De ce point de vue, l'apport de la théorie des jeux est irremplaçable (et l'on comprend l'utilité de la fiction méthodologique du joueur rationnel qui, tel un dieu leibnizien, choisit toujours le meilleur coup possible)<sup>1</sup>.

Commençons ici par *les jeux à information complète et parfaite* : ce sont les jeux où chacun connaît ses possibilités d'action, les possibilités d'action des autres, les issues possibles de ces actions (et leurs gains respectifs), et où chacun, supposant que l'autre est aussi

1. Ce rapprochement assez courant avec la philosophie de Leibniz est historiquement ténu. Il n'y a là qu'analogies en effet, et non filiation directe. Cependant, il serait vain de cacher qu'on ne peut s'empêcher d'y penser. D'autant que cette question du meilleur choix possible entraîne quelquefois des paradoxes assez voisins dans les deux cas. Par exemple, l'équilibre résultant de la confrontation des stratégies optimales (« meilleur choix possible ») de chaque joueur dans un cadre non coopératif (l'« équilibre de Nash » de la théorie des jeux) peut ne pas être un optimum de Pareto : il existe des issues plus favorables pour tous les joueurs simultanément, qui auraient pu être atteintes s'ils s'étaient concertés.

un joueur rationnel qui cherche à maximiser ses gains et lui supposant une connaissance commune de la structure du jeu peut se mettre intellectuellement à la place de l'autre (ce qui ne fait jamais que confirmer, sur des jeux précis, que la place préexiste au joueur, sinon c'est le « se mettre à la place de l'adversaire », si fondamental dans toute réflexion ludique, qui serait impossible). On a là un jeu à information complète. On dit que l'information est « parfaite » quand la règle stipule que les coups sont successifs et non simultanés. On remarquera que ce cas de figure est relativement fréquent dans les jeux pratiqués. Les jeux de réflexion sont souvent sur ce modèle, mais les jeux sportifs aussi (ping-pong, tennis, volley-ball, etc.).

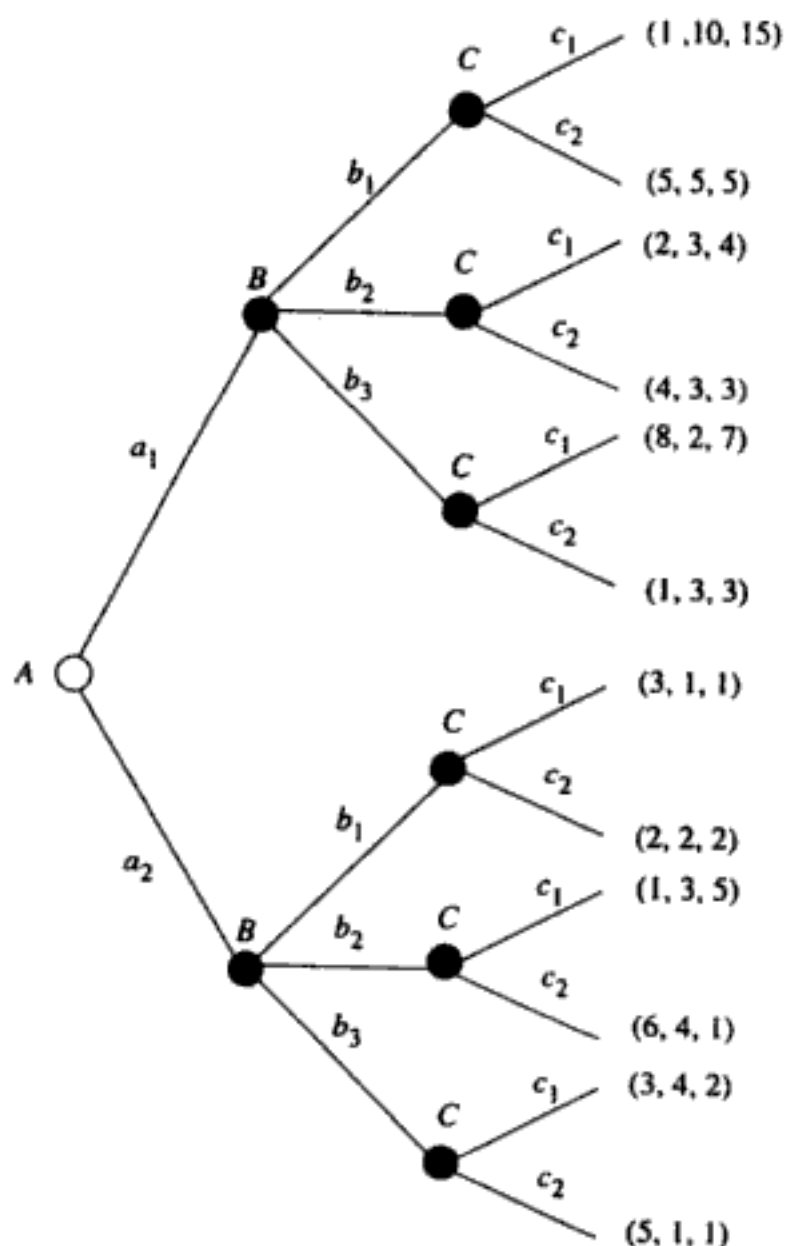
La représentation formelle qu'on peut donner de ce type de jeux, et qui n'est matériellement réalisable que sur des jeux très simples, où l'ensemble des coups possibles est non seulement dénombrable mais encore assez restreint, prend la forme d'un arbre de Kuhn. On peut ainsi formaliser l'ensemble des coups possibles et de leurs issues. Mais surtout, et c'est là que la formalisation commence à porter ses fruits, on peut aussi rendre compte de façon formelle du choix d'une stratégie. L'arbre de Kuhn, en effet, montre l'ensemble des stratégies possibles. Dans l'hypothèse de l'information complète et parfaite, on suppose que chaque joueur dispose de la connaissance de cet ensemble. En admettant que chaque joueur, à partir de sa connaissance des issues du jeu, fasse le choix rationnel de la meilleure pour lui, on peut, par la méthode de la « récurrence à rebours », savoir, parmi tous les chemins possibles de l'arbre de Kuhn, c'est-à-dire parmi tous les possibles ménagés par la structure du jeu, lequel sera effectivement parcouru.

Comme le montre l'exemple d'un schéma de récurrence à rebours, cette méthode a une conséquence paradoxale mais tout à fait intéressante : dans le cas d'un jeu à information complète et parfaite, en supposant les capacités de calcul du joueur rationnel infinies, le jeu est toujours « résolu » avant même le premier coup. On dira qu'il ne sert plus à rien alors de le jouer et que la théorie des jeux supprime le jeu. Bien sûr, mais cela ne doit rien avoir maintenant pour nous surprendre. Il ne s'agit que de l'une des conséquences des choix méthodologiques énoncés plus haut : ni les jeux, ni les joueurs de la théorie des jeux ne sont « réels ». Il n'en reste pas moins qu'il est difficile de nier que nous avons là un modèle formel du chemin de la réflexion parcouru par tout joueur. Le joueur d'échecs aussi fait cela. Seule-

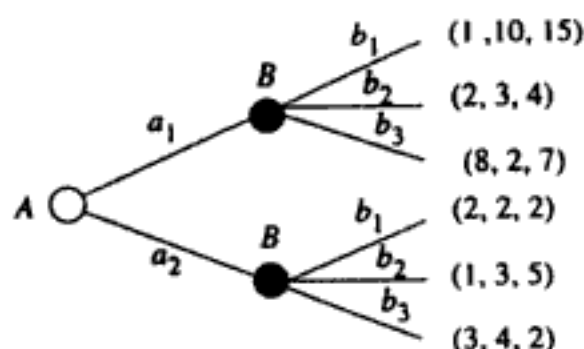
# ARBRE DE KUHN ET RÉCURRENCE A REBOURS SELON B. GUERRIEN

(B. Guerrien, *La Théorie des jeux*, Éd. Economica, p. 12, 13, 15)

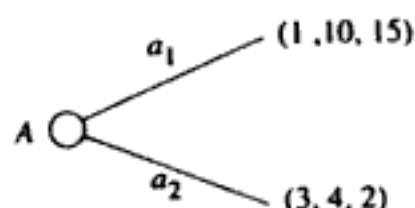
Le premier nombre, dans chacun des triplets, donne le gain de A, le second celui de B, le dernier celui de C.



Selon le principe de la récurrence à rebours, on commence par déterminer les choix de C à chaque nœud où il est concerné. On obtient (puisque  $15 > 5$ ,  $4 > 3$ , etc.):



On détermine ensuite, de même, les choix de B. On obtient, puisque  $10 > 3 > 2$  et  $4 > 3 > 2$ , l'arbre complètement élagué :



Le choix de A vient alors immédiatement :  $a_2$ . Ainsi, la solution par récurrence à rebours est : A choisit  $a_2$ , B,  $b_3$ , et C,  $c_1$ , les gains étant donnés par le triplet (3, 4, 2).

ment, il ne parcourt qu'un tout petit bout de l'arbre, il n'envisage qu'un nombre très réduit de possibles, qu'un nombre très réduit de stratégies. Par où l'on voit que c'est la théorie des jeux elle-même qui pointe vers ses propres limites et qui nous montre que pour penser le jeu tel qu'il se pratique, il va falloir dépasser le simple modèle de la pensée calculatoire, ce que nous tenterons de faire dès les pages qui suivent. On dira donc ici à la fois que, de fait, cela n'est pas « ce qui se passe » quand on joue par exemple aux échecs (dont on pourrait théoriquement déterminer la « solution » par récurrence à rebours), mais que cela n'enlève rien à l'intérêt de la chose : d'une certaine façon, c'est *aussi* « ce qui se passe », bien que sous un mode très mineur et non formalisable.

On s'aperçoit ici, du même coup, que ce qui échappe à la théorie des jeux dans l'hypothèse d'information complète, c'est la dynamique ludique proprement dite (puisque'il n'est pas même besoin, alors, de jouer le jeu). Cela est vrai aussi pour les *jeux à information complète mais imparfaite*. On désigne par là des jeux qui ont la même caractéristique que les précédents, à cette exception près – mais elle a des conséquences importantes – que les joueurs ne jouent plus successivement, mais simultanément. Cela suppose évidemment une certaine perte dans le niveau d'information, dans la mesure où le coup joué n'est plus la conséquence du coup précédent mais doit être fait en fonction de ce qu'il est possible que l'autre joue (étant entendu qu'il est aussi « rationnel » et non coopératif). L'exemple le plus courant de ce genre de jeux, et le plus connu des nombreux exemples de la théorie des jeux, est le célèbre « dilemme du prisonnier » :

Soit deux prisonniers A et B soupçonnés d'un forfait commun. Si A et B se taisent, ils vont un an en prison pour de petits délits  $(-1, -1)$ . Si A se tait et que B avoue, A va trois ans en prison, et B est libre en tant que « repentant »  $(-3, 0)$ , et réciproquement  $(0, -3)$ . Si A et B avouent, ils vont tous deux deux ans en prison  $(-2, -2)$ .

Là encore, la théorie des jeux montre que, malgré l'absence d'arbre de Kuhn, on peut formaliser de tels jeux, en les mettant sous forme de tableaux, nommés « forme stratégique » ou « forme normale ». Soit, dans l'exemple ci-dessus :

|   |         | B          |            |
|---|---------|------------|------------|
|   |         | se tait    | avoue      |
| A | se tait | $(-1, -1)$ | $(-3, 0)$  |
|   | avoue   | $(0, -3)$  | $(-2, -2)$ |

Dans un tel jeu, il est aussi possible de trouver la « solution » avant de le jouer. On constate en effet que la stratégie « se taire », est toujours dominée par la stratégie « avouer » (si l'un se tait, l'autre a toujours intérêt à avouer). A et B vont donc tous deux avouer. On remarquera que, là encore, la solution est sous-optimale, mais qu'elle correspond à un équilibre : c'est le résultat de choix individuels dont aucun joueur n'est invité à s'écarter de façon unilatérale (il s'agit d'un équilibre de Nash). Encore une fois, il n'est

pas besoin de jouer le jeu pour en avoir la solution – et ceci est vrai même quand on envisage les stratégies mixtes ou les jeux qui ont plusieurs équilibres de Nash. Comme le dit très bien B. Guerrien : « Dès que l'annonce est faite, le jeu est terminé, quelle qu'en soit l'issue. »<sup>1</sup>

On dira que les jeux réels sont rarement à un coup. Introduirait-on de la dynamique en envisageant la répétition d'un même jeu ? Qu'en est-il des *jeux répétés* ? Là encore, un des avantages de la théorie des jeux est qu'elle donne de l'univers des possibles engendrés par la structure une représentation formelle, et paradoxalement, c'est cette représentation formelle qui permet de donner un contenu à l'idée que tout jeu est jeu avec des possibles, car elle donne à voir qu'il ne s'agit pas de n'importe quels possibles, mais de possibles structurels, qui n'ont rien de vague. En cela, l'importance épistémologique de la théorie des jeux est comparable à celle du calcul des probabilités. De même que celui-ci permettait un savoir de l'aléatoire, celle-là offre les moyens d'une connaissance vraie des possibles.

On peut donc formaliser encore les jeux répétés, en utilisant à nouveau l'arbre de Kuhn. Mais il ne faut pas croire qu'en envisageant la répétition on aura gagné la dynamique. En effet, là encore, l'hypothèse de l'information complète et de la rationalité – qui suppose aussi que chacun pense, pour paraphraser en les détournant les maximes du sens commun du § 40 de la *Critique de la faculté de juger*, par soi-même dans une perspective non coopérative, en se mettant à la place de tout autre puisqu'il y a connaissance commune de la structure, et toujours en accord avec soi-même puisqu'il s'agit d'une stratégie – entraîne qu'il est finalement équivalent de considérer l'enchaînement séquentiel des décisions ou le choix fait par chacun de sa stratégie avant même que le premier coup soit joué. On en a un exemple, qui est en même temps un savoureux paradoxe, en reprenant le dilemme du prisonnier déjà considéré :

Soit ce jeu, répété un nombre déterminé de fois. Appliquons la méthode de la récurrence à rebours. Au dernier coup, on a vu que chacun a intérêt à avouer (il ne peut être question de menaces de rétorsion, puisque c'est le dernier coup). Il s'ensuit qu'il en est de même à l'avant-dernier (puisque la seule rétorsion possible est

1. B. Guerrien, *La Théorie des jeux*, p. 48.

d'avouer), et encore à celui d'avant, etc. Nous savons donc dès le début qu'il n'y a qu'une seule stratégie dominante, c'est d'avouer, et qu'un seul équilibre de Nash : A et B avouent toujours<sup>1</sup>.

On dira que ne sont étudiés ici que certains types bien particuliers de jeux. Caillois, par exemple, ne manquerait pas de noter que, pour l'instant, les jeux de hasard n'en font pas partie. Peut-on formaliser aussi les *jeux à information incomplète* ?

Qu'est-ce qu'un jeu de ce type ? C'est un jeu où l'on introduit de l'incertitude, en supposant la variation aléatoire de certains paramètres, les issues, les gains, ou les comportements. On notera que, comme le fait remarquer G. Deleuze à propos des jeux effectivement pratiqués, « ils retiennent le hasard seulement en certains points, et laissent le reste au développement mécanique des conséquences, ou à l'adresse comme art de la causalité »<sup>2</sup>. En effet, il ne peut y avoir de rationalité, au sens où l'entend la théorie des jeux, dans un chaos absolu.

On peut encore représenter au moyen d'un arbre de Kuhn adapté l'espace des possibles engendrés par la structure de ces jeux, en incorporant le facteur d'incertitude. Ce qui est intéressant, c'est qu'on ne peut plus en réduire les branches. On peut savoir quelle sera la stratégie dominante pour un joueur, dans certains cas, mais on ne peut pas connaître d'avance le résultat déterminé de cette stratégie, en raison du facteur aléatoire introduit dans le jeu. Pour prendre un exemple simple, dans le cas du dilemme du prisonnier, si le joueur B est aléatoire (avouer ou se taire en jouant à pile ou face), la stratégie dominante du joueur A est encore d'avouer, mais il faut que le jeu soit effectivement joué pour en connaître le résultat. Notons que si le jeu est répété un certain nombre de fois, et que la stratégie du joueur B est déterminée d'avance mais inconnue du joueur A (avouer toujours, se taire toujours, agir aléatoirement, se taire tant que l'autre n'a pas avoué, etc.), la « solution » pour le joueur A va dépendre fortement de la croyance qu'il a de ce qu'est le joueur B. Comme il n'y a plus de stratégie qui s'impose d'emblée, on peut même introduire une notion d'apprentissage. C'est dire que, dans les deux cas, on est obligé de jouer le jeu. Aurait-on ici retrouvé la dynamique ludique ?

1. On peut bien sûr supposer, si l'on veut vraiment créer une logique coopérative, que le jeu est infiniment répété. Mais c'est alors un autre jeu.

2. G. Deleuze, *Logique du sens*, p. 75.

En un sens, c'est là quelque chose d'indéniable et qui nous montre bien que pour que l'espace des possibles ludiques soit un espace de liberté, il faut aussi qu'il soit un espace d'incertitude. Quand tout est su, il n'y a plus de jeu. On s'aperçoit ici que la dynamique ludique est ce qui échappe nécessairement dès lors que l'on se place dans l'hypothèse d'information complète (et, à plus forte raison, parfaite). Ou plutôt, c'est la conjugaison des deux hypothèses de l'information complète et du « joueur rationnel aux capacités de calcul infinies » qui supprime la dynamique. Car, au fond, si du point de vue des joueurs réels un jeu n'est jamais à information complète, quand bien même il le serait théoriquement, comme les échecs, c'est que les joueurs eux-mêmes ne sont pas des « joueurs rationnels » au sens où l'entend la théorie des jeux. Si bien que ce dont la théorie des jeux, et toute approche structurale en général, est incapable de rendre compte, ce n'est pas seulement des structures trop complexes des jeux pratiqués. Il n'y a là qu'une limite de fait. Mais c'est surtout du jeu comme tel, avec sa dynamique et ses espaces d'incertitude. Cette limite alors est constitutive de la théorie, elle est le résultat inévitable de la prémisse méthodologique nécessaire du « joueur rationnel ». Au fond, il n'y a pas de jeu pour le « joueur rationnel » (et l'on s'aperçoit que cela est tout aussi valable pour les jeux à information incomplète).

Ce n'est pas parce qu'on refuse le positivisme à œillères qui consisterait à croire que la théorie des jeux dit tout du jeu, qu'il faut partir dans l'exaltation. La considération du jeu comme structure nous a appris des choses essentielles. En particulier, ce n'est pas rien, par exemple, d'avoir donné un contenu précis à l'idée de possible ludique. La théorie des jeux nous a montré comment il était possible de formaliser la productivité de la structure et de l'agir rationnel qui lui correspond. Ce faisant, elle a montré comment pouvait être pensable la spécificité de la structure ludique, d'être une structure qui produit. Ce qui échappe aux considérations structurales du jeu (mais dont on ne peut leur faire reproche parce que c'était la condition de leurs acquis positifs), c'est la compréhension de l'agir ludique. Et pourtant, il est vrai que l'on n'aura compris ce qu'est un jeu au sens plein, qu'on n'aura déployé tout le contenu de notre définition, que lorsqu'on aura une idée de ce qu'un joueur fait lorsqu'il joue, tant il est vrai que, pour être absolument tautologique, la définition du jeu par, « ce que le joueur fait quand il joue », n'est pas sans nous rappeler une évidence utile à ne

pas perdre de vue. Qu'est-ce que cela suppose, donc, de jouer à un jeu, au sens où nous l'avons défini ? Quelles sont les conditions de possibilité du jugement et de l'action ludiques ? Qu'est-ce donc que la compétence ludique ?

## 2. La compétence ludique

*« Les mots et les pièces du jeu d'échecs sont analogues ; savoir comment employer un mot et savoir comment déplacer une pièce aux échecs, c'est tout un. Mais comment les règles interviennent-elles dans le fait de jouer le jeu ? Quelle différence y a-t-il entre jouer le jeu et déplacer les pièces au hasard ? Je ne nie pas qu'il y ait une différence, mais je veux dire que savoir comment il faut employer une pièce n'est pas un état d'esprit particulier qui se déroulerait parallèlement à la marche du jeu. »<sup>1</sup>*

Soit cette activité que nous faisons et que nous appelons « jeu » : il ne suffit pas de savoir ce qu'elle est, ou plutôt, on ne le saura qu'en sachant *comment* elle l'est. A quelles conditions l'activité ludique – ce jeu auquel je joue – est-elle possible ? On peut encore formuler la question autrement : Qu'est-ce donc que je fais, au juste, quand je joue ? Mais la philosophie a souvent eu ce résultat étrange de faire apparaître qu'il n'est pas si facile de savoir ce qu'on fait.

Nous avons vu ce qu'il en était de la structure ludique, et c'est de là qu'il faut partir. Jouer, c'est toujours respecter un certain nombre de règles, qui prescrivent, interdisent, ou énoncent la forme que doit avoir telle ou telle action. Comprendre le jeu tel qu'il se pratique, c'est peut-être d'abord comprendre ce qu'est appliquer la règle dans un jeu. C'est là ce que nous appelons la question de la compétence ludique. Pour tenter d'avancer dans cette voie, il va falloir d'abord bien préciser quels types de règles sont à l'œuvre dans

1. L. Wittgenstein, *Cours de Cambridge 1932-1933*, trad. E. Rigal, TER, Mauvezin, 1991, p. 14.

le jeu, puis tenter d'examiner comment se présente le problème de l'action ludique sous cet angle de la compétence, en tâchant de saisir ce que cela peut être, dans le jeu, d'agir conformément à une règle.

### *Règles constitutives et règles régulatrices*

Il est toujours vrai de dire que jouer c'est agir conformément à des règles. Mais, en vérité, « règle » ne se dit pas dans un seul sens. Le « il faut » que la règle suppose n'est pas univoque. Entre « il faut, aux échecs, jouer d'abord les pions du centre », et « il faut, aux échecs, jouer le fou toujours en diagonale », il y a, sous l'analogie de la structure verbale, une profonde différence. La deuxième phrase définit le mouvement de la pièce et le constitue, la première enseigne comment il vaut mieux jouer le début de partie. Quelqu'un qui joue d'abord les pions sur les côtés joue sans doute mal aux échecs, mais il y joue encore. Quelqu'un qui joue le fou autrement qu'en diagonale ne joue plus aux échecs. C'est cette différence importante entre les deux types de règles, qui va nous permettre de mieux comprendre ce qui se disait de la liberté inventive et réglée, mais aussi inventée et régulatrice, dans la définition du jeu. Elle a été exprimée entre autres par John R. Searle, dans *Speech Acts*<sup>1</sup>, et commentée et explicitée par Jacques Bouveresse, dans « Signification, actes propositionnels et actes illocutionnaires », qui forme le huitième chapitre de *La Parole malheureuse*<sup>2</sup>. Il faut ici suivre quelque peu ces analyses.

Les règles constitutives sont celles qui, formant système, rendent possible un certain type d'activité. En le constituant, elles le produisent. Ainsi pour le jeu d'échecs. L'ensemble de ses règles définit le jeu, et le crée tout en réglant son usage. Plus encore, c'est une seule et

1. John R. Searle, *Speech Acts, An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge University Press, 1969.

2. J. Bouveresse, *La Parole malheureuse, De l'Alchimie linguistique à la grammaire philosophique*, Paris, Minuit, 1971, p. 349-395. La plupart des références que nous allons utiliser dans les pages qui viennent sont empruntées à cet auteur. Notre interprétation de Wittgenstein, en particulier, doit tout à la sienne, telle qu'elle est aussi développée dans *Le Mythe de l'intériorité. Expérience, signification et langage privé chez Wittgenstein*, Paris, Minuit, 1976 ; *La Force de la règle, Wittgenstein et l'invention de la nécessité*, Paris, Minuit, 1987 (nous avons aussi consulté : J.-C. Dumoncel, *Le Jeu de Wittgenstein : essai sur la Mathesis Universalis*, Paris, PUF, coll. « Philosophie d'aujourd'hui », 1991, et G. P. Baker et P. M. S. Hacker, *Language, Sense and Non-sense, A Critical Investigation into Modern Theories of Language*, Oxford, B. Blackwell, 1984).

même chose de régler son usage et de le créer. Les échecs n'existent pas avant les règles qui les constituent. Les règles régulatrices règlent par contre l'usage de quelque chose qui existe déjà. Comme le dit Wittgenstein (*Fiches*, 320) :

« Celui qui, lorsqu'il fait la cuisine, se dirige selon d'autres règles que les bonnes, cuisine mal ; mais celui qui se dirige selon d'autres règles que celles du jeu d'échecs joue *un autre jeu*. »<sup>1</sup>

Ce que l'on appelle en général les « règles du jeu », c'est très précisément cela, des règles constitutives. Pour reprendre l'exemple de l'arbre de Kuhn, ce sont les règles constitutives qui déterminent en réalité la production de l'arbre lui-même, c'est-à-dire sa structure, la façon dont tel ou tel gain est associé à telle ou telle issue, etc. La règle que s'impose le joueur de s'en tenir à une stratégie dominante (avouer toujours), par contre, est régulatrice. On le voit bien sur cet exemple, ce que la règle constitutive constitue, c'est le choix lui-même, avec ses différentes alternatives (c'est le caractère spécifique de la liberté ludique d'être ainsi constituée). « S'enfuir en courant », par exemple, n'est pas une alternative du jeu « le dilemme du prisonnier ». Tout simplement, cette action *n'existe pas* dans ce jeu. La règle constitutive ne dit pas ce qu'il vaut mieux faire, elle produit la possibilité d'un certain nombre de stratégies ; mais le choix de s'en tenir à une stratégie meilleure (ce qui n'a de sens que dans le cadre déjà constitué par les règles du jeu), la règle que le joueur se fixe à lui-même d'avouer toujours, par exemple, est une règle régulatrice.

Il convient de noter que les règles constitutives contiennent plus que ce qu'on a parfois l'habitude d'en dire. Elles précisent s'il s'agit d'un jeu compétitif ou non compétitif, par exemple. C'est-à-dire qu'elles constituent à proprement parler la nature du jeu en question :

« Lorsque je dis que jouer, par exemple, aux échecs, consiste dans le fait d'agir en accord avec les règles, j'entends inclure beaucoup plus que simplement les règles qui énoncent les mouvements possibles des pièces. On pourrait être en train de suivre ces règles et cependant ne pas être en train de jouer aux échecs, si par exemple les mouvements étaient effectués en tant qu'éléments d'une cérémonie religieuse, ou si les mouvements du jeu d'échecs étaient incorporés à un jeu plus étendu, plus com-

1. Cité et traduit par J. Bouveresse, *La Parole malheureuse*, p. 351 (L. Wittgenstein, *Fiches*, trad. J. Fauve, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1970, p. 90). On notera que, dans les pages qui viennent, on a en général préféré utiliser les traductions de J. Bouveresse.

plexe. Dans la notion d' "agissement en conformité avec les règles" j'entends inclure les règles qui rendent clair le "but du jeu". En outre, je pense qu'il existe des règles qui interviennent d'une manière cruciale dans les jeux compétitifs et qui ne sont pas propres à ce jeu ou à celui-là. Par exemple, je pense que le fait que chacun des deux partis se trouve engagé à essayer de gagner correspond à une règle des jeux compétitifs. On notera à ce propos que notre attitude à l'égard de l'équipe ou du joueur qui laissent tomber délibérément le jeu est la même que celle que nous avons à l'égard de l'équipe ou du joueur qui trichent. Tous les deux violent des règles, bien que les règles soient de deux espèces tout à fait différentes. »<sup>1</sup>

Les règles régulatrices, c'est-à-dire ce que dans un autre contexte, on appellerait les impératifs de la prudence, sont rendues possibles par le cadre des règles constitutives. Il faut encore entendre cela lorsque nous disons que la liberté ludique est liberté réglée : la liberté ludique est *constituée* (par les règles constitutives) et *régulatrice* (elle se règle prudemment).

### *La compétence ludique*

« L'observateur qui considère un match de football devrait, semble-t-il, distinguer dans les événements qui se déroulent sous ses yeux, au moins trois types de régularités : des régularités brutes, telles celles qui découlent des lois de la balistique ou de la physiologie humaine, par exemple ; des régularités qui découlent de l'observation de règles régulatrices, telles que les principes stratégiques ou tactiques auxquels obéissent les joueurs ; enfin les régularités correspondant aux règles constitutives du jeu de football. »<sup>2</sup>

Sur le modèle du concept de « compétence linguistique », mis en avant par N. Chomsky (mais avec de certaines nuances), nous forgeons le concept de « compétence ludique ». Il faut l'entendre ici dans un sens assez large. La compétence ludique d'un joueur peut se décrire comme l'ensemble des connaissances qu'il a des régularités du jeu. Elle comprend donc nécessairement la connaissance des règles

1. John R. Searle, *Speech Acts, An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge University Press, 1969, p. 34. Cité et traduit par J. Bouveresse dans *La Parole malheureuse*, p. 361. On notera avec intérêt que, par des voies différentes, J. R. Searle retrouve ici, en énonçant le fondement, un phénomène qui avait déjà été observé par Jean Châteauneuf.

2. J. Bouveresse, *La Parole malheureuse*, p. 373.

constitutives, et de leur système, sans quoi le jeu n'est pas possible<sup>1</sup>, et, à un plus ou moins grand degré (c'est pourquoi la compétence ludique n'est pas égale chez tous), la connaissance de règles régulatrices, des plus élémentaires (il vaut mieux ne pas perdre une tour sans contrepartie) aux plus élaborées (comment jouer la sicilienne), et même la connaissance de certaines régularités brutes (moins aux échecs qu'au tennis, évidemment). Toutes ces règles ne sont pas nécessairement conscientes, ou plutôt, présentes à la conscience du joueur, de manière réfléchie, au moment même où il joue, car au fond une règle bien assimilée n'a plus à l'être, mais c'est leur ensemble qui définit, et permet de décrire, la compétence ludique de chaque joueur pour tel ou tel jeu.

La question est qu'il ne faut pas confondre, comme J. Bouveresse le souligne fort bien, les différents types de régularités, et surtout leurs différents types de causalités. Les règles qui définissent les échecs (constitutives) ne sont pas, malgré la similitude apparente, causes de l'agir ludique au même titre que celles qui enseignent l'art de jouer la sicilienne ou le *queen's gambit* (régulatrices). Nous pouvons, avec ce que nous avons vu précédemment, marquer clairement la différence. La causalité de la règle régulatrice, pour peu qu'on veuille la décrire dans ses effets, est de l'ordre du « si... alors... » (telle cause implique tel effet : si tu ne fais jamais de passe à tes partenaires, alors les joueurs de l'équipe adverse finiront par te prendre le ballon). La causalité des règles constitutives, par contre, est tout à fait différente. Les règles constitutives, bien sûr, sont impliquées, sont présentes, dans toutes les actions du jeu. Mais pas au même titre. La causalité de la règle constitutive est structurale : elle dit la *forme* de la causalité possible dans le jeu. En ce sens, elle n'est pas cause de la performance ludique, qui est toujours telle ou telle actualisation de la structure.

1. On pourrait objecter qu'il arrive que les joueurs, à un jeu, ne connaissent pas toutes les règles constitutives. En fait, c'est là une objection spécieuse, puisqu'elle se fonde sur une réalité dont elle interprète mal les conséquences. Il arrive en effet que quelqu'un joue aux échecs en ignorant la règle de la prise en passant, ou que quelqu'un joue aux dames en ignorant l'obligation pour le joueur qui le peut de prendre le plus de pions adverses possibles. Mais que se passe-t-il quand ce joueur rencontre un joueur « orthodoxe » ? Il se passe que les deux joueurs réalisent simplement qu'ils n'étaient pas en train de jouer au *même* jeu. Comme il n'y a pas moyen de jouer au même jeu avec deux règles constitutives différentes, on arrête alors la partie, on redéfinit les règles constitutives, et l'on recommence sur de nouvelles bases. La compétence ludique d'un jeu particulier suppose donc bien la connaissance de *toutes* ses règles constitutives.

*Elle est cause de la forme de cette performance.* Pour faire une analogie (qui vaut ce que vaut toute analogie, c'est-à-dire souvent pas grand-chose), il y a là la même différence qu'entre la loi mathématique qui décrit certains phénomènes de la nature et la sur-loi (qui n'est pas loi dans le même sens) qui dit que la nature est écrite en langage mathématique.

La compétence ludique suppose donc, qu'on joue bien ou mal, la connaissance au moins implicite des règles constitutives. Ce qu'il y a de proprement fascinant dans le jeu, comme le notait d'ailleurs une phrase de C. Lévi-Strauss que nous avons citée plus haut, c'est la possibilité, à partir de ce nombre fini de règles, de produire un nombre indéfini de coups, ce qui suppose chez le joueur que sa liberté inventée et réglée soit encore inventive dans le système de règles<sup>1</sup>. En d'autres termes, le joueur qui possède une compétence ludique, même minimale, d'un jeu X peut comprendre et produire dans le jeu X un nombre indéfini de coups nouveaux, au moins pour lui – des coups qu'il n'a jamais encore vus ni faits, dont il est inventeur en ce sens restreint, ou auxquels il va devoir inventer une réponse<sup>2</sup>.

Il faut bien sûr se garder ici d'un certain nombre de préjugés. Nous avons dit que le joueur doit avoir intégré la règle. Cela est évidemment tout à fait vrai, et on ne voit pas comment il pourrait jouer sinon. Mais « intégré » ne veut pas dire que le manuel de règles qu'il avait précédemment sous les yeux, il l'a maintenant dans la tête, à la façon d'un répertoire qu'il devrait consulter à chaque coup pour savoir ce qu'il peut faire. On voit mal comment le joueur de tennis

1. A ce titre, il est clair que l'on peut parler de jeux plus ou moins riches (c'est peut-être ce que G. Deleuze signifiait en parlant de « nobles », dans la phrase que nous citons plus haut). On peut penser une gradation qui irait des jeux où la liberté ludique est la moins inventive, et se contente d'être conforme avec sa définition minimale (faire ce que la loi permet) – bataille, Tac-o-tac – jusqu'au jeux les plus riches, comme les échecs ou certains sports d'équipe – football, rugby, etc.

2. C'est évidemment ceci qui a poussé les linguistes et philosophes du langage à se servir souvent de la comparaison ludique, et qui fait que nous pouvons en retour, mais toujours avec un certain décalage, leur emprunter ou plutôt leur détourner, quelques concepts et analyses. « Avec un certain décalage », car, il faut le noter, les problèmes rencontrés par la linguistique et la philosophie du langage ne sont tout de même pas exactement superposables aux nôtres. Les polémiques entre les tenants des théories de N. Chomsky et ceux qui prétendent hériter de Wittgenstein, qui ne sont d'ailleurs peut-être pas, dans le domaine du langage, irréductibles, perdent en tout cas, dès lors qu'on se déplace dans le domaine du jeu, tout intérêt – nous indiquons ci-dessous pourquoi. Ici comme ailleurs, pour traiter du jeu, nous nous contentons de prendre où nous voulons ce qui peut nous être utile.

pourrait jouer un seul coup, s'il devait d'abord consulter sa « base de données » personnelle, contenant le système des règles, évaluer la légalité du coup de son adversaire, l'ensemble de ses coups possibles, etc. Pourtant, on ne peut pas décrire autrement son activité, à quelqu'un qui ne saurait pas de quoi il s'agit, qu'en disant d'abord : « Il joue au tennis. Le tennis est un jeu où... (suit l'énoncé du système de règles que l'activité du joueur en question respecte). »

En d'autres termes, une description complète de la compétence du joueur de tennis suppose l'énoncé complet du système des règles du jeu, l'énoncé formel de l'ensemble des coups permis et interdits. Sinon, on ne peut même pas comprendre ce qu'il est en train de faire, puisque, du fait de l'arbitraire de la règle, ses actions ne prennent pas sens autrement que par l'énoncé de cette règle<sup>1</sup>. Mais cette description de la compétence ludique ne suppose pas qu'on doive décrire l'usage comme si le joueur devait à chaque fois puiser dans le réservoir des règles et faire un petit calcul. Dans tout les sens du terme, nous pouvons dire qu'on n'en a pas besoin. Le joueur qui connaît le jeu n'a pas besoin de ce petit calcul pour jouer. Nous, qui tentons de rendre compte du phénomène ludique, nous n'avons pas besoin de cette hypothèse.

C'est cela que veut dire, en vérité, l'affirmation que le joueur a intégré la règle. En fait, il n'a plus alors besoin du système de règles comme quelque chose d'extérieur à lui dans lequel il devrait puiser. « Intégrer », ici, veut dire que ses actions ont maintenant pris la forme que le système de règles demande. Il y a bien des calculs, effectivement, mais pas sur l'application de la règle. Les calculs qui interviennent dans le jeu ont déjà la forme que la règle leur donne. Ils supposent déjà la règle comme ce qui les constitue dans leur structure. En vérité, la règle est cette structure. Si bien que, au tennis par exemple, les calculs (qui peuvent être en partie inconscients, extrêmement rapides en tout cas) sont de l'ordre de : « Dois-je faire un lob ou un passing ? » Mais pas : « Dois-je taper dans la balle ou danser la carmagnole ? » L'option « danser la carmagnole » n'a pas ici plus de sens, et ne peut pas plus intervenir dans l'alternative qu'une intersec-

1. De là vient le sentiment d'étrangeté que nous ressentons lorsque nous regardons un jeu dont nous ignorons entièrement les règles, comme cela peut nous arriver à l'étranger. Face à une partie de *cricket*, par exemple, la plupart des Français demanderont, en essayant de comprendre les mouvements des joueurs sur le terrain : « Mais qu'est-ce qu'ils font ? »

tion entre deux parallèles dans une géométrie euclidienne. Elle n'existe pas, et pour les mêmes raisons.

C'est là toute la fonction du « tour pour rien » qu'on fait souvent lorsqu'on apprend un nouveau jeu. Il vise à s'imprégner, c'est-à-dire, littéralement, à *se former*, à donner à ses actions la forme exigée par la règle. On remarquera qu'il est très significatif, à cet égard, que les joueurs, même s'ils ne comptent pas les points pour chaque tour, ne considèrent cependant jamais ce « tour pour rien » comme faisant partie du jeu lui-même – comme son nom l'indique. Ce qui est bien dire que le jeu proprement dit n'a pas commencé tant que cette intégration, au sens que nous venons de décrire, n'est pas faite. Cette façon de sortir de l'alternative qui partage de manière répétitive, dans le domaine du langage, théoriciens de la compétence et théoriciens de l'usage, explique à la fois pourquoi la polémique n'a pas lieu d'être à propos du jeu et aussi pourquoi les deux camps en présence peuvent tous deux se servir des mêmes exemples tirés du jeu et interprétés différemment, à chaque fois de manière unilatérale. Que montre notre définition, en effet, sinon que le caractère spécifique du jeu est qu'en lui une légalité produit une liberté réglée ? « Liberté réglée », cela veut dire précisément qu'elle a la forme que lui donne la légalité ludique. Apprendre à jouer à un jeu, en intégrer la règle, acquérir cette liberté réglée, c'est là une seule et même chose. La liberté ludique, telle que nous l'entendions plus haut, ce n'est pas autre chose que cela.

En fait, on aurait bien pu aussi arriver par d'autres voies à cette solution. La convergence entre ce qui vient de se dire ici sur l'intégration de la compétence et certains textes de Hegel sur l'habitude, dans le troisième tome de l'*Encyclopédie des sciences philosophiques* par exemple, laisse penser que notre raisonnement aurait aussi bien pu, ici, passer par ces chemins-là. De fait, il apparaît même utile de s'arrêter quelque peu sur ce rapprochement, car la lecture du texte hégélien va nous permettre de développer ce qui s'est dit jusqu'ici. On pourrait bien trouver dans ces pages de quoi nous aider à penser ce qu'est l'apprentissage d'un jeu et l'activité ludique elle-même et, par ce détour, mieux comprendre ce qu'est la liberté ludique dans son rapport à sa légalité<sup>1</sup>.

1. Nous citons ici Hegel dans *Encyclopédie des sciences philosophiques*, III. *Philosophie de l'esprit*, trad. B. Bourgeois, Paris, Vrin, coll. « Bibliothèque des textes philosophiques », 1988.

## Venir au jeu

Si ce que dit Hegel de l'habitude nous aide à comprendre et à développer ce que nous avons dit de l'intégration, c'est parce que l'habitude, chez Hegel, se définit d'abord, précisément, comme « intégration formatrice », ainsi que traduit Bernard Bourgeois le *Sich-ein-bilden* hégélien<sup>1</sup>. L'engendrement de l'habitude est un exercice qui donne une forme, elle crée une mécanique qui informe la corporéité (et c'est à cela que Hegel va s'intéresser ici plus particulièrement) mais aussi l'intelligence en ce qu'elle peut avoir de mécanique. C'est en cela qu'elle devient nature.

« L'habitude a été appelée à bon droit une seconde nature, – *nature* : car elle est un être immédiat de l'âme, – *seconde nature* : car elle est une immédiateté posée par l'âme, une intégration et une pénétration formatrice de la corporéité. »<sup>2</sup>

Nous laisserons de côté, dans la lecture de ses textes, la question du rapport de l'habitude au corporel, dans la négation de la sensation immédiate qu'elle représente, par exemple. Mais nous retiendrons la dialectique de la liberté et de la non-liberté qui s'y exprime. Il y a une non-liberté apparente de l'habitude, qui est celle qu'on retient quand on la critique. En un sens, il est clair que c'est une règle qui contraint le corps sur lequel elle s'exerce. Cela se voit bien sur quelqu'un qui a pris l'habitude de se tenir mal, par exemple, et qui reste voûté. En ce sens, la scoliose montre bien comment l'habitude est forme du corps. Mais il y a une liberté, ou plutôt une libération, parce que c'est par elle que la volonté s'inscrit dans le réel du corps, se libère de la donnée immédiate, en fait l'expression de l'esprit. Comment, en lisant ces textes, ne pas penser à la danse ?

D'une certaine façon, l'habitude possède la même fonction que celle que Kant donnait au dressage dans l'éducation<sup>3</sup>. Elle s'exerce à tous les niveaux de l'activité humaine. Se tenir debout, par exemple,

1. *Ibid.*, p. 214.

2. *Ibid.*, p. 215.

3. C'est d'ailleurs dans le même ordre d'idées, nous semble-t-il, que Wittgenstein fera le lien entre explication et dressage (cf. *Fiches*, 186, trad. J. Fauve, p. 53, voir aussi J. Bouveresse, *Le Mythe de l'intériorité*, p. 394). On notera cependant une différence de vocabulaire qui reflète peut-être une nuance : pour « dresser », Wittgenstein dit *abrichten* et Kant emploie *dressieren* (cf. *Réflexions sur l'éducation*, trad. A. Philonenko, Paris, Vrin, 1984, p. 83, voir aussi M. Crampe-Casnabet, « Du dressage à la civilisation : Kant », in *L'Éducation, approches philosophiques*, dir. P. Kahn, A. Ozoulias, P. Thierry, Paris, PUF, 1990, p. 241).

pour commencer par le plus extérieur, est le résultat d'une habitude, mais encore voir, comme habitude de la synthèse, et même encore penser (« le manque d'habitude et la longue prolongation du penser font mal à la tête »)<sup>1</sup>. Dans tous les cas, l'intégration formatrice de l'habitude réduit la médiation. La position debout, la synthèse visuelle, la pensée, acquiert avec elle l'immédiateté. Elle assure l'identité de l'identité spirituelle et de la différence corporelle. D'une certaine façon, le texte bien souvent cité de la remarque du § 459 ne dit pas autre chose. La lecture comme habitude supprime la médiation sonore<sup>2</sup>.

On le voit, dans tous ses attributs, l'habitude est toujours la forme de l'action. C'est pourquoi en un sens, elle est liberté, parce qu'elle rend le contenu possible. D'une certaine façon, c'est encore cela une règle qui invente une liberté. Ainsi il faut avoir l'habitude de l'effort mental pour penser vraiment :

« La *pensée* entièrement libre, active au sein du pur élément d'elle-même, a besoin, pareillement, de l'habitude et de l'aisance due à la familiarité, de cette forme de l'*immédiateté* grâce à laquelle elle est une propriété non entravée. »<sup>3</sup>

C'est finalement ce qui fait que l'*habitude*, comme l'indique l'addition au § 410 (qui permet de vérifier une fois encore combien les additions de l'*Encyclopédie* peuvent être précieuses), est *habitat* – ce que chacun peut vérifier lorsqu'il apprend un nouveau jeu qui comprend de nombreuses règles : le moment où il commence à bien jouer est celui-là. L'âme fait de ce qui est formé par l'habitude son habitation, où elle peut se mouvoir librement, ne s'engloutissant plus, par exemple, dans chaque sensation ici et maintenant présente, mais, libérée de cet assujettissement, s'y rapportant comme à un milieu où évoluer. C'est précisément cela une seconde nature : une nature posée par

1. Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques*, III : *Philosophie de l'esprit*, trad. B. Bourgeois, p. 217.

2. « L'habitude acquise efface aussi plus tard la caractéristique de l'écriture en lettres, [à savoir] d'apparaître, au service de la vue, comme un détour par l'audibilité pour atteindre les représentations et elle en fait pour nous une écriture hiéroglyphique, de telle sorte que quand nous l'employons nous n'avons plus besoin d'avoir devant nous la médiation des sons ; par contre les gens qui lisent peu prononcent à haute voix ce qu'ils lisent, pour le comprendre dans sa résonance » (*ibid.*, p. 259).

3. *Ibid.*, p. 217. On remarquera qu'on retrouve dans ces lignes de la remarque du § 410 tous les thèmes liés chez Hegel à la considération de l'habitude : c'est une contrainte qui produit une libération, une médiation qui fait naître une immédiateté.

l'âme, mais qui est encore forme de l'élément où elle se meut et dont elle est donc aussi, d'une certaine façon, esclave. Il faut lire ici une belle page de cette Addition qui, résumant bien le propos hégélien, rendra plus manifestes aussi, encore qu'elles doivent commencer à être claires, les raisons de ce petit détour par la pensée de Hegel. L'habitude, règle assimilée qui rend possible une liberté nouvelle, est ce par quoi la compétence est nature, est le venir au jeu qui assure le passage de la compétence à l'usage, qui fait que la règle du jeu, comme celle de l'écriture, n'a plus, une fois intégrée, à être présente à la conscience, mais devient la forme même de l'action ludique.

« En tant que les activités singulières de l'homme acquièrent, par l'exercice répété, le caractère de l'*habitude*, la forme de quelque chose qui est accueilli dans le *rappel en et à soi*, dans l'*universalité* de l'intérieur spirituel, l'âme introduit dans ses manifestations extérieures une manière d'agir *universelle* transmissible aussi à d'autres, une *règle*. Un tel universel est quelque chose de tellement ramassé dans soi en une *simplicité* que, en lui, je n'ai plus conscience des différences *particulières* de mes activités spirituelles. Qu'il en est ainsi, nous le voyons, par exemple, avec l'écriture. Quand nous apprenons à écrire, nous devons diriger notre attention sur tout ce qui est du singulier, sur une multitude immense de médiations. Quand, par contre, l'activité de l'écriture nous est devenue habituelle, notre Soi s'est rendu maître si complètement de toutes les singularités concernées, il les a à tel point contaminées de son universalité qu'elles ne nous sont plus présentes *comme singularités* et que nous ne gardons en notre vue que ce qu'elles ont d'*universel*. Ainsi nous voyons donc que, dans l'habitude, notre conscience est dans le même temps *présente* dans la Chose, *intéressée* à elle, et pourtant, inversement, *absente* d'elle, *indifférente* à elle – que notre Soi *s'approprie* tout autant la Chose que, au contraire, il se *retire* d'elle – que l'âme, d'un côté, *pénètre* entièrement dans ses manifestations extérieures et, d'un autre côté, les *délaisse*, par conséquent leur donne la figure de quelque chose de *mécanique*, d'un simple *effet naturel*. »<sup>1</sup>

Venir au jeu, en vérité, c'est cela. A quelque jeu qu'on joue, la règle créatrice n'a plus à être présente à la conscience du joueur. Quand elle l'est, c'est plus une entrave qu'autre chose, quand le jeu, trop complexe, n'est pas encore bien assimilé (c'est ainsi qu'à la belote, le débutant gardera près de lui un petit papier pour se souvenir de la valeur des cartes, selon qu'elles sont atouts ou non). C'est

1. *Ibid.*, p. 513.

qu'en réalité la règle n'est pas la cause de l'action ludique. Elle en est la forme.

Ceci nous instruit déjà par avance sur la conscience ludique, sur laquelle nous reviendrons par la suite. Ce qui est présent à la conscience du joueur d'échecs, par exemple, ce n'est pas la règle de déplacement de cette tour noire qui est au centre de l'échiquier, mais c'est le danger qu'elle représente pour les blancs. D'une certaine façon, on peut dire que le jeu commence vraiment pour le joueur, en tout cas dans ses manifestations psychologiques (tension, angoisse, plaisir, etc.) quand la règle fondatrice n'est plus présente à la conscience comme quelque chose d'extérieur à la conscience, qu'il faut sans cesse se remémorer, mais devient la forme même de cette conscience ludique.

Ceci dissipe bien des ambiguïtés et des faux problèmes liés à cette notion de règle du jeu. C'est un mode d'emploi, c'est aussi un faire exister, et c'est dans le même temps et inséparablement l'un et l'autre. Cette règle, je la possède comme un savoir pratique (je l'intègre), ce qui fait qu'elle est plus ou moins présente à ma conscience selon qu'elle est moins ou plus intégrée. Ce que je ne possède pas du même coup, et que je n'ai nul besoin de posséder (c'est une hypothèse à la fois trop lourde et tout à fait inutile) ce sont tous les possibles engendrés par l'univers des règles. C'est pour cela qu'il faut jouer.

### *Suivre une règle*

« Si je dis : "Je vais maintenant me procurer une reine ayant des yeux tout à fait terrifiants, elle mettra hors de l'échiquier tout ce qui s'y trouve", alors vous allez rire. L'aspect extérieur d'un pion est indifférent. Ce qui est vrai en réalité, c'est que l'ensemble des règles du jeu fournit le lieu logique du pion. Le pion est une variable, comme le  $x$  en logique. »<sup>1</sup>

Le rire, parfois, en philosophie, n'est ni celui des servantes, ni celui des dieux, mais celui, non de dérision mais de plaisir pur, causé par la joie que provoque toujours en nous l'apparition inattendue de la vérité. La reine des échecs n'est pas cet objet de bois. Mais cet objet de bois n'est pas non plus une apparence au sens platonicien d'un reflet d'une reine des échecs qui existerait ailleurs, dans un ciel des

1. L. Wittgenstein, in *Ludwig Wittgenstein und der Wiener Kreis*, Oxford, B. Blackwell, 1967, p. 104 ; cité et traduit par J. Bouveresse, *Le Mythe de l'intériorité*, p. 207.

Idées par exemple, et dont il serait la représentation. Ce n'est pas dans le même sens qu'on dit que cet objet de bois n'est pas la reine des échecs, et que ce dessin n'est pas une pipe. Les pièces ne sont pas la représentation de quelque chose.

Ainsi, à la question « Avec quoi joue-t-on ? », il faut répondre qu'on ne joue ni avec des morceaux de bois, ni avec des représentations. Comme le dit Wittgenstein, « il y a une troisième chose »<sup>1</sup>. Cette troisième chose, on voit bien ici que c'est précisément ce que nous avons appelé plus haut l'« objet ludique », c'est-à-dire un objet constitué par l'ensemble des règles du jeu. C'est à cela qu'on a affaire dans le jeu, on ne joue jamais qu'avec ce que la règle constitue et dans ce qu'elle constitue<sup>2</sup>. Si bien qu'évidemment, si la question de la règle se pose avec tant d'insistance et qu'il faut toujours ici tendre à préciser notre pensée, c'est qu'on est dans ce qui est fondamental pour la compréhension du phénomène ludique. De fait, la caractérisation de l'objet ludique comme lieu logique produit par l'ensemble des règles du jeu fait ressortir sous un jour nouveau, en en expliquant les fondements, le vieux problème de l'arbitraire des règles du jeu, qui nous a déjà été donné à lire à plusieurs reprises. En effet, les illusions sur l'objet ludique qui faisaient naître les faux problèmes dont on s'est maintenant débarrassé (Est-il imaginaire ou réel ? Est-il une représentation ?, etc.) venaient toutes du présumé qu'« il doit y avoir quelque chose derrière ». Mais en vérité, il n'y a rien. Le pion ne représente rien. Il est constitué par des règles qui elles-mêmes ne sont pas fondées. C'est en ce sens que la règle est arbitraire.

Mais, là encore, il faut nuancer. Le système de règles, la structure, n'a pas de fondement. Considérée uniquement sous cet angle, on peut dire en effet que la règle est arbitraire. Mais il convient de préciser. C'est l'ensemble des règles, considéré en tant qu'ensemble, qui est arbitraire. Mais, à l'intérieur d'un système de règles, et même lorsque l'on regarde le système sous l'angle de son fonctionnement, la règle, pour n'être pas fondée, n'en est pas pour autant sans signification. Le

1. *Ibid.*

2. Ce qui est vrai des échecs l'est aussi du rugby, même si cela prête plus à l'étonnement. Il est vrai qu'on joue avec un ballon concret, et qu'une mêlée suppose un corps à corps réel. Mais ce ballon, et même ces joueurs, ne sont tels que parce qu'ils sont constitués comme tels par l'ensemble des règles du jeu (ce n'est pas n'importe quel ballon, ni surtout n'importe quelles personnes sur le terrain) : en ce sens ils sont aussi des « objets ludiques », selon notre définition.

système doit fonctionner, produire des effets. Dans le jeu, toute règle doit être effective ; si l'on ajoutait au système des règles du jeu d'échecs « toute reine doit avoir des yeux terrifiants », cela serait dépourvu de sens, par rapport au système des règles du jeu, par opposition à la règle de la prise en passant, par exemple, qui a une fonction évidente. Si bien qu'on peut dire à la fois, mais pas du même point de vue (c'est pour cela qu'il importe de les distinguer) que les règles du jeu d'échecs sont arbitraires et qu'elles ne le sont pas :

« Les règles du jeu d'échecs sont-elles arbitraires ? Imaginons qu'il se révèle que seul le jeu d'échecs distraie et satisfasse les hommes. Dans ce cas en vérité ces règles, si le but du jeu doit être rempli, ne sont pas arbitraires. "Les règles du jeu sont arbitraires" veut dire : le concept "jeu" n'est pas défini par les effets que le jeu doit avoir sur nous. En un sens analogue l'unité de mesure dans laquelle nous exprimons une longueur est arbitraire, en un autre le choix de l'unité est limité ou déterminé. »<sup>1</sup>

Quand on dit que la règle est arbitraire, on dit qu'elle est dépourvue de fondement. Si quelqu'un à qui on explique les échecs demandait pourquoi il faut mettre le roi adverse en échec, il n'y aurait rien d'autre à lui répondre que « c'est comme ça, c'est le but du jeu », ce qui n'est bien sûr pas donner une explication qui satisfasse à la question « pourquoi », mais une simple définition. On pourrait lui dire, par contre, pour quelle raison, au Go, existe la règle du Ko, qui évite au jeu de se bloquer dans la répétition infinie du même coup. Mais on voit bien que ce n'est là jamais que renvoyer à l'arbitraire des autres règles qu'il s'agit de faire fonctionner. Pourquoi doit-on les faire fonctionner ? Parce que c'est le jeu.

La règle constitutive, arbitraire, fondatrice est donc plus la forme de l'action du joueur que sa cause. Ou, si l'on préfère, plus la cause de la forme de l'action du joueur (bouger son fou en diagonale) que de cette action du jeu proprement dite (mettre son fou en e4). La cause de « mettre son fou en e4 » n'est pas la règle de déplacement du fou, mais telle ou telle situation de jeu qui laisse supposer au joueur qu'il aurait intérêt à mettre son fou en e4. Mais la conséquence ici de cette constatation c'est qu'en vérité suivre une règle du jeu, cela n'a pas

1. L. Wittgenstein, *Philosophische Grammatik*, Oxford, B. Blackwell, 1969 ; cité et traduit par J. Bouveresse, *ibid.*, p. 240. Une règle doit avoir un sens dans le jeu à l'intérieur de l'ensemble du système de règles dont elle fait partie, et ne doit ni en rendre le fonctionnement impossible (contradiction dans le système de règles) ni bloqué à un moment donné.

plus de justification que la règle elle-même. A l'élève qui apprend le maniement des pièces, le maître ne pourra dire que « bien, c'est comme ça » ou « non, tu te trompes », et si l'élève lui demande, « pourquoi ? », il ne pourra que répéter, en guise de réponse, l'énoncé de la règle constitutive, et en montrer lui-même, éventuellement, un exemple sur l'échiquier ; et si l'élève demande encore pourquoi c'est le déplacement du maître qui est le bon, celui-ci ne pourra que répéter « parce que c'est comme ça » ou bien, ce qui revient au même, « la règle dit qu'il faut bouger le fou en diagonale, et tu vois, ce que je fais, c'est précisément cela : bouger le fou en diagonale ».

Si la distinction entre la règle constitutive et la règle régulative est essentielle, c'est parce qu'elle permet d'éviter la confusion dans la question concernant ce que c'est que suivre une règle. Selon les cas, on ne parle pas de la même chose, malgré la similitude apparente des questions et des réponses. Soit les deux questions : « Pourquoi mettez-vous votre fou blanc en e4 et non en e5 ? » et « Pourquoi mettez-vous votre fou blanc en e4 et non en f5 ? » Il s'agit apparemment – et c'est cette apparence qui nous trompe – de la même question, et pourtant, elles sont essentiellement différentes. Dans le premier cas, la réponse ne peut que répéter que le fou bouge en diagonale, et que le mouvement qui mènerait le fou blanc sur une case noire serait nécessairement illégal. Dans le deuxième, la réponse peut invoquer le danger que représente tel ou tel cavalier adverse, etc.

Suivre une règle, dans le premier cas (règle constitutive), c'est faire de la règle la forme de son action, c'est en donner une interprétation qui elle-même est sans pourquoi, parce qu'on ne peut pas même dire que la règle est cause de l'action, mais simplement qu'il y a ou non application correcte. Dans le second cas, la règle (régulative) est elle-même fondée dans une analyse des tendances du jeu, et on peut renvoyer le fait de suivre une règle à cette cause : si je suis les règles (régulatives) de la finale de pions qui sont exposées dans *Le Guide des échecs* de N. Giffard et M. Bienabe, ce n'est pas parce que ce sont les règles de la finale de pions, mais c'est parce que si je ne les suis pas, il y a de fortes chances pour que je perde la partie.

C'est pour cela que Wittgenstein appelle suivre une règle (constitutive), une pratique, une institution, une « habitude ». Mais on comprend du même coup qu'on ne peut pas se contenter de dire que jouer à un jeu c'est simplement en respecter les règles. Il n'y aurait là qu'une pure tautologie, en rien informative. Au fond, le joueur fait

bien autre chose que suivre des règles constitutives, et par exemple, il suit des règles régulatrices, et, de manière générale, il essaie de jouer de son mieux. Comment caractériser l'activité ludique ?

Nous en avons vu la forme. Nous avons vu en quel sens le joueur respecte les règles du jeu et en quel sens il y a là le fondement même de son activité, telle qu'elle est rendue possible par ces règles. La question, maintenant, porterait plutôt sur le contenu de cette activité. Que fait-on, au juste, quand on joue ? Il ne faut pas croire que nous avons ici entièrement décrit cette activité. Nous en avons dit le cadre et les conditions de possibilités. Mais sur le type de jugement à l'œuvre dans le jeu, sur les choix opérés par le joueur, bref, sur l'inventivité de cette liberté produite par les règles, nous n'avons pas encore dit grand-chose. Mais c'est qu'il nous fallait, d'abord, disposer des moyens de la comprendre dans son être, avant de la saisir dans son faire – ici comme ailleurs la considération qui est première dans l'ordre des questions méthodologiques lorsqu'on aborde un domaine, « par où commencer ? », a toujours des conséquences théoriques fondamentales.

La tentation première, lorsqu'on essaie de comprendre l'activité de jeu, c'est souvent de la penser sous le modèle du calcul. En particulier, il est clair que le point où nous en sommes maintenant de nos recherches devrait nous inciter à une telle pensée. Les arbres de la théorie des jeux, et même certaines expressions de Wittgenstein, suggèrent que celui qui joue calcule. Il y a bien sûr du vrai dans cette opinion. Celui qui joue à des jeux de réflexions accomplit de fait un certain nombre de calculs. Mais on ne peut réduire à cela l'activité du joueur : d'abord parce que de nombreux jeux ne font pas autant appel aux capacités calculatoires de l'individu, ensuite parce que même dans les jeux de réflexion, restreindre l'activité du joueur à un calcul la rendrait profondément indescriptible et incompréhensible. La théorie des jeux précisément montre bien, comme on l'a vu, que les calculs que demanderait le moindre coup sensé aux échecs, s'il n'y avait que le calcul, dépasseraient largement les capacités d'un cerveau humain. Il est clair que le joueur d'échecs fait des calculs, qui peuvent parfaitement être décrits sous la forme d'arbres de Kuhn (c'est pour cela qu'il ne sera point la peine d'y insister par la suite). Mais tout le monde accordera que le joueur d'échecs n'envisage pas tous les coups possibles, et qu'il élimine, sans calcul, la plupart des alternatives autorisées par la règle. Néanmoins, cette élimination n'est pas aléatoire, puisque le coup qui suit est la plupart du temps sensé. Il y a donc une part

essentielle de l'activité ludique qui n'est pas, à proprement parler, calculatoire. Comment la décrire ?

Pour répondre à cette question, nous allons voir d'abord comment on peut caractériser la pensée du joueur en sortant du modèle du calcul, sous la forme d'une perception des tendances. Nous suivrons pour cela les analyses que René Thom a, dans son œuvre, consacrées au jeu. Puis nous essaierons, d'un point de vue plus général, de penser cette activité ludique sous une catégorie classique de la réflexion sur l'agir humain, qui nous semble particulièrement bien indiquée pour caractériser l'agir ludique : la prudence.

Mais, tout d'abord, il convient de faire ici un petit détour. Si nous pensons souvent l'activité ludique sous le modèle du calcul, c'est pour les raisons qu'on a dites, mais c'est aussi parce que nous disposons d'ordinateurs avec lesquels nous pouvons jouer. D'où la nécessité d'une petite parenthèse consacrée à la question.

#### *Détour : les ordinateurs jouent-ils ?*

Formulée ainsi, il ne fait guère de doute que la question est, en partie, purement grammaticale. Il en est à cet égard de même que pour la question du jeu des animaux. On peut toujours dire, par exemple, que pour jouer il faut être libre (mais on n'aura donné là qu'une définition) et que l'homme est le seul être qui possède la liberté (ce qui n'est encore qu'une définition) et qu'en conséquence on n'a pas le droit de dire que les animaux, ou les ordinateurs, jouent. A une question grammaticale, on aura répondu par une affirmation grammaticale. Si l'on envisage la question sous cet angle, on voit qu'elle n'est qu'une question de mots. C'est d'ailleurs en partie le cas, et, si c'est pour en rester là, on peut parfaitement l'évacuer comme telle. Mais si on se contente de dire qu'il s'agit d'un faux débat, ce qui est vrai, on n'en est pas quitte pour autant avec les vraies raisons pour lesquelles la question se pose.

Ici, la question des ordinateurs est différente de celle des animaux. Pour les animaux, ils ont une activité qu'on peut qualifier ou non de jeu selon l'interprétation qu'on en donne, et la conception qu'on se fait de l'animal et du jeu. Pour des raisons méthodologiques évidentes, il nous semble que le philosophe doit s'interdire d'en parler, faute de quoi il ne pourra que ratiociner sur des définitions, sans nous instruire pour autant sur ce que nous (humains) faisons quand nous jouons. Les animaux, à dire vrai, nous ne savons pas très bien ce

qu'ils font<sup>1</sup>, et ne pouvons que l'interpréter, avec des catégories qui sont les nôtres, et qui ne sont peut-être pas pertinentes.

Les ordinateurs, par contre, nous savons très bien ce qu'ils font. Ils produisent des calculs. Et les vraies raisons pour lesquelles la question se pose, c'est que nous jouons couramment *avec* des ordinateurs et que la grammaire courante d'emploi du verbe «jouer» met volontiers la machine comme sujet (tel programme «joue très bien», tel autre «joue très mal»). De plus, même si l'on met à part les jeux qui sont des créations liées à l'informatique (Pac-man, Tetris, etc.), l'ordinateur, sur des jeux «classiques», fournit des résultats qui sont comparables à ceux d'un joueur humain. La plupart des programmes d'échecs, par exemple, font pour un amateur de très honorables adversaires. Le fait est qu'on peut jouer avec une machine aussi bien qu'avec un être humain. Ajoutons même, au risque d'attrister les représentants d'un humanisme un peu naïf, qu'à un certain niveau, il devient particulièrement difficile, aux échecs par exemple, mais c'est vrai aussi pour les dames, de savoir *qui* joue en face de vous<sup>2</sup>.

Ainsi, quant aux résultats, on peut bien dire que les parties produites par des ordinateurs sont tout à fait comparables. C'est pour cela que la question du «jeu des ordinateurs», qui est effectivement mal posée, verbale, etc., possède néanmoins une assise réelle. Elle est peut-être mal posée, mais les raisons pour lesquelles elle est posée ne sont pas pour autant inexistantes.

En fait, la considération de la machine, paradoxalement, aide à comprendre que, pour saisir le jeu humain, ce n'est pas tant le résultat que la façon dont il est obtenu dont il faut rendre compte. C'est dans l'usage plus que dans le résultat que l'homme diffère de la machine. La question qu'il faut poser, lorsqu'on regarde le joueur,

1. «Quoique je regarde comme une chose démontrée qu'on ne saurait prouver qu'il y ait des pensées dans les bêtes, je ne crois pas qu'on puisse démontrer que le contraire ne soit pas, parce que l'esprit humain ne peut pénétrer dans leur cœur pour savoir ce qui s'y passe» (Descartes à Morus, 5 février 1649, in *Œuvres philosophiques*, Paris, Garnier, 1973, t. III, p. 885).

2. En vérité, les bons joueurs peuvent, dans certains cas, face à des programmes de force équivalente, distinguer – par moments et non en permanence –, le *style* d'une machine. Dans les moments confus du jeu par exemple, où même de bons programmes n'ont pas toujours la solution la plus visiblement adéquate. Mais ce qu'on distingue surtout, c'est le style humain : quand votre adversaire fait un coup dont la seule fonction visible est de vous embrouiller, soyez sûrs que c'est un homme. C'est en ce sens qu'on peut dire, pour annoncer le chapitre suivant à partir de cette question du style, que les ordinateurs ne sont pas «rusés».

ainsi, ce n'est pas tant « quel choix fait-il ? » mais « comment fait-il ce choix ? ».

Comment faisons-nous le choix du meilleur, ou de ce que nous croyons être tel, dans un jeu ? Nous calculons, certes, mais pas seulement, et finalement infiniment moins qu'une machine. Par un intéressant paradoxe, on remarquera d'ailleurs que c'est parce que nous calculons moins que nous pouvons calculer plus loin. En effet, les ordinateurs sont parfois victimes d'un « effet d'horizon » : mettons qu'un ordinateur calcule dix coups à l'avance ; il peut très bien jouer un coup tel que le onzième coup se révèle désastreux, et quelquefois de façon parfaitement visible pour un joueur humain de niveau très moyen (dans les finales de pions par exemple), qui n'a pas besoin de calculer tous les coups possibles à ce moment-là sur l'échiquier pour savoir comment cela va se terminer.

Ceci laisse supposer qu'il y a chez nous un autre type de pensée qui ne se réduit pas au modèle du calcul. Pour comprendre l'activité ludique, il faut pouvoir le décrire. Comment le faire ? Comment sortir du modèle calculatoire ? La lecture de certains textes de René Thom, qui semble avoir lui-même parcouru ce chemin, va ici nous aider à répondre à ces questions.

### 3. *La pensée rusée et la perception des tendances :* *René Thom et le jeu*

« Comment se figurer un cerveau exclusivement occupé, sa vie durant, d'une surface composée de 64 cases noires et blanches ? »

(Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs*<sup>1</sup>.)

Les quelques pages que René Thom a consacrées dans son œuvre au thème du jeu traduisent une évolution intéressante de sa pensée. De *Stabilité structurelle et morphogénèse* à *Modèles mathématiques de la morphogénèse*<sup>2</sup>, en effet, il y a un infléchissement qui ne témoigne

1. S. Zweig, *Le Joueur d'échecs*, trad. R. L. Junod, Paris, Stock, coll. « Bibliothèque cosmopolite », 1994, p. 29.

2. R. Thom, *Stabilité structurelle et morphogénèse*, W. A. Benjamin Inc., 1972, rééd. InterEditions, 1977, p. 303-321 ; *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, Christian Bourgois, 1981, p. 301-311, chap. XVII, « Aux frontières du pouvoir humain : le jeu ».

pas d'un changement radical de conception, mais qui montre combien R. Thom, ayant développé ses outils théoriques, peut se permettre des analyses plus fines, plus adéquates à leur objet et surtout mieux maîtrisées.

R. Thom, en affinant sa pensée, en la raffinant, devrait-on dire, puisqu'il s'agit ici de l'épurer de certains héritages, tend à reconnaître davantage l'importance de notions qui, comme nous avons vu qu'il fallait le faire, obligent à quitter dans l'analyse de l'acte humain de jouer un point de vue uniquement «computatif», en reconnaissant son caractère herméneutique limité, bien qu'utile dans un premier temps et en vérité indispensable.

### *Stabilité structurelle et morphogénèse*

L'analyse du jeu humain chez R. Thom, dans *Stabilité structurelle et morphogénèse*, est précédée de quelques pages par une analyse du jeu animal, auquel est assimilé le jeu du nourrisson. A part le thème commun de la gratuité, il faut bien reconnaître qu'il y a entre les deux analyses une relative solution de continuité, qui n'est ni affirmée comme telle, ni encore moins justifiée. Nous avons dit plus haut que nous écarterions la considération du jeu animal, non pour des raisons ontologiques, mais par pure précaution méthodologique. Le paragraphe de R. Thom consacré au jeu animal où n'est donnée à lire que la répétition de lieux communs hérités de Groos<sup>1</sup> semble malheureusement nous donner raison.

Le jeu animal, considéré uniquement sous la forme du simulacre de prédation (le chat et sa pelote de laine), est ici envisagé dans sa fonction : il joue « un rôle important dans la stabilisation du moi animal », il « offre l'avantage de donner l'expérience qui permet de reconnaître les objets comestibles de ceux qui ne le sont pas »<sup>2</sup>. R. Thom ajoute :

« Le jeu est une activité duale du rêve : si le second est une activité contraignante exercée de manière fictive sur des objets fictifs, le premier est une activité gratuite exercée de manière réelle sur des objets réels [...]. L'animal n'est pas dupe : il se crée un *ego* ludique. »<sup>3</sup>

1. K. Groos, *Les Jeux des animaux*, Iéna, 1896, trad. A. Dirr et A. van Gennep, Paris, 1902.

2. *Stabilité structurelle et morphogénèse*, p. 305.

3. *Ibid.*

On s'étonnera ici d'une double contradiction : soit on dit que le jeu animal possède une fonction, qu'il est nécessaire et utile, soit on dit que c'est une activité gratuite. Il semble difficile de maintenir les deux à la fois, sauf à prétendre que toute activité qui n'est pas réellement prédatrice est gratuite, mais qu'en est-il alors du sommeil et du rêve auxquels on opposait la gratuité du jeu ? Cette contradiction est redoublée d'une seconde : soit on dit que l'animal n'est pas dupe et alors on admet qu'il a déjà reconnu que ce qu'il chassait n'était pas comestible, soit on dit que son jeu lui fournit les moyens de cette distinction, ce qui suppose qu'il ne pouvait la faire avant et par conséquent qu'il était dupe.

Les paragraphes consacrés au jeu humain insistent essentiellement sur une description du jeu comme système de règles et de l'activité ludique comme activité purement combinatoire et par conséquent gratuite, ceci étant toujours chez R. Thom la nécessaire conséquence de cela.

« Dans le jeu, dit-il, l'esprit se livre à une activité éminemment combinatoire ; il construit, réalise un modèle sémantique selon des règles qu'il connaît et qu'il respecte [...]. Ainsi la pensée formalisée (axiomatique) peut être considérée comme un jeu dont les règles forment le centre organisateur codifié en un système d'axiomes [...]. L'activité ludique abandonnée à elle-même ne tarde pas à créer des structures gratuites, désintéressées, des modèles sémantiques qui n'ont d'autre réalisation sémantique que leur combinatoire propre. Ainsi elle ne tarde pas à sombrer dans l'insignifiance. »<sup>1</sup>

On voit qu'on retrouve ici l'ancienne et toujours renouvelée condamnation du jeu pour insignifiance (qui permet ici à R. Thom d'englober l'algèbre, à laquelle il assimile le jeu, dans la même sphère d'insignifiance). On sait pourtant depuis longtemps – Schiller l'a bien montré – que ce n'était certes pas parce qu'une activité trouve en elle-même sa propre fin qu'elle doit être considérée comme sans importance ni signification ; après tout, l'*eudaimonia* aristotélicienne est bien aussi cet acte qui est à lui-même sa fin. Plus intéressantes sont l'assimilation du jeu à une sémantique et celle de l'activité ludique à une combinatoire. Il est clair, en effet, qu'on a facilement tendance à représenter l'activité du joueur sous le mode du calcul et que la conception et la réalisation de programmes informatiques pouvant faire de bons et même de très bons adversaires aux échecs valident au moins en partie cette comparaison.

1. *Stabilité structurelle et morphogénèse*, p. 320.

Mais il est tout aussi clair que cette description combinatoire trouve très rapidement ses limites. Qu'il y ait du calcul dans nombre de jeux, cela est parfaitement évident. Mais si le jeu reste un jeu, c'est dans la mesure même où le calcul pur y trouve toujours ses limites, soit par l'intervention d'un hasard qui rend incertaines les données d'après lesquelles un calcul pourrait être fait, soit parce que, dans les jeux à résolution certaine, les calculs prendraient des proportions inaccessibles à l'esprit humain. Le *Tic-tac-toe*, par exemple, où il s'agit de former une rangée de trois cases dans un carré de neuf cases, n'est rapidement plus un jeu pour personne dès lors que le tour est fait des diverses combinaisons possibles. L'existence de bons programmes d'échecs montre certes l'importance de l'activité combinatoire dans le jeu, mais l'histoire des progrès de ces programmes, qui passe par l'abandon de l'illusion que la simple amélioration des capacités calculatoires suffirait à l'amélioration des capacités échiquéennes, montre tout aussi bien que ce modèle est largement insuffisant. Si l'on admet cette vérité à propos des ordinateurs, on l'accordera *a fortiori* tout autant de l'esprit humain, bien inférieur dans ses capacités de calcul. De ces objections, R. Thom semble prendre vaguement conscience dans *Stabilité structurelle et morphogénèse*, puisque, dans la même page où il décrivait l'activité ludique comme « éminemment combinatoire », il écrit également :

« Dans les cas les plus simples, les règles du jeu sont telles que toute la stratégie est déterminée ; les évolutions possibles sont en nombre fini et l'esprit peut en faire le tour. Mais, plus fréquemment, les règles sont impuissantes à déterminer complètement le système. L'activité ludique s'apparente alors à l'activité artistique ; par un sentiment esthétique, le joueur cherche à former les combinaisons les plus belles qui sont aussi les plus efficaces. »<sup>1</sup>

Ici, comme tout à l'heure, le lecteur se demandera vainement quelle est la cohérence entre ces dernières affirmations et celles de la même page que nous citons plus haut. En effet, dans les seuls cas où il y a jeu, qui sont ceux où l'esprit n'a pas d'avance fait tout le tour des combinaisons possibles<sup>2</sup>, faut-il croire que l'activité ludique

1. *Ibid.*

2. Si l'on doutait encore que ce soit les seuls cas où il y a jeu, rappelons que les bons joueurs d'échecs s'arrêtent en général avant le mat, simplement quand l'issue de la partie est devenue certaine, et que le public s'en va souvent avant la fin du match (de tennis par exemple) quand le gagnant est déjà clairement désigné par une écrasante supériorité.

n'est plus simplement « éminemment combinatoire » ? Que signifie alors qu'elle « s'apparente avec l'activité artistique » ? Y a-t-il compatibilité, incompatibilité entre les deux, et comment ? Cette comparaison pour le moins peu explicite et maladroite peut-elle s'exprimer autrement ?

Nous découvrons ici une question intéressante et pour nous fondamentale : que fait l'esprit humain dans l'activité ludique quand son action n'est pas assimilable à un simple calcul ? Mais avouons que la réponse ici faite par l'appel à un mystérieux « sentiment esthétique » laisse largement le lecteur sur sa faim, sans compter cette assimilation très douteuse de la beauté à l'efficacité qui n'aide guère à expliquer quoi que ce soit<sup>1</sup>. Si l'apport de R. Thom n'avait été que de nous laisser sur cette question il n'aurait certes pas été négligeable, mais nous aurions pu sans doute nous passer d'en commenter les pages. Ce qui le justifie, c'est que lorsqu'il reprendra le problème du jeu, dans *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, il commencera, en évitant cette maladroite comparaison au domaine esthétique, à donner des éléments de réponse plus satisfaisants.

### *Modèles mathématiques de la morphogénèse*

Quelle est donc cette réflexion du joueur qui détermine la stratégie gagnante quand la simple combinaison qui montrerait le meilleur coup à jouer à un instant donné est manquante ? R. Thom lui donne un nom, c'est la « réflexion rusée » : « La ruse joue un rôle fondamental dans les jeux, c'est par la réflexion rusée qu'on détermine en un jeu les stratégies gagnantes. »<sup>2</sup>

Ceci pourrait n'être en vérité guère plus explicite que la notion de « sentiment esthétique » utilisée tout à l'heure, si R. Thom ne donnait pas, cette fois, des indications pour en comprendre le sens. Qu'est-ce donc, en effet, que cette réflexion rusée ? C'est celle qui devant l'absence d'une loi simple, d'une combinaison permettant de résoudre une situation locale, dans l'ignorance donc d'une possibilité de description complète des différents coups jouables et de leurs chances de gains respectifs, se contente de repérer et d'agir en fonction des « tendances » propres à la situation locale du jeu. La

1. On peut la comprendre, néanmoins, sous la plume du mathématicien, pour qui une démonstration est « belle » lorsqu'elle est rapide, efficace et astucieuse.

2. *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, p. 306.

réflexion rusée est détermination de tendances là où la loi manque. La notion de tendance est très intéressante chez R. Thom. Elle signale le passage souvent nécessaire à une description qualitative d'un système :

« Si le comportement d'un système ne peut être décrit par une *loi* simple, explicitement formulée, essayons d'abord de décrire ce comportement qualitativement à l'aide de *tendances*, de propriétés de caractère abstrait qui le dirigent. Et si nous ne pouvons expliquer les données à l'aide de ces tendances, alors, en désespoir de cause, imaginons qu'un "esprit", un psychisme (*the ghost in the machine*) dirige au moins partiellement le système, et essayons de nous mettre "dans sa peau". »<sup>1</sup>

On verra tout à l'heure quelques exemples concrets de la validité et du pouvoir heuristique de ces remarques de R. Thom. Notons déjà que c'est ce repérage de tendances qui fait la grande différence entre le très moyen joueur de Go que nous sommes et les quelques programmes de jeu eux aussi très moyens qu'il nous a été donné de tester<sup>2</sup>. Si, en effet, sur des problèmes tactiques locaux, ils sont parfois d'un niveau combinatoire qui suppose pour un joueur humain une certaine habitude du jeu et un certain niveau de calcul, ils sont par contre, sur le plan plus général de la conduite stratégique du jeu, comme des semi-débutants qui connaîtraient les règles mais seraient encore, dans le cours de la partie, incapables de saisir *où va le jeu*. Un des grands problèmes actuels des concepteurs de programme est d'arriver à faire en sorte d'imiter par des moyens purement calculatoires – car les ordinateurs ne font pas autre chose – les effets produits par le repérage humain des tendances. L'attraction des jeux reposant de toute évidence sur l'indétermination de leur issue, puisque, dans certains jeux comme les échecs, il est même considéré comme impoli, à un certain niveau, de refuser de s'avouer battu quand pourtant la perte de la partie ne fait plus de doute, il apparaît clairement que la

1. *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, p. 305.

2. Dans les temps antiques de l'informatique familiale, avec la première version de l'Apple II, les programmes d'échecs possédaient déjà des bibliothèques d'ouvertures. Mais l'application en était tellement mécanique qu'il suffisait de jouer au tout début de la partie un coup parfaitement idiot et non orthodoxe pour que le programme sorte définitivement de sa bibliothèque d'ouvertures et « improvise » une lamentable ouverture, bien qu'étant dans une situation qui, à un déplacement de pion inutile près, était parfaitement « classique » aux yeux de n'importe quel joueur. C'est cette incapacité caricaturale à lire, reconnaître et déchiffrer une situation que les programmeurs se sont attachés, non sans un certain succès, à combattre.

pensée ludique est en grande partie faite de cette « réflexion rusée » comprise comme repérage de tendances qui intervient lorsqu'une situation ne peut être décrite en termes de stabilité.

Quant à « l'esprit qui dirige au moins partiellement le système », s'il pose des problèmes à l'épistémologue, il n'en pose guère aux joueurs, qui savent qu'ils sont eux-mêmes ces esprits et qui sont familiers de cette réflexion qui consiste à se mettre aussi à la place de l'adversaire. On pourrait objecter ici qu'il n'en va pas de même dans les jeux de hasard. Mais ce serait ignorer la plus élémentaire connaissance psychologique du joueur de l'*alea*, sa façon de souffler sur les dés au 421, ou de dire, par exemple, « la chance tourne », tâchant ainsi de reconnaître des tendances unifiées en « esprit » (qui souffle où il veut), voire même de les influencer, alors même que ce même joueur peut par ailleurs savoir, de science certaine, ce qu'il en est des probabilités<sup>1</sup>.

C'est pourquoi il nous semble particulièrement pertinent d'analyser la pensée ludique comme cette pensée rusée à la recherche de tendances, qui tient bien plus d'une analyse qualitative des possibilités d'une situation de jeu donnée que d'une pure combinatoire, et qui laisse sa place essentielle à l'espace d'indétermination fourni par la liberté de l'autre joueur ou l'intervention du hasard. C'est ce mode de pensée qui produit certainement, par son exercice même, une grande partie du plaisir ludique. C'est que, dans le conflit des joueurs, il faut souvent juger, certes à l'aide de principes généraux, mais en l'absence de loi.

« Il importe donc pour l'esprit, précise R. Thom, d'avoir une compréhension aussi exacte que possible des issues possibles de la situation indéterminée, afin éventuellement d'agir sur elle pour prévenir l'apparition de catastrophes menaçantes – ou en tout cas, de prévoir la propagation spatiale (et causale) des issues possibles. Dans cet examen des issues possibles, apparaît naturellement le concept de "tendance" ... car le choix des issues les plus probables correspond à une "tendance" innée du sys-

1. Il y a ici une analyse pertinente de R. Thom : « Nous aboutirons à ces situations conflictuelles pures que sont les jeux de hasard. Là, les issues possibles (comme les numéros d'une loterie) sont équiprobables et parfaitement interchangeables. On ne s'identifiera à un "agent" aussi abstrait qu'un numéro que par la procédure du "pari" qui consiste à déposer une partie de ses biens sur le domaine attribué à l'issue correspondante : comme le joueur qui mise sur un numéro à la roulette. Il ne fait guère de doute qu'au fond du mécanisme psychologique de l'enjeu, il n'y ait chez le joueur la volonté quasi magique d'agir sur l'issue du processus » (*Modèles mathématiques de la morphogénèse*, p. 309).

tème, et il est naturel d'interpréter la situation indéterminée initiale comme résultant du conflit entre les diverses "tendances" qui poussent à sa solution. Le paradigme de toute situation indéterminée est le conflit. »<sup>1</sup>

On voit l'intérêt de cette notion de « tendance », qui prendra par ailleurs et sous d'autres formes une grande importance dans l'œuvre de R. Thom, pour l'analyse du comportement ludique. L'analyse des tendances, à un instant donné du jeu, est de toute importance pour l'élaboration de la conduite à tenir dans les coups qui suivent. Cette analyse n'est pas uniquement affaire de calcul. Si, pour la qualifier, on peut employer à juste titre les termes de « réflexion rusée », c'est parce qu'elle est essentiellement affaire d'*interprétation*, qu'il s'agisse de la lecture de la situation elle-même ou, à travers l'évolution de cette situation, du déchiffrement des intentions de l'adversaire. C'est la nécessité de cette interprétation qui est visée lorsque, comme cela arrive fréquemment dans les livres consacrés à la psychologie des échecs (dans la mesure où sous ce nom se regroupent les textes qui ne visent pas à donner aux apprentis joueurs des conseils simplement techniques)<sup>2</sup>, on recommande au joueur de s'abstraire un moment de son jeu pour analyser d'un œil plus détaché la situation et savoir ainsi où il en est dans le rapport de puissance. Il arrive en effet souvent qu'après avoir été en position dominante, et donc à même d'avoir un comportement offensif, on se retrouve dans une situation qui commence à tourner à son désavantage, où il faudrait en conséquence être sur la défensive, et qu'on s'en aperçoive trop tard, faute précisément d'avoir fait à temps la bonne interprétation.

Cette pensée rusée comme interprétation des tendances possède deux caractéristiques essentielles et connexes :

- elle est *qualitative*, ce dont témoigne le fait qu'elle se traduise souvent chez le joueur par des expressions comme « je suis bien » ou « je suis mal » ;
- elle est subjective ou même intersubjective, ainsi puis-je être « bien » ou « mal » aux échecs dans tel ou tel type d'ouverture ou de milieu de partie selon mon habitude de la pratiquer ou mon style de jeu, ce qui fait que la bonne interprétation d'une même

1. *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, p. 308.

2. Par exemple, N. Kroguious, *La Psychologie au jeu d'échec*, trad. (de l'anglais) C. Jaeg, Paris, Grasset, 1986.

situation donnée peut varier énormément d'un individu à un autre. C'est aussi cela qui fait qu'elle est intersubjective, car une fois que j'ai compris que mon adversaire n'aimait pas un jeu aux lignes enchevêtrées et brouillées, alors je me sens bien « mieux » là où je sais qu'il est « mal »<sup>1</sup>.

On peut, dès lors, caractériser l'attitude du joueur en inversant une comparaison que R. Thom fait, dans les mêmes pages, entre l'attitude du savant face à une « boîte noire » et le comportement ludique<sup>2</sup>. Tout coup dans un jeu est comme l'entrée d'une « boîte noire » dont la sortie n'est pas une fonction univoque de l'entrée. Il y a bien sûr des coups qui forcent une réplique unique possible de la part de l'adversaire, car toute autre serait soit interdite par les règles soit entièrement suicidaire ; dans ce cas l'entrée de la « boîte noire » (le coup joué) détermine complètement la sortie (la réponse de l'adversaire). Ces coups sont en général très intéressants pour le joueur qui les fait, parce qu'ils permettent de placer des combinaisons certaines et, très souvent, de conserver l'initiative au coup suivant. Ce cas de figure est très fréquent dans un jeu comme les dames françaises. Dans la plupart des cas cependant, un certain nombre de sorties sont envisageables, jamais une infinité, mais le joueur est dans l'ignorance complète de celle qui va effectivement avoir lieu. Ainsi, chaque coup est en attente de celui de l'adversaire qui en tant que coup attendu est mélange (comme la sortie d'une « boîte noire ») de prévisibilité et d'inconnu. D'où l'intérêt d'une « réflexion rusée » sur les tendances.

Remarquons ici que la comparaison de l'attitude du joueur face à son adversaire et de celle du savant face à la boîte noire peut se poursuivre plus loin et prend toute sa valeur dans certains jeux. Ainsi, de même que le savant, après avoir observé une régularité dans les sorties de sa boîte noire, devient en mesure de se faire une juste idée du système qui est à l'intérieur et d'en prédire le comportement futur, de même le bon joueur de poker, après quelques tours d'étude, peut être à même d'évaluer le jeu d'adversaires moins bons que lui à la seule vue de leurs réactions. Ce qui lui donne évidemment une indéniable maîtrise sur la suite de la partie. C'est pourquoi on a pu dire que dans

1. On pourrait presque lire ainsi l'histoire du premier championnat du monde opposant Karpov et Kasparov.

2. *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, p. 302-304.

un jeu simple comme « pierre, papier, ciseaux »<sup>1</sup>, la meilleure stratégie, à terme, était d'adopter un comportement absolument aléatoire.

### *Illustrations*

« Je termine avec la présentation d'un jeu chinois, qui m'a donné l'occasion de faire quelques autres remarques. Il en existe une représentation dans le livre des figures chinoises de la célèbre bibliothèque royale de Prusse à Berlin d'où j'ai eu soin de la recopier. Ce jeu fait partie de ceux qui ne dépendent que de l'habileté sans que le hasard s'y mêle : il présente d'ailleurs cette singularité que les joueurs (du moins en apparence) ne poussent pas leurs pièces l'une contre l'autre, mais se contentent de s'assiéger et de se contraindre ; de sorte que finalement le vainqueur est celui qui, pour ainsi dire sans massacre et sans effusion de sang, prive l'autre de sa liberté de mouvement » (Leibniz, *Notes sur certains jeux*<sup>2</sup>).

Il nous faut maintenant examiner le rapport entre l'analyse purement combinatoire et la réflexion rusée sur des exemples précis, pour éclaircir l'usage que l'on peut faire de cette notion d'un nécessaire repérage interprétatif des tendances dans une pensée du jeu. Le jeu de Go nous fournira ici notre fil directeur<sup>3</sup>.

Il y a, au Go, comme dans nombre de jeux, des ouvertures, appelées *Joseki*, qui sont connues, répertoriées, étudiées, et recueillies dans des livres didactiques qui montrent au débutant ou au joueur amateur la meilleure combinaison possible. Ce sont des séquences d'ouvertures classiques qui permettent de fixer, dans une région du jeu, la position optimale pour les deux joueurs. Il faut les apprendre au début, mais une pratique régulière du jeu permet de les retrouver quand on les a oubliées, un peu de la même façon que l'on peut retrouver facilement un théorème mathématique oublié en tâchant de se souvenir de la façon dont il était obtenu ou de ses effets. C'est que ces *Joseki* ne sont pas des enchaînements de coups arbitraires, mais une combinaison des meilleurs coups possibles dans des situations que l'on retrouve toujours en début de partie.

1. Il s'agit de ce jeu d'enfant qui se joue à deux où, à un signal, chacun forme avec sa main un symbole. La pierre (poing fermé) casse les ciseaux. Les ciseaux (deux doigts tendus) coupent le papier. Le papier (main grande ouverte) enveloppe la pierre.

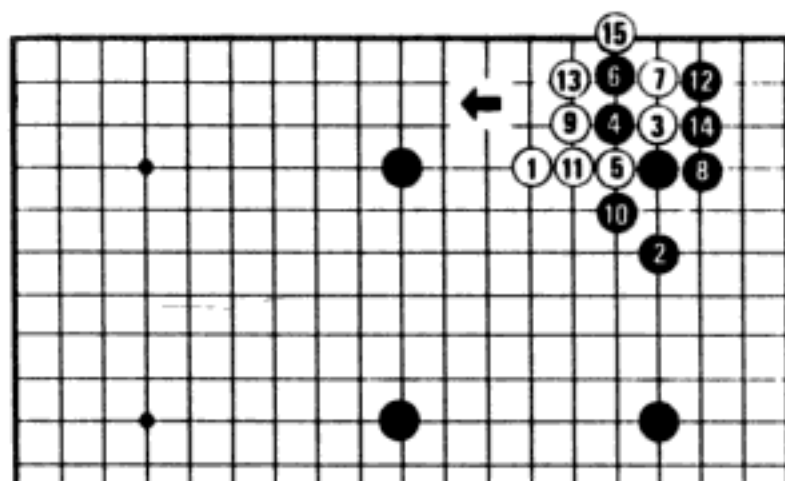
2. In *L'Estime des apparences*, éd. M. Charpentier, Vrin, 1995.

3. Nous avons choisi ici ce jeu à cause, on l'espère, de la lisibilité des schémas qui l'illustrent. Les enjeux de la partie y apparaissent plus clairement et plus immédiatement que, par exemple, sur un diagramme d'échecs, car on voit se dessiner les territoires que les joueurs veulent contrôler.

## QUELQUES JOSEKI

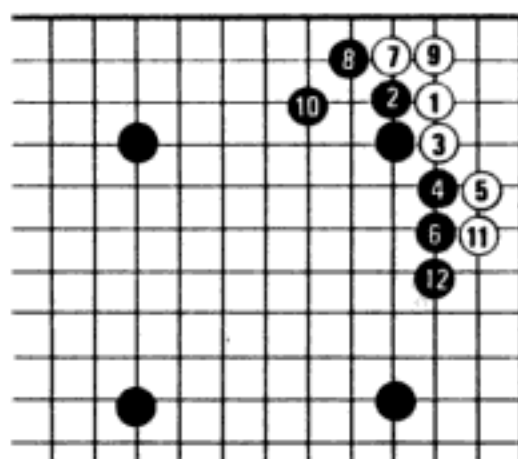
(L. Yoo Jong, H. Dicky, *Les Bases techniques du Go*,  
Éd. Jeulogic, 1974, fig. 128, p. 36 et fig. 72, p. 29)

Diagramme 1



Le diagramme 1 montre un de ces enchaînements dans le cadre d'un début de partie à neuf pierres de handicap (c'est-à-dire que le noir, joueur beaucoup plus faible au départ, est favorisé – c'est donc le blanc, plus expérimenté, qui attaque, pour regagner l'avantage concédé). Tous les coups joués par le noir relèvent donc d'une simple connaissance combinatoire des meilleurs coups possibles face à telle attaque précise. Il n'y a rien là qui demande autre chose que du calcul et de la mémorisation (ce sont d'ailleurs ces séquences que les programmes d'ordinateurs sont le mieux à même de faire). La réflexion n'a rien ici de qualitative et ne se fait pas en termes de tendances.

Diagramme 2



Par contre, le diagramme 2, qui est pourtant encore une combinaison de début de partie, un *Joseki*, et qui suppose que le blanc ait relativement mal joué, est intéressant en cela qu'il fait déjà intervenir la notion de tendances du système. Car, concrètement, au terme de cette séquence, le seul avantage matériel déjà chiffrable est pour le blanc, qui gagne un territoire d'une dizaine de points. Mais ce qu'il a cédé au noir est bien plus important, c'est une « influence centrale énorme »<sup>1</sup> qui déterminera tout le reste de la partie en donnant un poids irréversible au noir. Remarquons bien qu'il ne s'agit pas d'autre chose que d'*influence*. L'avantage, ici, demande une interprétation en termes de tendances, il n'est pas quantitatif, mais qualitatif.

Ce cas, bien sûr, est tout théorique, car le désavantage des blancs pour le reste de la partie est trop évident. Mais ce choix entre une position forte et une influence peut-être plus déterminante pour la suite de la partie se produit souvent au Go, de façon beaucoup moins caricaturale et beaucoup moins facilement décidable. Or c'est bien souvent de ces choix que dépend le sort futur du jeu, et en tout cas la figure qu'il prendra. Ils sont donc particulièrement cruciaux.

Le Go a cet avantage que, même lorsqu'on n'y connaît rien, on peut se faire une idée du déroulement de la partie en sachant juste que le but est de contrôler, en l'entourant, le plus de territoire vide possible. Les figures 1 à 4 représentent une partie effectivement jouée en championnat entre Kato Masao et Fujisawa Shuko<sup>2</sup>. On y voit bien, dans une partie très technique, s'affirmer des tendances dessinées peu à peu par des prises de positions spatiales. Ainsi, la figure 1 (début de partie) montre comment les premiers coups annoncent l'aspect général du déroulement futur, des rapports de puissances, des options territoriales, sont déjà clairement définis quoique n'ayant rien de certain quant au résultat futur. On voit que les noirs, par exemple, ont un certain potentiel territorial sur le bord droit et que les blancs, dans le coin sud-ouest, ont fait le choix dont il avait été question plus haut de laisser les noirs s'approprier un bord et de privilégier une influence potentielle plus grande sur le centre. On peut d'ailleurs interpréter

1. Lim Yoo Jong et Hervé Dicky, *Les Bases techniques du Go*, liv. 1 : *Le jeu à 9 pierres de handicap*, Paris, Jeulogic GIE, 1974, 3<sup>e</sup> éd., 1987, p. 29.

2. Cette partie est recueillie et commentée dans le livre de P. Aroutcheff, *Le Jeu de Go*, Paris, Hatier, « Loisirs et jeux », 1983, p. 109-122 (rééd. par Jeulogic GIE).

## UNE PARTIE DE GO (DÉBUT)

(P. Aroutcheff, *Le Jeu de Go*, Éd. Hatier, 1983, p. 111, 115, 117, 120)

Fig. 1. — Le début de partie : coups 1 à 35

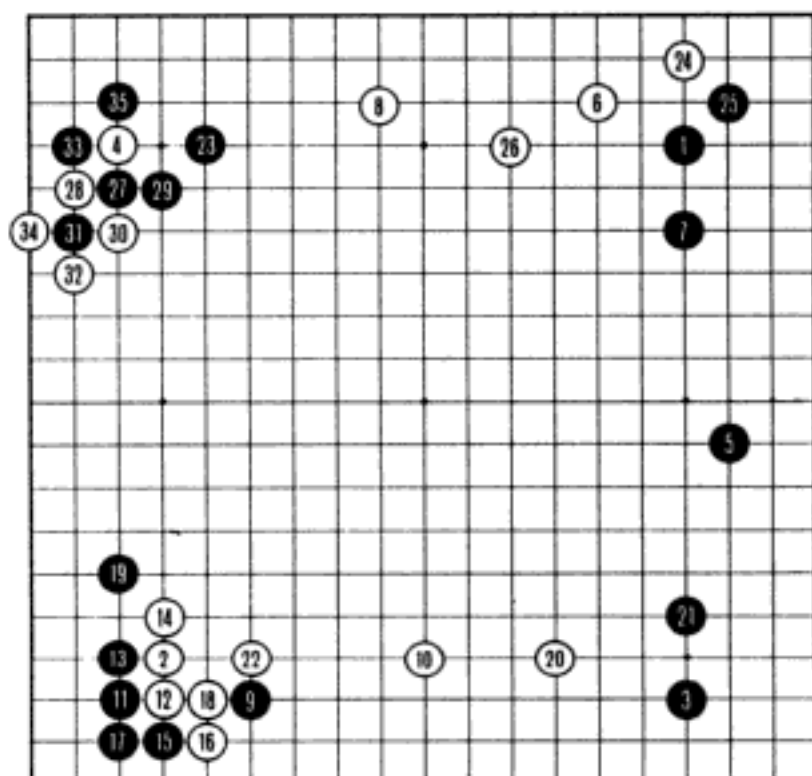


Fig. 2. — L'invasion blanche : coups 36 à 60

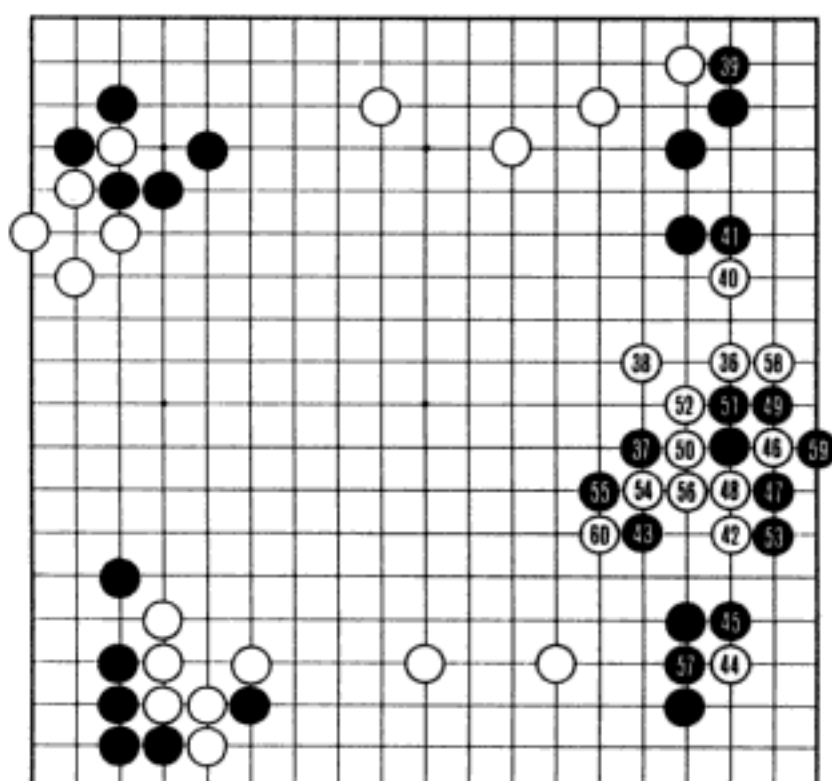


Fig. 3

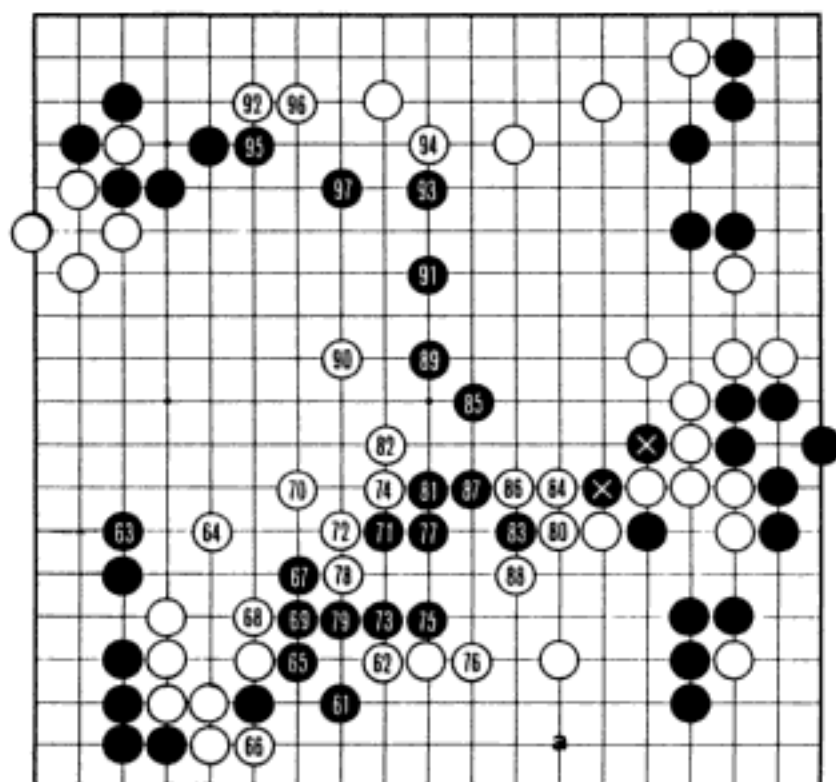
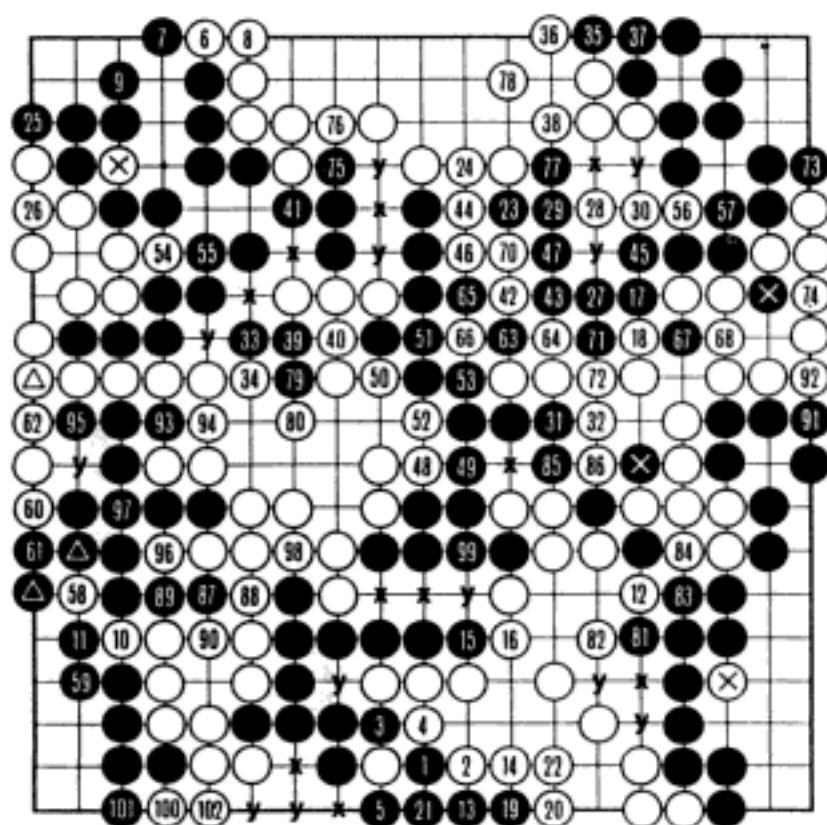


Fig. 4. — La fin de partie : les frontières définitives.  
 Ultimes rebondissements : coups 159 à 261  
 (coups 159 à 261 notés 1 à 103 et sur la figure)



dans le même sens l'attaque blanche sur le bord droit de la figure 2. C'est, au-delà des combinaisons très techniques, un pari sur les tendances du système. Rien n'est sûr, en tout cas, quant à l'occupation future du centre, à ce stade de la partie, comme le montre la figure 3. Le coup 61 est à cet égard décisif par ce qu'il entraîne comme conséquences. La fin de la partie (fig. 4) montre la stabilisation définitive des tendances, après quoi il n'y a plus de jeu (les blancs gagnent, à cause des 5 points 1/2 d'avance que la règle attribue par compensation à celui qui ne commence pas).

On voit bien là combien dans le jeu de Go se vérifie la nécessité de concevoir la réflexion du joueur aussi en termes de tendances. Dans le jeu de Go, d'un côté, on a une connaissance analytique de résultats de débuts de parties joués de façon approfondie et de combinaisons étudiées, de l'autre, ce qui se dessine, ce sont des champs de forces, des tendances du système.

Il est clair que tout ceci vaut aussi pour nombre de jeux à résolution certaine où la combinaison pure tient par ailleurs une grande place. Comme les deux plus connus en France, les échecs et les dames françaises<sup>1</sup>. Il suffit pour cela de consulter les ouvrages qui leur sont consacrés, dont une bonne partie ne sont que des recueils de combinaisons. De même, les différents « problèmes » que publient les revues spécialisées et la plupart des grands journaux nationaux, comme dans le supplément « Temps libre » du *Monde*, sont une invitation à l'exercice, par lui-même réjouissant, de cette intelligence. On se souviendra cependant que les grands amateurs de ces problèmes, que ce soit ceux qui les conçoivent ou ceux qui les résolvent, ne forment pas toujours de grands joueurs d'échecs et qu'inversement les grands joueurs d'échecs sont rarement en même temps de grands fabricants de « problèmes » en ce sens étroit<sup>2</sup>.

C'est qu'à l'intelligence proprement combinatoire s'ajoute la réflexion rusée sur les tendances, qui, tout aussi nécessaire, ne s'apprend que par une pratique réelle du jeu et une analyse régulière de parties réellement jouées. Ainsi, par exemple, le débutant s'aperçoit

1. Voir par exemple le titre de ce manuel de Dames de L. Guinard, *Les Dames, le jeu des combinaisons*, Monaco, Éd. du Rocher, coll. « Jeux et stratégies », 1984.

2. Les historiens des échecs, comme Le Lionnais (*in* R. Caillois (dir.), *Jeux et sports*, Gallimard, coll. « Encyclopédie de la Pléiade », 1967, p. 922), font remonter à 1842 et l'invention du « problème indien » la séparation entre « problème » et « partie ». A partir de ce moment, les problèmes ne s'inspirent plus de situations que le jeu pourrait produire.

vite, si on ne lui en a pas d'abord fait part, de l'utilité d'un des premiers grands principes stratégiques : dans beaucoup de jeux « de plateau », il est de toute importance d'occuper ou, plus généralement, de contrôler, le centre. Ce principe, qui peut s'observer dans des jeux tels qu'échecs, abalone, etc., n'a rien de combinatoire mais résulte d'une réflexion rapide sur les tendances du système organisé par les règles. Il répond aux questions « dans ce jeu, où est le pouvoir ? En quel lieu le plus de décisions sont-elles possibles ? Où un coup peut-il avoir le maximum de conséquences ? ».

Remarquons ici qu'une fois ce principe connu, il ne suffit pas de l'appliquer *mécaniquement*. Car ce centre qu'il convient d'occuper ou de contrôler, ce n'est pas, bien souvent, simplement le centre du cadre, mais le « centre stratégique ». Ces deux centres ne sont pas toujours en coïncidence, car les actions successives du jeu déplacent le lieu où le rapport des puissances s'exerce avec le plus de force. Ainsi à l'Othello, par exemple, ou, encore une fois, aux échecs, où le lieu sur lequel il convient d'exercer le plus de contrôle se déplace souvent au cours de la partie. Et l'on voit bien ici que ce repérage du centre stratégique ne demande pas tant une connaissance des combinaisons, mais une perception des tendances, des champs de forces. Il faut savoir où est le poids. Ce n'est pas du centre géométrique qu'il s'agit, mais du centre organisateur, et c'est encore plus frappant dans les cas où il y a un manifeste « polycentrisme », comme dans le début d'une partie de Go.

On dira que nous n'avons parlé ici que des jeux de réflexion où le hasard n'intervient pas. C'est qu'en effet c'était là que l'illusion combinatoire s'exerçait avec le plus d'intensité. Il n'est pas rare encore d'entendre dire des phrases telles que : « Capablanca était extraordinairement intelligent : il était capable de calculer  $x$  coups à l'avance. » Outre que c'est là avoir une vision étonnamment réductrice de l'intelligence, c'est aussi ignorer que si Capablanca n'avait eu que ces fantastiques et légendaires capacités, qui par ailleurs lui étaient certes indispensables, il n'aurait probablement pas été un bon joueur d'échecs et à tout le moins certainement pas champion du monde. Mais qu'en est-il alors des jeux de hasard ?

Pour les jeux de pur hasard, l'analyse de R. Thom citée plus haut apparaît assez convaincante. Si l'on ne croit pas, ne serait-ce que par-devers soi à « la chance », on ne joue pas à la bataille ou au loto. Il n'est qu'à voir dans un bureau de tabac un acheteur exiger un billet pair pour saisir qu'ici s'exerce, à défaut d'une véritable

réflexion, une imagination des tendances. Pour les jeux où le hasard intervient, en plus de l'action des joueurs, tels que le bridge, le poker ou le backgammon, les analyses faites plus haut se laissent immédiatement transposer. L'élément de pari, présent dans ces jeux, vient sanctionner l'existence de cette nécessaire perception des tendances, puisque, en vérité, il ne porte pas sur autre chose que sur la validation ou l'infirmité par la suite de la partie de la perception anticipée de sa fin à partir de ce que la situation du jeu, au moment où se fait le pari, laisse deviner de son futur. Dans le backgammon<sup>1</sup>, par exemple, interviennent une connaissance des probabilités (dans l'évaluation du risque pris de se faire « frapper » lorsqu'on laisse un pion seul à telle ou telle distance de ceux de l'adversaire), une intelligence combinatoire (lorsqu'il s'agit de trouver un bon ordre pour faire « sortir » ses pions à la fin de la partie), et une réflexion rusée sur les tendances, quand l'adversaire ayant proposé de doubler, il faut soit accepter et donc doubler la mise, soit refuser et consentir alors à perdre la partie.

Dans tous les jeux, cette perception des tendances est d'autant plus essentielle qu'elle prend toute son importance dans les moments cruciaux, tels que le milieu de partie. C'est alors qu'on doit savoir ce qu'il faut faire alors que l'évaluation simple de la situation ou les connaissances acquises ne permettent nullement de se décider. Ce qui se manifeste d'autant mieux dans certains moments où il faut savoir, par exemple, qu'on est en train de perdre, alors que rien d'objectif, comme la prise de certains pions ou de certains territoires, ne permet encore de l'affirmer avec certitude. Nombreux sont les joueurs qui, n'ayant point perdu de pion ou ayant même gagné un ou deux points, une ou deux billes, de plus que leur adversaire, ne s'aperçoivent pas, à un moment donné du jeu, qu'en vérité ils ont déjà perdu. Pour parvenir à ce savoir, il ne faut pas se contenter de l'analyse proprement dite de la situation qui, comme telle, ne parvient jamais à être complète, mais lui ajouter *une interprétation des tendances de la situation*.

Ainsi la pensée de R. Thom, dans son évolution même, nous aura bien montré l'insuffisance d'une conception purement combinatoire de l'activité ludique. Ce qui s'exerce, dans le jeu, c'est aussi l'interprétation de la situation du jeu en termes de tendances. Nous

1. Jeu de la même famille que le jacquet ou le tric-trac (ou triquetrac) auxquels les écrivains du XVIII<sup>e</sup> siècle font quelquefois allusion.

avons vu, sur certains exemples, combien cette analyse était justifiée et pouvait être source d'une compréhension plus proche du phénomène ludique. A cet exercice du jugement, R. Thom a donné le nom de « réflexion rusée ». Reconnaissons cependant que, si nous avons montré qu'il était indispensable de se servir de cette notion pour donner des éléments d'une réponse à la question « qu'est-ce que jouer ? », nous ne l'avons pour l'instant que très partiellement élucidée. Il nous faudra, pour savoir ce que c'est que jouer, comprendre ce qu'est cette pensée rusée, le grand mérite de R. Thom étant d'avoir ici en quelque sorte pointé du doigt ce qu'il nous fallait chercher, sans, il est vrai, le faire lui-même. Il nous donne cependant une indication, pointant par une allusion une direction possible de recherche :

« En face d'une situation locale énigmatique, la raison universelle – le logos – ne suffit pas. Il faut recourir à l'habileté, à cette forme d'intelligence rusée que les Grecs classiques appelaient la *Mètis*. »<sup>1</sup>

Pour comprendre quel exercice du jugement est à l'œuvre dans l'activité ludique, pour poursuivre l'analyse de ce que c'est que jouer, nous serait-il de quelque utilité de commencer par convoquer la notion de *Mètis* ? C'est ce que nous verrons, en essayant d'approfondir cette idée d'une pensée rusée, dans le prochain chapitre. Mais, en vérité, le philosophe ici sait déjà que la notion de ruse ne suffira pas, qu'il faut la replacer dans un ensemble de notions plus vaste, coordonnées autour d'une seule, qui désigne dans la tradition philosophique précisément ce vers quoi R. Thom semble pointer. Cette idée d'une pensée, en effet, qui ne se réduit pas aux calculs ni aux savoirs de la raison, d'une pensée qui soupèse les tendances de ce qui est en mouvement, d'une pensée du « coup d'œil », porte un nom dans la tradition philosophique : celui de *prudence*. Pour caractériser l'activité ludique, peut-être maintenant convient-il de savoir ce qu'est, dans le jeu, la prudence.

1. *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, p. 305 (R. Thom renvoie ici en note explicitement au livre de M. Détéienne et J.-P. Vernant, *Les Ruses de l'intelligence : la Mètis des Grecs*, Paris, Flammarion, 1974).

#### 4. La prudence dans le jeu : une économie du risque

« Le grand khan essayait de s'absorber dans le jeu : mais à présent c'était le pourquoi du jeu qui lui échappait. Toute partie s'achevait par un gain ou une perte : mais de quoi ? Quel était le véritable enjeu ? A l'échec et mat, sous le pied du roi enlevé par la main du vainqueur, il ne reste rien : un carré noir ou blanc. »

(Italo Calvino, *Les Villes invisibles*.)<sup>1</sup>

« Le jeu est le jeu. »

(Paco Ignacio Taibo II,  
*Ombre de l'ombre*.)<sup>2</sup>

« Le jeu dépasse le jeu. »

(Yasunari Kawabata,  
*Le Maître ou le tournoi de Go*.)<sup>3</sup>

Rien n'est plus commun que d'opposer prudence et risque. Dans son acception courante et non technique, qui est celle dont nous partions ici, le prudent est celui qui évite les dangers, non seulement en les prévoyant, mais surtout en évitant toute occasion de s'y trouver confronté. Peu à peu, sans doute, s'est restreint dans le vocabulaire la notion de sagesse pratique qui semblait implicitement comprise dans celle de prudence. C'est qu'à dire vrai, celle-ci, depuis longtemps, n'était pas sans ambiguïté. Il ne faut point s'étonner qu'on ne retienne d'elle parfois aujourd'hui que ce par quoi elle confine à la pusillanimité. En un sens, cela aussi était compris dans la notion, et comme habillé par elle, ainsi que le dénonçait déjà Cyrano de Bergerac, qui disait que « ce qu'on appelle en un vieillard *prudence* n'est autre chose qu'une appréhension panique, une peur enragée de rien entreprendre qui l'obsède »<sup>4</sup>. Le prudent, ainsi compris, c'est celui qui ne se risque pas.

L'étude de la prudence dans le jeu peut alors sembler un paradoxe fécond, car il n'est pas de jeu d'où le risque soit absent. Au contraire,

1. Cité in Italo Calvino, *Leçons américaines, Aide-mémoire pour le prochain millénaire*, trad. Yves Hersant, Paris, Gallimard, « Folio », 1992, p. 119.

2. Paco Ignacio Taibo II, *Ombre de l'ombre*, trad. M. Hernandez et R. Solis, Paris, Rivages, « Rivages/noir », 1992, p. 105.

3. Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de Go*, trad. S. Regnault-Gatier, Paris, Albin Michel, 1975, p. 138.

4. Cyrano de Bergerac, *L'Autre monde, les états et empires de la lune et du soleil*, in *Voyages au pays de nulle part*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1990, p. 331.

comme on le verra plus loin, tout jeu ménage une incertitude quant à ses issues, et chacun sait que le plaisir de gagner n'est jamais si grand qu'à proportion du risque de perdre. C'est là une évidence pour les jeux d'argent, mais c'est vrai aussi pour les autres.

Dès lors, puisqu'au fond la seule prudence en ce sens très étroit serait de ne pas jouer, on est bien conduit à penser que, dans le jeu, s'organise un rapport différent et tout à fait spécifique entre la prudence et le risque. Il n'est pas possible en effet de penser la prudence ludique comme une simple opération d'évitement du risque. La plupart des jeux sont d'ailleurs faits de telle sorte que cette conduite, lorsqu'elle devient une stratégie qui règle tous les actes du joueur, se retourne contre son but et conduit rarement à la victoire.

La thèse que les pages suivantes se proposent de démontrer sera donc la suivante : la prudence ludique ne consiste pas à s'épargner les risques (il est parfois plus imprudent de n'en pas prendre) mais se réalise bien plutôt dans une véritable *économie* du risque, dans les deux sens du terme, celui d'une suppression de l'inutile, et celui surtout d'une bonne organisation. On verra que c'est un moyen, à terme, de retrouver l'idée d'une certaine sagesse pratique, ici bien spécifique. Pour ce faire, il faudra d'abord étudier le rapport du jeu au risque, puis saisir la prudence ludique comme forme d'une organisation du risque et, enfin, essayer de comprendre ce qu'elle doit être en sa nature pour rendre possible cette économie du risque.

### *Jeu et risque*

« Le plaisir du jeu est inséparable du  
risque de perdre. »

(Roger Caillois,  
*Les Jeux et les hommes*.)<sup>1</sup>

« Petit joueur » est une insulte entre joueurs qui a connu ce destin spécial de passer, dans le même sens, dans le vocabulaire commun de certains jeunes d'aujourd'hui. Est un « petit joueur » celui qui jamais ne prend de risque, celui qui est « prudent » au sens où Cyrano de Bergerac l'entendait. N'entre pas seulement dans ce qualificatif l'insulte faite au peureux. Elle est certes sous-jacente mais n'est pas ici essentiellement en cause. Ce qui est visé surtout dans le dédain du

1. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 273.

« petit joueur », c'est, plus encore que l'« appréhension panique », le défaut d'entreprise et le manque total d'ambition. Dans les jeux à plus de deux personnes, le « petit joueur » ne perd pas toujours et, quand il le fait, c'est sans fracas ni grands dommages, mais il est clair aussi qu'il ne gagne jamais.

Le « petit joueur » est incapable de mettre en œuvre les moyens qui permettraient le gain, parce qu'il a pour caractéristique essentielle d'être incapable de prendre un grand risque en toute connaissance de cause. Rien en lui de brillant et, pourrait-on ajouter, rien en lui de ludique. Ce qu'on reproche de façon sous-jacente au « petit joueur » est la même chose dont, pour des raisons différentes, on accuse le « mauvais joueur » : ce sont des gens qui ne *jouent* pas, ce ne sont pas véritablement des joueurs. Pour le « mauvais joueur », c'est évident. Il investit dans le jeu des significations qui n'y sont pas, il y a placé sa fierté, par exemple, et pour cela ne supporte pas de perdre. Mais surtout il envisage gain ou perte avec un sérieux qui n'appartient pas au monde ludique, et il oublie qu'une fois le jeu fini, tout est effacé. C'est quelqu'un, tel est le reproche qu'on lui fait, qui ne joue pas vraiment. Mais pourquoi le « petit joueur » mérite-t-il la même accusation ? Non pas parce qu'il n'est pas, selon l'expression en vogue au XVIII<sup>e</sup> siècle, « beau joueur », mais précisément parce qu'il refuse de prendre ces risques inhérents à tout acte ludique.

On voit bien par là qu'au niveau même du langage commun, le risque pris et assumé est conçu comme une partie intégrante du jeu. N'est un véritable joueur que celui qui intègre dans sa démarche un rapport spécifique au risque qui est différent de celui qu'on exige dans la vie courante.

La perception de la réalité ludique dont la conscience commune témoigne ainsi par son langage est parfaitement justifiée quant au fond. En effet, le risque et son estimation font partie intégrante du jeu. C'est une des choses qu'Alain avait bien saisies lorsque, rappelant à la suite de Pascal comment l'ennui réclamait son divertissement, il plaçait le sens du jeu dans l'insécurité librement choisie qu'il permet d'aménager<sup>1</sup>. Ce risque aménagé, et généralement sans danger d'ailleurs, peut se lire dans le phénomène ludique à plusieurs niveaux.

D'une part, il est un phénomène inhérent à la structure « jeu » prise en général. Choisir de rentrer dans un jeu, c'est bien sûr tou-

1. Voir, par exemple, Alain, *Propos*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1956, p. 163.

jours déjà accepter tacitement le risque inévitable de perdre (dans le cas d'un jeu à plusieurs) ou en tout cas de ne pas réussir (dans un jeu solitaire). Cela fait partie de ce que c'est que jouer, en général. « C'est le jeu », dira-t-on fataliste devant une succession d'échecs ou, aux cartes, devant une suite de mauvaises donnes ne permettant jamais d'être en position d'espérer gagner.

D'autre part, il apparaît clairement que la plupart des jeux produisent de façon interne des risques spécifiques, qui sont des éléments de leurs structures telles qu'elles sont constituées par leurs règles ou leurs pratiques. C'est ainsi qu'au tennis il est plus définitif, à l'issue d'un lob un peu court de son adversaire, de tenter un smash, et plus rapide, sur une balle facile, de monter à la volée. Seulement, dans les deux cas, ce sont aussi les coups les plus risqués, à tout le moins pour la grande légion des amateurs. Les jeux sont bien souvent des structures à produire du risque, à encourager, ou même à obliger, de la part des joueurs, la prise de risque. Deux exemples permettront ici de préciser ce qui nous fait nommer certaines règles du jeu des « structures à produire du risque ». L'un est tiré des tarots, et l'autre, du backgammon.

Aux tarots, la règle généralement jouée stipule que celui qui pense pouvoir gagner déclare qu'il prend, soit une *petite*, soit une *garde*, soit une *garde sans*, soit une *garde contre*. Dans les deux premiers cas, les conditions du jeu ne sont absolument pas changées. Il faut, pour gagner, réaliser exactement le même nombre de point. Ainsi la *garde* n'est en rien plus dure à réussir que la *petite*. La seule chose qui change est qu'à l'issue du tour celui qui a réussi ou perdu la *garde* gagne ou perd plus de points. Il a donc, pour les mêmes conditions de jeu, pris un risque supplémentaire qui lui est ainsi rétribué. En réalité, pour des joueurs de niveau moyen, tout montre qu'il vaut beaucoup mieux prendre ce risque supplémentaire. En effet, si on a une chance de gagner, même dans le doute, mieux vaut essayer de gagner le plus de points possible, parce qu'au coup suivant il n'est pas dit qu'on aura un jeu qui permette de prendre et que, quoi qu'il arrive, cela rapporte beaucoup moins de défendre. Est « petit joueur » celui qui, quand il peut prendre, prend toujours une *petite*. Même avec du jeu, il y a fort peu de chance, au bout d'une dizaine de tours, qu'il soit le gagnant en termes de points. Ainsi avons-nous là un exemple de structure ludique qui encourage fortement la prise de risque.

Ces structures sont souvent plus fréquentes et plus contraignantes dans les jeux d'argent, sans doute parce que, comme l'avance Marcel

Neveux, la spécificité du risque lorsqu'il s'exprime sous la forme de la mise est qu'il implique que la valeur de la mise en soit toujours une après le jeu, ce qui suppose sa nature économique<sup>1</sup>. C'est le cas au backgammon. Il s'agit là d'un jeu qui peut parfaitement se jouer de façon tout à fait intéressante et autosuffisante sans argent. Mais, si l'on en fait un jeu d'argent, alors se rajoute une règle, qui est en vérité pari sur l'issue du jeu. Imaginons en effet une partie entre un joueur A et un joueur B, qui auraient décidé que la mise pour une partie est de 10 F. A tout moment de la partie, un des deux joueurs (mettons qu'il s'agisse du joueur A) peut proposer de doubler la mise. Le joueur B peut alors soit accepter, et la partie continue, soit refuser, et il perd alors la partie et sa mise initiale. S'il accepte, le joueur B (et seulement lui) peut à son tour, à tout moment de la partie, proposer de doubler la mise, qui passe ainsi à quarante francs. Et ainsi de suite, jusqu'à 64 fois le montant initial. On voit très bien ici comment cette règle a uniquement pour fin de produire une prise de risque. Car celui qui accepte de doubler oscille forcément entre la certitude de perdre sa mise initiale et l'incertitude d'un risque financier plus grand. Il doit donc estimer ses chances de gain sur la partie en cours et décider ou non d'une prise de risque, en sachant bien sûr que refuser, c'est être immédiatement sanctionné par une perte assurée. Inutile d'ajouter quel moyen de pression psychologique sur l'adversaire peut représenter la proposition de doubler. Ici, le joueur trop prudent au sens restreint du terme, le « petit joueur », perd à tout coup.

On peut même aller plus loin et dire que le risque, indéniablement, est par lui-même un des éléments de la fascination du jeu. La délicieuse angoisse qui étreint le joueur lorsque, ayant posé une carte importante, il attend que les autres aient joué pour savoir s'il gagne le pli, fait certainement partie de ce que l'amateur de cartes attend comme agrément du jeu. Sans en faire la cause unique du plaisir ludique, ce qui serait trop réducteur, on peut tout de même dire avec Gadamer que : « L'attrait du jeu tient au risque. »<sup>2</sup>

Bien sûr, on pourrait songer ici à ces jeux où c'est sa vie qu'on mise, qui sont la forme extrême du risque consenti, comme la fameuse « roulette russe » ou, plus proches de nous, ces jeux d'adolescents qui

1. Voir Marcel Neveux, *Jeux de hasard*, in R. Caillois, *Jeux et sports*, *Encyclopédie de la Pléiade*, Paris, Gallimard, 1967, p. 448-455.

2. H. G. Gadamer, cité par J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p. 255.

comportent parfois un danger important, du type « fureur de vivre », comme par exemple s'accrocher derrière un RER d'une station à une autre. Il y a là, à n'en pas douter, une forme très manifeste de ce qu'un lecteur de Kojève n'hésiterait pas à lire comme un combat pour la reconnaissance, puisque le joueur y dit manifestement ceci que sa décision libre, aussi futile soit-elle, est plus importante que sa vie même. On dira que ces jeux extrêmes dépassent le cadre du simple phénomène ludique et sont peut-être trop particuliers pour être de bons modèles pour une compréhension du jeu. Nous l'accordons volontiers, ils mériteraient une étude à part. Néanmoins, on peut sans doute en garder ici l'idée fondamentale qu'il y a dans le jeu, fut-il aussi anodin qu'une partie de dominos<sup>1</sup>, la prise d'un risque, librement choisi, qui, nous retrouverons cette idée plus loin, est déjà affirmation de soi.

Ainsi, il apparaît manifeste que les jeux ont pour vocation de fabriquer de l'incertitude. C'est là un point sur lequel Jacques Henriot, à qui cette sous-partie doit beaucoup, a insisté avec bonheur. Comme il le dit dans une jolie formule : « Le jeu introduit le *peut-être* dans la texture de l'être. »<sup>2</sup> Il doit être bien clair ici qu'on ne saurait réduire ces notions de risque et d'incertitude à l'étude des jeux où intervient le hasard. En effet, du point de vue du joueur, tout jeu recèle de l'imprévisible et il est peu probable qu'il y aurait sans cela un quelconque plaisir ludique. Comme le dit encore Jacques Henriot :

« Lorsqu'on dit qu'il y a des jeux à information complète (parfaite) et des jeux à information incomplète (imparfaite), on n'exprime là qu'un critère d'ordre structural ou technique. Si l'on accepte, en revanche, de se placer du point de vue phénoménologique et de décrire la situation telle qu'elle est vécue par le joueur, quel que soit le type de jeu, on constate qu'en réalité *il n'y a pas de jeu à information complète.* »<sup>3</sup>

Pour le joueur, tout coup ouvre des possibles et en interdit d'autres. Si bien que, quel que soit le type de jeu auquel on joue, une part de l'émotion qu'on y trouve ne peut incontestablement s'appeler d'un autre nom que celui d'espérance, une espérance qu'on peut à volonté

1. Qui a dit que les dominos étaient anodins ? Un roman policier fort brillant nous montre ludiquement le contraire : Paco Ignacio Taibo II, *Ombre de l'ombre*, trad. M. Hernandez et R. Solis, Rivages, « Rivages/noir », 1992.

2. J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, p. 252.

3. J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, p. 239.

faire renaître à neuf en recommençant le jeu, comme l'avait bien vu Alain dans certaines pages de *Les Arts et les dieux*<sup>1</sup>. Mais, ainsi conçu, il devient bien clair que jouer véritablement suppose un rapport spécifique au risque, qui est semble-t-il à la fois recherché et craint, puisque le joueur entretient cette conduite paradoxale de tout faire pour se mettre dans une situation où il est susceptible d'encourir un échec qu'il va tout faire ensuite pour éviter<sup>2</sup>.

Ainsi, le jeu ne supporte-t-il pas l'absence du risque, qu'on l'envisage d'un point de vue structurel ou dans l'optique d'une psychologie du joueur. Les règles fabriquent une incertitude qui est cela même que le joueur, entre autres plaisirs, recherche. C'est en ce sens qu'Alain parlait, en forçant un peu le trait, du « jeu de hasard, qui est l'âme de tous les jeux »<sup>3</sup>. Ce n'est pas un des moindres intérêts de l'œuvre de Pascal que de s'être également préoccupé de ces deux aspects, structurel et psychologique, et d'avoir trouvé dans l'étude du premier la source qui lui a permis de comprendre le second. Ainsi compris, c'est le même mouvement qui traverse l'œuvre pascalienne, de la correspondance avec Fermat et de la recherche d'une relation d'équivalence entre la certitude de ce qu'on hasarde, la mise, et l'incertitude de ce qu'on peut gagner (c'est le but de la règle des partis), jusqu'à cette remarque bien connue, dont on saisit maintenant toute la clairvoyance psychologique :

« Tel homme passe sa vie sans ennui, en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point : vous le rendez malheureux. »<sup>4</sup>

Mais si le jeu, tant d'un point de vue interne que du point de vue du joueur, ne tolère pas l'absence de risque, alors il faut bien admettre que la prudence ludique, dans ce qu'elle a de spécifique, doit être

1. Alain, *Les Arts et les dieux*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1958, « Définitions », p. 1066.

2. On dira que c'est là une manière particulière et un peu forcée de présenter les choses. Cela n'est pas tout à fait vrai. Il suffit pour s'en convaincre de se souvenir qu'il existe un certain nombre de gens qui ne jouent jamais parce que, de leur propre aveu, ils n'aiment pas perdre.

3. Alain, *Les Passions et la sagesse*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1960, « Les idées et les âges », p. 122. Voir aussi, dans le même volume, « Les Aventures du cœur », p. 387, où Alain parle fort judicieusement d'un jeu qui est jeu avec sa crainte, et d'un désir de jouer qui vient du jeu lui-même, et non du désir de gagner.

4. Pascal, *Pensées*, texte établi par L. Lafuma, Paris, Seuil, 1962, fragment 136, p. 80 (Br. 139).

comprise autrement que comme un simple évitement du danger. S'il y a une prudence ludique, c'est qu'elle est ailleurs, et qu'elle se différencie d'une compréhension ordinaire de la prudence en raison même des conditions spécifiques où elle s'exerce.

Mais y a-t-il une prudence ludique ? Quelqu'un d'un peu pressé, au lieu de tenter de penser une spécificité particulière au jeu ne pourrait-il pas conclure de ce qui précède que le monde du jeu exclut au contraire la prudence, et qu'on ne peut à juste titre parler de comportement prudent que dans un monde « réel » (par opposition au monde « fictif » du jeu), celui du travail, de la politique, des conflits inter-humains, etc. ?

La suite contribuera sans doute à le montrer, mais il nous semble qu'on peut d'ores et déjà avancer que renoncer à analyser la conduite ludique en termes de prudence serait néanmoins, soit commettre un contresens grave sur le comportement du joueur, soit se priver d'un instrument interprétatif ici particulièrement utile (sans compter qu'on a déjà vu comment l'opposition du « réel » et du « fictif » quand il est question du jeu n'a pas de sens). En effet, il est clair que jouer, quel que soit le point de vue qu'on adopte pour cette analyse, consiste toujours à opérer un certain nombre de choix dans cette structure d'incertitude que le jeu ménage. Comment analyser autrement qu'en termes de prudence cette conduite, qui vise à soupeser, à juger d'une situation présente, alors même qu'on n'en connaît pas toutes les issues, et à agir le mieux possible alors même qu'on n'a pas non plus un savoir total des conséquences de son geste ? Tenter d'agir pour le mieux dans l'incertain, n'est-ce pas là viser une conduite qu'on ne peut nommer ici autrement que « prudence », même si elle prend une forme spécifique qu'il convient d'étudier à présent ?

« Le jeu n'est pas divertissement, mais supputation des possibles. »<sup>1</sup> Ce sont précisément les formes de cette supputation qu'il va nous falloir étudier maintenant, pour tâcher de comprendre comment la spécificité de la prudence ludique, si elle n'est donc pas dans l'absence de risque, est dans sa bonne organisation, comment la prudence est économie du risque.

1. M. Dufrenne et P. Ricœur, *Karl Jaspers et la philosophie de l'existence*, Paris, Seuil, 1947, p. 232.

*« Le jeu d'échecs, qui élimine si bien le sort, ne reste un jeu que par l'imprudent décret qui n'attend point de savoir. »*

*(Alain, Les Idées et les âges.)<sup>1</sup>*

Ici, comme souvent, Alain vise judicieusement sans pourtant aller assez loin, se contentant d'une intelligence de surface. Certes, nous l'avons vu, il est constitutif du jeu que de l'incertitude s'y crée. Ce coup que je joue aux échecs ne m'intéresse et ne me fait palpiter que dans la mesure où je ne sais pas encore ce qu'il en adviendra dans le futur de la partie. On le sait d'ailleurs, quand le terme ne fait plus de doute, quand on peut calculer sans peine qui va finir par l'emporter, les joueurs d'échecs s'arrêtent. Cela n'a plus d'intérêt de jouer une partie dont on connaît l'issue. Il y a jeu, en effet, lorsque l'on joue dans l'inconnu, dans l'imparfaite information, et, en ce sens, cette décision aux conséquences qui m'échappent en partie est bien, comme Alain a raison de le dire, cet « imprudent décret qui n'attend point de savoir ».

Mais, en même temps, il ne faut pas longtemps pour observer que cette imprudence est particulièrement prudente. Une chose est claire, en effet, c'est que, quel que soit son niveau, le joueur d'échecs ne joue jamais n'importe quoi, ou bien c'est qu'il ne joue plus, comme l'enfant qui est las du jeu, et qui pousse n'importe quelle pièce en attendant que son camarade ait gagné. Mais lorsqu'on joue vraiment, le coup qu'on joue est un coup réfléchi, qui vise à parer un éventuel danger pour son camp, ou à en créer un chez l'adversaire, ou les deux à la fois. Le coup lui-même peut bien se révéler une fatale erreur, par trop de témérité, ou par inattention, mais le décret qui en a décidé a toujours été pris pour un ensemble de raisons qui supposaient une estimation de la situation présente et une vue prospective de ses développements possibles. Il suppose d'avoir pesé des inconvénients et des avantages, d'avoir tenté de percevoir des risques ou des pièges. C'est dans ce décret même où Alain lit l'imprudence qu'on peut lire la prudence telle qu'elle se déploie spécifiquement dans les opérations ludiques : une imprudente prudence.

Certes, comme on l'a vu tout à l'heure, le jeu appelle une certaine prise de risque. Il suppose, crée et réclame une incertitude féconde en

1. Alain, *Les Passions et la sagesse*, « Les Idées et les âges », p. 124.

émotions. Mais la conduite du joueur n'a rien d'aléatoire, elle manifeste au contraire une réflexion qui vise à prendre le risque en compte et – c'est en cela qu'on a pu comparer l'assurance à un jeu – à en estimer la possible nuisance. Tout coup, même s'il n'attend point de savoir, est une estimation prudente du rapport entre le gain espéré et le risque consenti.

La prudence ludique est ce qui va faire que le joueur d'échecs, par exemple, s'engage dans telle variante qu'il connaît mieux – ou qu'il espère que son adversaire connaît moins bien. En faisant un tel choix stratégique, en début de partie, entre un grand nombre de coups possibles, le joueur ferme un certain nombre de possibilités futures. Il ne sait pas, bien sûr, qui va gagner, ni même quelle forme exactement prendra le milieu de partie, mais il sait qu'il choisit une certaine forme de partie, qu'il assume un certain nombre de risques (même s'il ne sait pas encore exactement lesquels) et en exclut irrémédiablement d'autres. Rien ne pourra faire, si je joue une défense française, que ce soit une défense Petroff. Ce qui veut dire concrètement que, pour des raisons diverses, mais qui supposent de ma part une réflexion, j'ai choisi, plutôt que d'autres, certains risques.

C'est en cela que nous pouvons qualifier la prudence ludique d'économie du risque. Elle ne vise pas à la suppression du risque, qui est comme nous l'avons vu inhérent au jeu, mais bien plutôt à sa bonne gestion. Le choix prudentiel d'une stratégie consiste dans l'organisation pour soi-même d'un certain type de risque de préférence à d'autres. Aussi faut-il comprendre, pour tâcher de saisir la prudence ludique, quelles formes peut prendre cette organisation.

Il est clair tout d'abord qu'il y a dans la prudence ludique une estimation des risques et qu'elle se nourrit d'un certain nombre de connaissances théoriques. « N'attendre point de savoir », cela suppose d'une certaine façon encore du savoir. Il y a bien sûr les connaissances des diverses variantes, aux échecs, qui rempliraient des bibliothèques entières, mais il y a aussi, dans les jeux où le hasard intervient, sans être le seul agent, des connaissances qui peuvent intervenir dans la décision prudente. Ainsi au backgammon dont il était question tout à l'heure, il convient, avant de laisser sur le plateau un de ses pions en position d'être touché par un de ceux de l'adversaire, de connaître les probabilités pour qu'un tel événement survienne.

Ces connaissances qui interviennent dans la décision prudente peuvent être aussi de nature moins technique, et plus « psycholo-

gique » au sens large du terme. Ainsi dans les jeux de bluff, comme le poker, il convient de savoir jauger ses adversaires, ce qui est évidemment plus facile si on les connaît déjà. C'est aussi le cas du gardien de but, au football, qui doit anticiper sur la trajectoire du ballon, au moment du penalty. Il y a là, à n'en pas douter, tout un ensemble de conduites réglées par une volonté très nette d'assumer un risque tout en le refusant ou, du moins, en le minimisant autant qu'il est possible de le faire. Pour reprendre l'exemple précédent, il est nécessaire pour le gardien de choisir un côté où partir avant même que le pied du tireur ait touché la balle. En ce sens, c'est là prendre un risque maximum, puisqu'il s'agit presque d'un pari où il n'y a qu'une chance sur deux de réussir. Mais c'est un risque nécessaire, puisqu'une décision trop tardive est la garantie d'un échec. Si bien que c'est dans cette capacité à deviner l'adversaire, c'est-à-dire à *choisir un risque de la façon la plus éclairée possible*, que réside la véritable prudence ludique.

Mais ces connaissances théoriques et pratiques, qui sont les premières choses à quoi l'on pense lorsqu'on veut expliquer une conduite ludique plus subtile et plus sage, ne constituent pourtant pas en elles-mêmes la prudence ludique et ne suffisent en tout cas pas à en montrer la forme et la nature. Si cependant elles servent à améliorer les qualités du joueur, c'est qu'elles remplissent une fin qui n'est pas sans rapport avec cette prudence ludique et qui mérite d'être ici mieux comprise. C'est dans le rapport de ces connaissances aux risques, une fois encore, qu'on va le mieux saisir comment elles interviennent dans la constitution d'une conduite ludique prudente.

En effet, on se tromperait sans doute gravement sur le statut de ce savoir ludique si l'on croyait qu'il a pour seule et unique fin d'indiquer des combinaisons gagnantes ou des stratégies qui permettent de vaincre à coup sûr. En vérité, ce n'est pas là sa fin du tout, pour des raisons qui sont parfaitement claires. Il serait inenvisageable, parce qu'infini, de concevoir un livre d'échecs qui ait pour fin de donner des procédures qui permettraient de gagner toujours. Dans les jeux de hasard, cela est bien sûr constitutivement impossible : une connaissance minimale des probabilités peut certes me faire, au backgammon, supposer que mon adversaire ne fera pas un double six au prochain coup, cela n'est cependant pas impossible et c'est un événement qui peut bien survenir. Si bien que le statut de ce savoir est autre, puisqu'il ne vise pas tant à garantir mon gain qu'à m'informer sur mes risques. Observons, pour l'exemple, le genre de conseils pratiques

donnés par un manuel, qui est un classique des échecs. Voici, en l'ouvrant au hasard, ce qu'on peut lire au § 21, intitulé « L'attaque directe en masse » :

« Pour réussir, l'attaque directe et violente contre le roi doit être menée "en masse" avec la plus grande énergie. Il faut briser la résistance adverse quel qu'en soit le prix. L'attaque ne doit pas être interrompue, sinon c'est la déroute. »<sup>1</sup>

On voit bien ici que cette phrase, bien qu'elle se présente à première vue comme la recette pour un succès (« pour réussir »), est en fait une information sur un type de conduite à adopter en fonction d'un risque qu'elle permet d'estimer. Elle avertit en réalité qu'un tel type d'attaque présente un risque maximum et que toute hésitation y est immédiatement sanctionnée (« sinon c'est la déroute »). Ce conseil pratique ne vise donc ni à garantir le succès, ni à taxer d'imprudence une action qu'il faut parfois bien envisager si l'on veut gagner. Il vise à informer sur le risque encouru et sur la conduite à adopter en conséquence.

Ainsi saisit-on que le savoir ludique n'a pas pour fin de réduire à rien toute incertitude ou d'être ce coup de dés qui abolira le hasard, mais bien plutôt de faire correctement juger des dangers. Plus que de permettre l'apprentissage de quelques combinaisons élémentaires, le savoir ludique vise avant tout à affiner la perception des risques et du jeu en général. Il n'est pas en lui-même la prudence, mais c'est ainsi qu'il la nourrit. Qu'est-ce donc que la prudence ainsi conçue ? C'est d'abord la perception fine.

Il faut ici préciser. De quoi la prudence ludique est-elle la perception ? Pour la caractériser plus avant, on pourrait en décrire le travail ainsi. Dans le monde du jeu, il n'y a pas *une* conduite qui soit prudente. Selon l'adversaire, selon la forme générale de la partie, selon même le moment de la partie, il convient d'opter pour tel ou tel type de conduite qui peut être à tout moment révisable. Au tennis, par exemple, il conviendra, selon les cas, pour inquiéter l'adversaire, ou pour l'empêcher de s'installer dans un type de jeu qu'il maîtrise bien et qui lui assurerait de plus grandes chances de victoire, de se montrer plus ou moins agressif, de monter ou non au filet, etc. Il n'y a pas une

1. J. R. Capablanca, *Principes fondamentaux du jeu d'échecs*, trad. C. Masson et M. Merlini, préf. d'A. Karpov, Paris, Payot, 1981, p. 68. Je ne fais pas ici mention des coups qui précèdent dans leur notation algébrique, dont cette phrase est la conclusion générale.

recette définitive, comme pour réussir le veau marengo, ni même une recette par partie, qu'il suffirait de suivre jusqu'à la fin. C'est là toute la différence entre un manuel de cuisine et un manuel de jeu : seul le premier vous dit comment réussir à chaque fois – si l'on a réussi une fois et qu'on refait exactement la même chose, on réussit de la même façon. Dans le jeu, par contre, il faut savoir adopter une conduite, mais savoir aussi juger du moment où, pour des raisons diverses, elle n'est plus tout à fait adaptée à la situation présente. C'est cela, la prudence ludique, c'est là du moins le type de perception qu'elle demande : *une perception des seuils* qui permet de saisir le moment où telle conduite prudente (et souvent gagnante) devient imprudente (et souvent perdante)<sup>1</sup>.

On voit qu'on touche ici aux limites du simple modèle calculatoire dans la compréhension des phénomènes ludiques. Car la prudence ainsi comprise n'a que très peu à voir avec ce que certains spécialistes de la théorie mathématique des jeux ont cru bon de nommer « stratégie prudente ». On appelle en effet, dans le cadre de la théorie mathématique des jeux, « stratégie prudente » une stratégie qui assure autant que possible contre le pire, cette stratégie étant elle-même calculée grâce aux calculs des espérances (*security level*) relatives aux différentes stratégies possibles, qui permettent de savoir quelle est l'utilité minimum qu'on peut en attendre.

Dans les jeux tels qu'on les pratique, qui ne sont pas les modèles extrêmement simples des mathématiciens, le joueur ne peut pas faire de « calcul d'espérance », et la prudence n'est pas tant le résultat d'un calcul que d'un ensemble de comparaisons. C'est une conduite qui juge, mais qui, par nature, « n'attend point de savoir » pour reprendre les termes d'Alain. En d'autres termes, il n'y a pas et il n'y aura jamais, dans les jeux tels qu'on les pratique, de « stratégie prudente » au sens de la théorie des jeux, mais la prudence ludique consiste au

1. Signalons au passage qu'il convient bien sûr de ne pas confondre conduite gagnante et conduite prudente, même s'il se trouve évidemment que ce sont souvent les mêmes. De la première on ne peut juger qu'à la fin du jeu tandis que l'autre est par nature prospective. Ce sont des critères externes (la victoire, l'échec) qui permettent de juger de celle-là, quand celle-ci se comprend de façon interne, par identification. Ajoutons bien sûr qu'elles ne se confondent pas toujours, en particulier dans les jeux où le hasard intervient. Il est parfaitement courant que quelqu'un qui joue au backgammon, pour reprendre cet exemple, au mépris de toutes les probabilités connues et des règles stratégiques les plus élémentaires, c'est-à-dire sans prudence, finisse néanmoins par gagner (c'est la fameuse et quelque peu mythique « chance du débutant »). Mais c'est évidemment beaucoup moins fréquent que le contraire.

contraire dans le choix d'une bonne stratégie, ou du moins qu'on croit telle, et dans la capacité à la faire évoluer ou même à en changer si besoin est. Elle suppose moins des calculs qu'une attention au moment et une perception lucide de la situation et de ses développements futurs.

Il est une situation qu'on retrouve dans beaucoup de jeux et qui permettra sans doute de faire mieux comprendre ce qu'on entend ici lorsqu'on qualifie la prudence ludique de « perception des seuils ». Souvent, quand quelqu'un a laissé deux personnes commencer une partie, qu'il s'agisse de tennis ou de Go, et qu'il revient un peu plus tard, il pose cette question simple : « Alors, qui gagne ? » L'expérience prouve que, lorsque les adversaires sont de force à peu près égale et qu'il n'y en a pas un qui se détache nettement, il y a toujours un moment où il est particulièrement difficile de répondre à cette question. Or, c'est bien souvent de la réponse que chaque joueur peut y donner que doit dépendre la stratégie qu'il lui convient d'adopter. On ne jouera pas de même, en effet, selon qu'on adopte une stratégie offensive ou défensive. Aux échecs par exemple, le joueur doit savoir, en un moment du jeu, s'il combat encore pour la victoire ou pour arracher la nullité. Il est bien clair que, selon les cas, cela va changer profondément sa façon de jouer et, à n'en pas douter, le destin de la partie. On le voit bien ici, ceci suppose, alors même que l'on a pas une connaissance du jeu suffisante pour prévoir exactement les événements futurs de la partie en cours, d'en avoir, au moment adéquat, une perception suffisante pour choisir judicieusement une conduite dont ces événements eux-mêmes dépendront. C'est cette capacité qui constitue l'essentiel de la prudence ludique.

### *Catégories de l'agir ludique*

*« La réussite doit plus au coup d'œil qu'à un savoir imperturbable. »*

(P. Aubenque,  
*La Prudence chez Aristote.*)<sup>1</sup>

Dès lors, il semble bien que la compréhension de la prudence ludique, plutôt que de se faire à l'aide de la théorie mathématique des jeux, doit se laisser décrire au moyen des catégories bien plus

1. P. Aubenque, *La Prudence chez Aristote*, Paris, PUF, 1963, p. 23.

anciennes et familières au philosophe. Sans viser ici à l'étude historique, on peut reprendre, pour notre compte, quelques-unes de ces catégories et tâcher de voir en quoi elles peuvent permettre d'éclairer le phénomène ludique. Peut-être, en retour, le phénomène ludique pourra-t-il être éclairant pour leur compréhension. De ces catégories « classiques » donnons ici quelques noms dont, chaque fois, on fera d'un jeu le symbole.

*Le moment opportun.* — Plus que toute autre, la prudence ludique est d'abord l'art du *kairos*, la vertu de l'action présente, de la compréhension du maintenant, de la prise au vol du bon moment. C'est que, dans le jeu, plus que partout ailleurs, lorsqu'il est trop tard pour faire quelque chose, il est souvent définitivement trop tard. Les jeux sont des structures à fabriquer de l'irréversible. En un sens, si le modèle qui consiste à représenter la succession des coups possibles sous forme d'arbre a certes ses limites, il a en tout cas un avantage, qui est qu'on comprend du premier coup d'œil que tout coup est sans retour et exclut plus de possibles encore qu'il n'en promet.

Parmi tous les comportements qui nous échappent et nous fascinent chez les Japonais, et qui nous fascinent sans doute pour la raison même qu'ils nous échappent, il est un jeu qui, pour nous Occidentaux, est particulièrement incompréhensible, et dont le succès populaire nous semble stupéfiant ; c'est le *sumo*<sup>1</sup>. Deux lutteurs pachydermiques s'y affrontent et tentent l'un l'autre de se pousser hors d'un cercle. Si le rituel qui l'entoure est assez long, le combat lui-même ne dure qu'un instant. Toute cette préparation physique qui dure des années et qui transforme si profondément les corps se résume en ces secondes toutes de volonté où le lutteur saura trouver le moment opportun pour pousser l'adversaire<sup>2</sup>. Le *sumo* est l'art du *kairos* à l'état pur.

1. De façon assez récente, le *sumo* commence à être à la mode en Europe. On peut se demander si ce succès tient à de bonnes raisons ou si le public n'y trouve pas plutôt un succédané exotique et plus légitime du catch, trop connoté pour son « mauvais goût », agrémenté d'une fascination pour les monstres (on va voir comme un spectacle légitime à Bercy ce qu'on n'oserait plus aller voir à la foire sous le titre de « extraordinaire combat des hommes les plus gros du monde »).

2. Voici comment Roland Barthes décrit ces lutteurs : « Ces lutteurs forment une caste ; ils vivent à part, portent les cheveux longs et mangent une nourriture rituelle. Le combat ne dure qu'un éclair : le temps de laisser choir l'autre masse. Pas de crise, pas de drame, pas d'épuisement, en un mot pas de sport : le signe de la pesée, non l'éréthisme du conflit » (*L'Empire des signes*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1980, p. 54).

*La ruse.* — Saisir l'instant suppose d'abord qu'on en ait compris la portée, qu'on ait perçu, de la situation présente, les tendances, pour être à même d'en profiter quand il convient, comme il convient. Comme on l'annonçait dans le chapitre précédent, cette intelligence du présent, qui ne donne pas une connaissance qui suppose de l'éternel, mais un moyen de prise sur une réalité mouvante, instable et ambiguë comme l'est celle du conflit ludique, cet art du succès pratique est cela même que les Grecs nommaient la *mêtis*. C'est elle qui donne ce savoir conjectural qui permet la maîtrise du *kairos*.

« Pour renverser les positions, la *mêtis* doit prévoir l'imprévisible. Engagée dans le devenir, confrontée avec des situations ambiguës et inédites dont l'issue est toujours suspendue, l'intelligence rusée n'assure sa prise sur les êtres et les choses que parce qu'elle est capable de prévoir, par-delà le présent immédiat, une tranche plus ou moins épaisse de futur. Vigilante, sans cesse sur le qui-vive, la *mêtis* apparaît aussi multiple, *pantoïè*, bigarrée, *poikilè*, ondoyante, *aiolè* : toutes qualités qui accusent la polymorphie et la polyvalence d'une intelligence qui doit, pour se rendre insaisissable et pour dominer des réalités fluides et mouvantes, se montrer toujours plus ondoyante et polymorphe que ces dernières. »<sup>1</sup>

On ne saurait ici mieux décrire cette intelligence du contexte qui fonde la prudence ludique et qui ne saisit pas la situation dans sa réalité statique mais, précisément, comme une situation-en-devenir. La prudence ludique suppose une intelligence du mouvement, une connaissance particulière du devenir, et l'art d'en profiter : c'est là cette *mêtis*, dont on peut, avec M. Détienne et J.-P. Vernant, garder pour symbole la course de chars du chant XXIII de l'*Iliade* et l'exploit d'Antiloque : « La ruse, non la vitesse, le fait devancer Ménélas. »<sup>2</sup>

*Volonté et entendement.* — On pourrait exprimer en d'autres termes, empruntés cette fois au vocabulaire cartésien, ce qui, dans la prudence ludique, se met à l'œuvre, et par quoi le jeu marque ici sa spécificité humaine. Que montre en effet cette action prudente dans laquelle est prise une décision dont les conséquences vont au-delà du

1. M. Détienne et J.-P. Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, La Mêtis des Grecs*, Paris, Flammarion, coll. « Champs » 1974, p. 32. Sous cet angle, ces auteurs ont sans doute raison de faire de la *mêtis* une des sources de la notion aristotélicienne de prudence, même si celle-ci se démarque de celle-là (voir p. 292-306).

2. Homère, *Iliade*, XXXIII, 489-528, trad. Paul Mazon, préf. P. Vidal-Naquet, Paris, Gallimard, « Folio », 1975, p. 469.

savoir du joueur ? Elle donne à voir comment la volonté passe infiniment l'entendement.

Car c'est précisément dans ce geste qui, comme on l'a vu, « n'attend point de savoir » et se fait néanmoins prudent, que peut se lire une composante essentielle de la prudence ludique, dont cette capacité de la volonté, qui ne sait pas mais fait, à aller au-devant de toute connaissance est en dernière instance la condition de possibilité. Bien sûr, ce vouloir doit être, autant que possible, éclairé, et les calculs de l'entendement y sont ici pour beaucoup, dans tous les jeux qui les sollicitent. Mais, ceci admis, il n'en reste pas moins que la façon qu'a le joueur de solliciter cet entendement fini, en ne calculant judicieusement qu'un nombre très réduit de variantes, contrairement à une machine qui calculerait tout sans distinction, montre déjà, dans ces calculs mêmes, un exercice de la volonté qui devance toujours celui de l'entendement, et ne cesse, tout au long, de l'accompagner.

Cette volonté qui passe infiniment l'entendement, on peut en voir le symbole dans les échecs. Quel paradoxe dira-t-on de choisir ainsi un jeu si manifestement d'entendement alors que tout le monde sait que le champion du monde de la spécialité se donne tant de mal pour être battu par un ordinateur ! Mais, précisément, il ne semble pas qu'on ait réfléchi, lorsque la nouvelle a été annoncée, sur les radios et les télévisions que l'étonnant n'était pas qu'une machine capable de calculer des millions de coups par minute et pouvant solliciter en mémoire des milliers de parties déjà jouées puisse triompher d'un joueur, aussi bon soit-il, dans un jeu à information parfaite, mais bien plutôt qu'il ait fallu si longtemps pour que cela se produise. Car, au fond, il y a bien longtemps que les capacités de calcul et de mémoire de ces entendements mécaniques surdimensionnés ont largement dépassé les bornes étroites du nôtre. Comment peut-on appeler autrement, dès lors, ce qui en nous dépassait l'entendement et ses limites que « volonté » ? Cette volonté qui s'exerce dans l'inconnu et fait, au-delà de tout savoir, des choix, c'est ce par quoi la prudence ludique est possible.

*Jugement.* — Prudence sera le nom donné là où le jugement s'exerce à juger quand la loi manque. Bien sûr, il y a les théories – et à quoi serviraient, sinon, les professeurs et les manuels – bien sûr, il y a la connaissance de mes forces et de celles de l'adversaire, bref, tout ce qui va faire que je sais reconnaître telle ou telle configuration dans un jeu de stratégie et sais alors quel coup je dois faire, ou que je sais, au tennis, faire une balle longue et liftée quand je suis en difficulté.

Mais s'il y a prudence ludique, s'il y a même événement ludique tout court, et en cela Alain avait raison, c'est parce qu'il y a toujours un moment, aux limites extrêmes de la théorie, du savoir et des capacités de calcul, où un risque se prend ou ne se prend pas *au jugé*, comme on dit, c'est-à-dire sans savoir ni méthode.

De ce jugement sans concept, on trouvera par un autre paradoxe le symbole dans un jeu que d'aucuns jugeront particulièrement idiot, mais qui a cet avantage d'être universellement connu. Il s'agit du « chi-four-mi », ou « pierre-papier-ciseaux », ou « baccarat du bain », parce qu'il ne nécessite nul matériel. Dans ce jeu, que le mathématicien, rejoignant le langage courant, appelle « de ruse pure »<sup>1</sup>, il n'y a pas vraiment de moyen de savoir quelle figure l'adversaire va choisir, et pourtant, quiconque y a joué contre quelqu'un sait bien que, dès le deuxième coup, il ne fait plus son choix comme il choisirait pile ou face.

Ce n'est pas un hasard si une des aventures de James Bond (*You Only Live Twice*, 1964), personnage qui tient son succès en partie d'être un représentant du rusé, du prudent, du *trickster* des mythologies, débute sur un match de « chi-four-mi » (contre un Japonais, qui plus est, ce qui, dans l'idéologie simpliste et raciste de Fleming, signifie – quand il ne s'agit pas d'un « méchant » – prudence, sagesse, ruse et mystère)<sup>2</sup>. Voilà un jeu qui se fait « au jugé », bon symbole de cette qualité du joueur prudent.

*Responsabilité.* — Ce choix entre plusieurs possibles, qui se fait en partie dans l'inconnu, est jugement en ce sens qu'il est une décision de la volonté. Ceci implique pour première conséquence que la prudence ludique est, dans ce qu'a même d'incertain son résultat parfois, décision d'accepter d'encourir un certain risque, et, plus encore, un risque qu'on a choisi : ce choix rend celui qui décide responsable de ce qui lui advient.

Ainsi la prudence ludique est-elle un exercice de la responsabilité totale. La volonté y est responsable de ce qu'elle ignore parce qu'il est

1. R. de Possel, dans *Sur la théorie mathématique des jeux de hasard et de réflexion*, « Actualités scientifiques et industrielles », n° 436, Paris, Hermann, 1936, en donne, aux pages 36-37 une brève étude mathématique, qu'il conclut sur cette phrase : « On voit que  $Ma = -1$  et que  $M = +1$ , ce qui revient à dire que le joueur qui transperce la pensée de l'adversaire gagne à coup sûr. » On peut se demander si c'était bien la peine de faire des mathématiques pour arriver à ce résultat.

2. Sur Fleming, lire « Les structures narratives chez Fleming », Umberto Eco, *De Superman au surhomme*, trad. M. Bouzaher, Paris, Grasset, 1993, p. 189-240.

la conséquence de ce qu'elle a voulu. Dans le jeu, je suis responsable de l'inconnu parce que, paradoxalement, c'est un inconnu que j'ai choisi. Comme l'écrit Jacques Henriot :

« Ce qui définit le jeu n'est pas le simple fait que la situation présente en elle-même une structure aléatoire : c'est le fait que le sujet qui s'y engage assume sa responsabilité en allant *au-devant* d'un avenir dont il n'est pas parvenu à supprimer le plus grand nombre possible d'aléas. »<sup>1</sup>

Un autre jeu stupide servira ici d'icône, le pouilleux massacreur. Dans ce jeu enfantin et sadomasochiste (l'un n'empêche pas l'autre), le perdant laisse le gagnant lui taper, pincer, griffer et caresser la main durant un certain temps<sup>2</sup>. Lorsque des enfants y jouent, on constate qu'ils ne se dérobent presque jamais à cette punition, qui peut être très douloureuse. C'est que, d'une certaine façon, elle faisait partie des possibles acceptés, et même choisis, dès lors que le risque était pris de jouer. De sa douleur, le perdant est responsable. Il faut cela aussi pour une économie du risque, assumer toujours la possibilité que ça tourne mal.

*Le soi.* — Qu'est-ce qui dépend de moi ? On se souvient que la question était fondamentale pour le statut de la prudence dans la philosophie antique. Dans le jeu, la réponse est sans difficulté, même si elle s'étage sur deux niveaux. En un premier point de vue, en effet, *rien* n'y dépend totalement de moi, tant le résultat de mes actions peut toujours être contrecarré par un adversaire inattendu ou par un sort spécialement contraire. Pourtant, objectera le joueur de casino – dont pourtant peu semble dépendre – le montant de ma mise ne dépend que de moi. Il y a là une vérité profonde qu'il faut poursuivre car, si l'on y réfléchit, on s'aperçoit que ce qui dépend de moi, plus encore que le montant de la mise, c'est le fait même de miser, le fait

1. J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, p. 244.

2. « Celui qui a perdu a soupiré longuement, puis a posé sa pogne à plat sur la table. L'autre a réuni les cartes, les a mélangées puis s'est mis à les tirer une à une [...] : pour un trèfle, il pinçait violemment la peau du dessus de la main du perdant, en la vrillant entre ses doigts, pour un pique il griffait, sa main en crochet, le dessus de la paluche déjà un peu rouge, pour un carreau il tapait brutalement de son poing fermé, écrasant un peu plus les doigts déjà mauves, pour un cœur, repos, une caresse. Le torturé en avait les larmes aux yeux, mais sa bouche restait close, et ses yeux fixés sur les cartes. [...] Et puis le valet de pique est sorti et la punition a cessé [...] et ils se sont remis à jouer » (Jean-Bernard Pouy, *La Belle de Fontenay*, Paris, Gallimard, 1992, p. 62-63).

même, pour n'importe quel jeu, d'y entrer en en acceptant les règles. En ce sens, en une deuxième lecture, *tout* dépend de moi, tout ce qui m'arrive est choisi.

Ainsi comprise, la prudence ludique est fondamentalement épreuve de soi. C'est là une idée que Jean Château avait évoquée<sup>1</sup>, quoiqu'en un sens différent, et dont il convient de tirer partie. Car c'est ici que l'idée d'une prudence ludique comme économie du risque prend son sens dernier. Cette économie dont je suis entièrement responsable est alors autonomie, cette culture du risque est culture de soi. Dans le jeu, celui qui est partie prenante est toujours aussi celui qui *se prend au jeu*. A-t-on jamais suffisamment remarqué que ce verbe « prendre » était rarement sous une telle forme réfléchie, hors du contexte ludique ? Jouer, alors, prendre le risque de se prendre, ce serait, et c'est là le sens dernier de la prudence ludique, s'engager dans une culture du soi qui n'aurait d'autre fin qu'elle-même, une sorte de sagesse gratuite. On en prendra pour icône un jeu qui n'existe pas hors de l'imagination des lecteurs du roman de Hermann Hesse, le *Jeu des perles de verre* :

« Le Jeu, tel que je le conçois [...] englobe le Joueur, quand il s'est acquitté de sa méditation, comme une sphère englobe son centre. »<sup>2</sup>

1. Voir J. Château, *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Paris, Vrin, 1946 (4<sup>e</sup> éd., 1967). Mais la façon dont il exprime cette hypothèse reste trop entachée du « téléologisme éducatif » qui est le sien.

2. Hermann Hesse, *Le Jeu des perles de verre*, trad. J. Martin, Paris, Calmann-Lévy, 1991, p. 200. Cette sorte de sagesse gratuite est d'ailleurs un des seuls caractères que H. Hesse, dans son beau roman, a retenu du monde ludique « réel ».

Folie du jeu : variations littéraires  
sur l'enfermement ludique

La littérature aime bien les personnages monomaniaques, ceux qu'une passion obnubile jusqu'à l'aveuglement de tout ce qui lui est étranger et qui, s'ils n'ignorent pas totalement le réel, ne le voient plus du moins qu'à travers cette perspective faussée. L'œuvre dont on a fait à juste titre un des fondements du roman moderne, le *Don Quichotte* de Cervantès raconte-t-il autre chose qu'une telle passion qui confine à la folie ? Dans cette galerie de personnages, les joueurs viennent en bonne place alimenter la typologie des passions obsessionnelles. On peut bien, sachant l'abstraction de tout jeu, se demander pourquoi les romanciers ont tant aimé décrire, dans la grande famille des passionnés romanesques (les avarés, les amoureux, les ambitieux, les chercheurs d'absolu, les Bouvard et les Bovary, etc.), les joueurs. On peut surtout, sans prétendre répondre à cette question trop vaste, car sans doute les motifs profonds de chaque auteur sont tellement portés par sa singularité propre – son milieu, sa psychologie, son histoire personnelle, son idéologie, etc. – chercher, dans tous ces portraits de joueurs monomaniaques, des traits communs qui les relient les uns aux autres. Quelle description générale nous donnent du jeu les œuvres qui prennent pour thème la folie du joueur ?

A la lecture, un certain nombre de constantes apparaissent rapidement dans la caractérisation du démon du jeu, alors que certaines idées préconçues ne se trouvent pas vérifiées. On attendrait du roman, par exemple, qu'on dit genre bourgeois, qu'il montre l'impact de la folie du joueur sur la vie économique de sa famille, et comment cette mauvaise passion entraîne la ruine du passionné et des siens. Certaines pièces de théâtre moralisantes du XVIII<sup>e</sup> siècle, par exemple,

ne s'étaient pas privées de le faire<sup>1</sup>. Ce n'est pourtant pas le cas. La famille n'est guère mentionnée dans ces romans, et quand elle l'est, ce n'est pas sous cet angle. Le joueur, à cet égard, est un individu isolé. Plus encore, la ruine économique du joueur n'est finalement évoquée qu'assez rapidement, comme un thème annexe qui n'est pas le centre des préoccupations du narrateur – d'autant qu'il ne s'agit pas toujours ici, comme on va le voir, de jeux d'argent. Certes, le joueur se détruit lui-même, et sa ruine fait partie de l'ensemble des éléments liés à cette autodestruction. Mais c'est surtout mentalement qu'il se détruit. Le vrai joueur est fou. Mais cette folie est bien particulière. Il est fou parce qu'il ne parvient plus à sortir du jeu. Le joueur monomaniacal n'est pas quelqu'un qu'on enferme, c'est quelqu'un qui s'enferme tout seul. Le thème qui apparaît de manière récurrente dans les romans consacrés au jeu, c'est celui de l'enfermement. Lorsque la clôture ludique – constitutive de tout jeu – devient barrière, lorsque le monde ludique – qui n'est ni réel ni imaginaire – devient pour le joueur le seul monde, c'est alors qu'il y a, à proprement parler, folie du jeu.

Nous étudierons ici cette thématique dans quelques romans particulièrement réussis. Nous examinerons d'abord le lien explicite entre le jeu et l'enfermement. Puis nous tâcherons de voir comment cet enfermement dans le jeu est décrit comme la folie même. Enfin, nous retrouverons cette thématique à l'œuvre dans une lecture d'un roman unique : *La Défense Loujine* de Vladimir Nabokov.

### 1. L'enfermement ludique

Dans une lettre à Strakhov de 1863, Dostoïevski fait explicitement le lien entre son précédent livre, *La Maison des morts*, qui était une peinture du bagne, et celui qu'il a alors en projet, *Le Joueur* : « C'est la description d'une espèce d'enfer dans le genre de l'étuve du bagne, et je vais m'efforcer de donner à tout cela une forme frappante. »<sup>2</sup>

1. A ce propos, comme au sujet du jeu au XVIII<sup>e</sup> siècle en général, on doit toujours se reporter au livre d'Olivier Grussi, *La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Paris, Hachette, coll. « La vie quotidienne », 1985.

2. Dostoïevski à Strakhov, septembre 1863, cité par D. Fernandez dans sa préface à *Le Joueur*, trad. S. Luneau, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1992, p. 9. Dans le même volume, on peut lire aussi des documents qui vont tout à fait dans ce sens, extraits de *Dostoïevski à la roulette*, de R. Fulop-Miller et F. Eckstein, p. 203-222.

On le voit bien ici, l'enfer du jeu, c'est l'enfermement qu'il représente. C'est une prison bien plus raffinée dans ses moyens, à dire vrai, que le bain. Car dans celle-là on s'enferme soi-même et, plus encore, on n'a de cesse d'y revenir. Tout le roman fait courir ce thème d'un bout à l'autre, comme un des fils qui permet à la narration, pourtant parfois apparemment décousue, d'acquiescer une unité forte et de devenir cette terrible machine.

Ainsi le nom bien dérisoire de cette ville d'eaux où personne ne prend les eaux, mais où tout le monde se ruine consciencieusement, Roulettenbourg, devient l'équivalent de la *Maison des morts*, et c'est par un procédé presque kafkaïen que le risible devient cela même qui prend l'épaisseur du tragique moderne. La manière dont est décrit l'univers du jeu dans ce récit ne laisse à cet égard guère de doute.

Le jeu est d'abord « attirant » (p. 20), mais bientôt, s'y rendre devient impératif : « Il fallait que je me rende à la roulette » (p. 29). De façon tout à fait habile, on remarquera que cet impératif est d'abord externe. C'est parce que Paulina ordonne au narrateur d'aller jouer pour elle qu'il *doit* s'y rendre. Cette scène est évidemment à mettre en parallèle avec celle de la fin où, à son retour de Paris, le narrateur va jouer comme s'il obéissait à un impératif, mais qui cette fois ne vient que de lui-même. La contrainte externe est devenue interne, la prison du jeu est celle qu'on se forge soi-même.

L'équivalence au bain est parfois explicite, dans la peinture de la foule des joueurs, qui rappelle souvent la description de l'humanité de la *Maison des morts* : « Au premier abord, tout me parut sale, moralement sale et abject (p. 31) », « On s'écrasait dans les salles de jeu. Comme ils sont insolents, tous, et avides ! (p. 42) ». Mais c'est surtout parce qu'il s'agit d'un monde dont on désire toujours partir sans jamais le pouvoir. Ce thème revient de manière obsessionnelle durant tout le roman :

« Si j'avais été seul, je crois que je serais parti au lieu de commencer à jouer » (p. 30). « Dans le seul but de finir et de m'en aller, je mis encore cinq francs sur le rouge. Le rouge sortit [...] Je laissai toute la somme [...] On me paya le triple [...] Mais j'éprouvais alors une sensation étrange qui me fut si intolérable que je résolus de quitter les lieux [...]. Je mis cependant encore mes quatre-vingts francs sur pair » (p. 34-35). « A ce moment-là, j'aurais dû partir, mais une sensation étrange a pris naissance en moi [...]. J'ai risqué la plus grosse mise autorisée » (p. 43).

C'est cela, l'enfermement dans le jeu, un phénomène vertigineux comme une chute (p. 148) ; et le joueur, à qui l'on dit sans cesse « par-

tez, partez ! » (p. 150-152), est celui qui reviendra toujours. Si bien que la conclusion du livre, le dialogue final avec M. Astley, sonne comme un verdict d'emprisonnement : « Vous serez encore ici dans dix ans » (p. 180). Mais c'est de lui-même que le joueur est prisonnier (« Si je vous dis qu'elle vous aime encore, vous resterez tout de même ici » (p. 185)) ou plutôt, il s'est enfermé lui-même dans la clôture ludique, son univers s'est réduit à celui que les règles du jeu produisent, il n'y a plus d'autre monde pour lui que celui-là, non pas même le casino à proprement parler, car il ne le voit plus, mais la sphère abstraite créée par la légalité ludique :

« Vous vous êtes détourné de la vie [...] vos rêves, vos désirs quotidiens ne vont pas maintenant plus loin que *pair* et *impair*, *rouge*, *noir*, les douze chiffres du milieu, etc. J'en suis persuadé ! » (p. 180).

Cette équivalence, explicite dans les lettres de Dostoïevski et implicite dans son roman, du bagne et de l'enfermement du jeu, forme le principe même de l'agencement d'un texte bien plus complexe qu'il n'y paraît, et beaucoup plus inquiétant, *W ou le souvenir d'enfance* de Georges Perec<sup>1</sup>. Dans ce livre, deux récits alternent, chapitre après chapitre. Le premier est autobiographique, et raconte l'enfance cachée de Perec, pendant la guerre et le régime de Vichy, entièrement marquée par une double absence, qui en est le principe organisateur, celle du père, mort à la guerre, et de la mère, déportée dans le camp de concentration d'Auschwitz. Le second, qui alterne avec le premier et lui répond comme en parallèle, se découpe en deux parties, qui ne correspondent pas exactement. La première raconte comment un homme, qui possède une fausse identité (et dont on ne saura pas la « vraie » – qui est peut être celle qu'il croit fausse) est chargé de retrouver la trace d'un enfant disparu, qui fut le véritable détenteur de cette identité d'emprunt ; on devine que c'est cette quête qui le mène à la découverte de W, cité installée sur une île de la Terre de Feu. La deuxième est la description méticuleuse de cette cité, entièrement régie par un idéal Olympique, qui se révèle, au fil des chapitres, de plus en plus terrifiant et concentrationnaire : règles absurdes mais impératives, brimades aux perdants, etc. La coupe entre les deux parties de ce second récit, marquée par des points de suspension, « lieu initial d'où est sorti le

1. Georges Perec, *W ou le souvenir d'enfance*, Paris, Denoël, 1975, rééd. Gallimard, coll. « L'Imaginaire », 1993.

récit »<sup>1</sup>, passe, dans le récit biographique, au moment où l'enfant Perec est envoyé par sa mère loin de Paris, vers une famille adoptive à Villard-de-Lans. Il n'est pas besoin d'être grand clerc pour comprendre ce que l'auteur, qui n'ignorait rien de la psychanalyse, veut ainsi dire, et l'on ne peut qu'admirer, devant la haute tenue de ce livre étrange, comment Perec s'y prend pour exprimer le tragique d'une réalité sans aucun pathos.

La conclusion du livre, qui cite une page de *L'Univers concentrationnaire* de David Rousset, ne laisse aucun doute : la cité du sport est un camp parce que c'est là le principe même de l'univers concentrationnaire, la compétition absurde, où il faut tout faire en courant. Les dernières lignes le soulignent d'ailleurs :

« J'ai oublié les raisons qui, à 12 ans, m'ont fait choisir la Terre de Feu pour y installer W : les fascistes de Pinochet se sont chargés de donner à mon fantasme une ultime résonance : plusieurs îlots de la Terre de Feu sont aujourd'hui des camps de déportations » (p. 220).

Laissons de côté ici les diverses richesses du livre, la subtilité de sa construction et surtout les implications psychologiques et historiques pour souligner seulement le lien de l'enfermement et du monde ludique qui nous intéresse ici. La description de W suit une progression implacable et terrifiante. Elle commence dans

« l'émerveillement et l'enthousiasme (qui ne serait enthousiasmé par ces prouesses quotidiennes, cette lutte au coude à coude, cette ivresse que donne la victoire) [...] la vie, ici, est faite pour la plus grande gloire du Corps. Et l'on verra plus tard comment cette vocation athlétique détermine la vie de la Cité, comment le sport gouverne W, comment il a façonné au plus profond les relations sociales et les aspirations individuelles » (p. 92).

C'est précisément ce programme, et tout ce qu'il implique, qui est tenu, méticuleusement, par la description. Mais l'on s'aperçoit peu à peu qu'il est bien plus horrible qu'enthousiasmant. La vie de W est régie par des règles extrêmement strictes, et l'existence des athlètes est entièrement quadrillée par ces règles, que la population des Officiels se charge de faire respecter. Tout est fait pour exacerber la compétition. Le vainqueur est fêté, et a des avantages (un bon repas), et le vaincu est puni (privation de repas du soir, bri-

1. Ainsi que l'indique l'auteur en quatrième de couverture.

mades). « Plus les vainqueurs sont fêtés, plus les vaincus sont punis » (p. 145). Tous les individus sont classés. Les Officiels ont tout pouvoir (celui de mettre un handicap à un concurrent, d'introduire des éléments aléatoires) :

« La Loi est implacable, mais la Loi est imprévisible. Nul n'est censé l'ignorer mais nul ne peut la connaître. Entre ceux qui l'édicte et ceux qui la subissent se dresse une barrière infranchissable. L'Athlète doit savoir que rien n'est sûr » (p. 155).

La lutte de tous contre tous est organisée méthodiquement. Il faut se battre pour survivre. Ce monde exaltant se révèle un « cauchemar » (p. 188). Si bien que le programme accompli de l'idéal olympique se transforme en son contraire :

« Il faut les voir, ces Athlètes squelettiques, au visage terreux, à l'échine toujours courbée ; ces crânes chauves et luisants, ces plaies purulentes, toutes ces marques indélébiles d'une humiliation sans fin, d'une terreur sans fond, toutes ces preuves administrées à chaque heure, chaque jour, chaque seconde d'un écrasement conscient, organisé, hiérarchisé [...] pour ne plus trouver surprenante la médiocrité des performances enregistrées » (p. 218).

On voit bien ici quel est le ressort de cette terrible fable. Les jeux (olympiques, dans le cas présent), sont des mondes clos, avec leurs lois propres, aussi impératives qu'arbitraires. Ainsi le jeu peut-il devenir le symbole même d'un enfermement absurde et incompréhensible<sup>1</sup> : le retournement de l'idéal merveilleux en son contraire cauchemardesque, qui est le parcours propre de cette partie du livre de Perec n'est possible que parce que l'un était déjà gros de l'autre.

On retrouve cette même thématique qui lie la prison au jeu, et le même retournement dialectique d'un aspect du jeu en son contraire, différemment agencé, mais non moins subtilement, dans un court roman de Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs*<sup>2</sup>. Dans ce roman le narrateur part en bateau pour Buenos Aires, en exil sans doute, comme Zweig lui-même, puisque l'histoire se situe là encore à la période nazie. Il y a sur le navire un champion d'échecs professionnel, Czen-tovic, dont la particularité est d'être, dans tous les autres domaines de

1. « Elle mourut sans avoir compris », dit Perec à propos de sa mère (p. 49).

2. S. Zweig, *Le Joueur d'échecs*, trad. J. Des Gouttes, Paris, Stock, coll. « Bibliothèque cosmopolite », 1994.

l'existence, particulièrement inculte et ignare<sup>1</sup>, se caractérisant par l'inintérêt total qu'il manifeste pour ce qui se passe autour de lui, en dehors des échecs et de l'argent que les démonstrations lui rapportent. C'est un esprit limité, incapable de jouer à l'aveugle, et, même au jeu, de peu d'imagination mais d'une implacable logique. A la suite d'un concours de circonstances, ce personnage se trouve opposé à un deuxième individu, tout aussi peu ordinaire, dont une longue parenthèse va nous donner à connaître l'histoire.

M. B... a été emprisonné par les nazis. Soumis à l'isolement total, sans livre ni papier, seul, hors du temps et du monde, il réussit, pour résister à la folie de ce « vide inexorable » (p. 70), à voler un livre, qui se révèle être un recueil de parties d'échecs. Ce livre est tout d'abord un bienfait, il offre une libération par rapport à la prison. Rapidement en état de se représenter les situations décrites par la notation algébrique, M. B... peut jouer mentalement ces parties, et se libérer d'une certaine façon de son total enfermement : « Je compris alors quel bienfait ce vol audacieux m'avait valu [...]. Je possédais, avec ces 150 parties d'échecs, une arme merveilleuse contre l'étouffante monotonie de l'espace et du temps » (p. 81). Lassé de se réciter ces parties, il se met alors à jouer contre lui-même, intérieurement, et se met ainsi lui-même en jeu :

« Mon cerveau se partageait, si je puis dire, en cerveau blanc et cerveau noir, pour mener ce jeu dans un espace abstrait et y combiner les coups qu'exigeait, dans les deux camps, la tactique de la bataille. Et le plus dangereux de l'affaire n'était pas encore cette division de ma pensée à l'intérieur de moi-même, mais le fait que tout se passait en imagination : je risquais ainsi de perdre pied brusquement et de glisser dans l'abîme » (p. 85).

Si bien que, peu à peu, cette activité crée une tension et une excitation qui la transforment en monomanie :

« J'étais possédé et je ne pouvais m'en défendre [...]. Tout mon être, toute ma sensibilité se concentraient sur les cases d'un échiquier imaginaire. La joie que j'avais à jouer était devenue un désir violent, le désir une

1. Notons que ceci, qui semblait surprenant au temps de Zweig, où demeurait une idée du joueur d'échecs à l'image d'un Lasker, homme excellent en tous domaines, extrêmement cultivé, docteur en philosophie et champion d'échecs, semblerait beaucoup moins insolite maintenant où l'on peut voir certains jeunes prodiges s'exprimer avec la même vivacité verbale qu'un coureur cycliste après la course.

contrainte, une manie, une fureur frénétique qui envahissait mes jours et mes nuits. Je ne pensais plus qu'échecs, problèmes d'échecs, déplacement des pièces. Souvent, m'éveillant le front en sueur, je constatais que j'avais continué à jouer en dormant » (p. 87-88).

La folie des échecs s'empare alors de M. B..., jusqu'à la crise nerveuse qui lui vaudra d'être interné à l'hôpital, ce qui met fin à son emprisonnement et lui permet l'exil. C'est cette « intoxication » (p. 97) qui le reprend progressivement lors de son combat contre Czentovic, et l'oblige, après avoir gagné la première partie, à abandonner la deuxième, sur les conseils du narrateur qui le voit à nouveau glisser dans la démence.

On voit bien ici le retournement dialectique qui est à l'œuvre dans le récit. Les échecs sont d'abord décrits comme une sorte de libération de l'intérieur. Ils ouvrent, dans le cadre clos de la prison, les perspectives infinies d'un autre monde. Mais ce monde se révèle une autre prison, intérieure celle-là, dont l'enfermement est la folie même. Si bien que le jeu d'échecs, loin d'être une échappatoire, est le retour même à cette première prison. Le texte ici, dans la description de la partie contre Czentovic, fait explicitement le lien :

« Je venais de m'apercevoir que malgré son agacement, [M. B...] arpen-tait toujours le même espace ; on eut dit qu'une barrière invisible l'arrê-tait au milieu de sa chambre et l'obligeait à revenir sur ses pas. Je com-pris en frissonnant qu'il refaisait sans le vouloir le même nombre de pas que dans [la] chambre d'hôtel [où il était emprisonné] » (p. 105).

Le glissement progressif dans la folie de M. B..., cette dialectique qui fait de la libération une autre prison, était en vérité programmé depuis le début par le texte, dans sa description même du jeu : « Étroi-tement limité dans un espace géométrique fixe, et pourtant ses combi-naisons sont illimitées » (p. 29). Si bien qu'« une intelligence tout entière réduite à cet étroit parcours » (p. 30) ne peut être que celle d'un « fou énigmatique » (p. 33).

« Comment se figurer [...] un homme doué d'intelligence qui puisse, sans devenir fou, et pendant vingt, trente, quarante ans, tendre de toute la force de sa pensée vers ce but ridicule : acculer un roi de bois dans l'angle d'une planchette ! » (p. 33).

## 2. La folie du jeu

On le voit bien à la lecture du roman de Zweig, la folie du jeu, c'est le moment où le jeu est prison, le moment où la clôture ludique agencée par les règles devient une infranchissable barrière qui enclos l'esprit du joueur. Lorsqu'on ne peut plus sortir du jeu, de la tension qu'il crée, lorsque ce monde second devient pour le joueur le seul monde, alors l'esprit verse dans un abîme étrange, à la fois infini dans ses possibilités internes et clos sur lui-même, où il se perd. Le rôle du jeu purement mental, à l'aveugle, est à cet égard tout à fait symbolique dans *Le Joueur d'échecs*; il signifie à quel point M. B... a perdu tout lien avec le réel, puisqu'il n'est même plus capable, tout d'abord, de lier son travail intellectuel au réel des pièces de bois (p. 95)<sup>1</sup>, alors que sa pensée est obsédée des infinies possibilités de la légalité ludique. *La Clôture*, qui est le titre d'un recueil de poèmes de Perec, c'est ici le symbole de cet enfermement dans le jeu qui est folie.

Une autre nouvelle de Zweig, *Vingt-Quatre Heures de la vie d'une femme*<sup>2</sup>, antérieure d'une quinzaine d'années, vient donner un autre exemple de la folie du jeu dans ses rapports au monde extérieur. L'intrigue en est on ne peut plus simple. Une femme de 42 ans remarque, dans un casino un homme jeune qui perd tout. Pour empêcher le désespéré de se suicider, elle passe la nuit avec lui et tâche, le lendemain, de lui redonner goût à la vie et lui fait promettre de ne plus jouer. Puis elle lui donne de l'argent pour rentrer chez lui et, peu après l'avoir quitté, décide de le suivre. Elle manque le train. Triste, elle retourne au casino... et retrouve le jeune homme qui, repris par le démon du jeu, n'est pas parti. Comme elle veut le forcer à quitter la table de jeu, il l'insulte, et lui jette son argent à la figure. Elle quitte

1. « J'avais complètement oublié qu'on peut jouer aux échecs devant un échiquier tangible » (p. 94). L'opposition à Czentovic, incapable de jouer à l'aveugle (p. 22) est sur ce point comme sur le reste, tout à fait symptomatique, d'autant que, dans cette histoire invraisemblable, la moindre des invraisemblances n'est pas celle-là – comment penser en effet un tel joueur, alors même que la réflexion sur la partie de n'importe quel bon joueur est déjà, pour sa majorité, dans l'abstrait (on laisse de côté ici la dimension symbolique de cette opposition : l'arrogance de la brute nazie face à la finesse de la culture européenne).

2. Stefan Zweig, *Vingt-Quatre Heures de la vie d'une femme*, trad. O. Bournac et A. Hella, in *Romans et nouvelles*, Paris, Le Livre de Poche, coll. « La pochothèque », 1994, p. 415-470. Cette nouvelle est à rapprocher d'un texte antérieur de Zweig, *La Nuit fantastique*, trad. A. Hella, *ibid.*, p. 289-346.

Monte-Carlo, et apprendra plus tard que le jeune homme a fini par se suicider.

L'intérêt de cette nouvelle est tout entier dans la magnifique technique de narration de Stefan Zweig. La description des passions des joueurs, par exemple, passe tout entière, et c'est là une formidable trouvaille, par la description de leurs mains. A l'impassibilité forgée des visages, s'opposent toutes les expressions involontaires des doigts : le tapis vert est une « arène des mains » (p. 430). Et il faut ici entendre le mot *arène* en son sens plein, lieu du combat, mais surtout lieu clos, ce qui permet de comprendre ce choix de décrire les mains sur la table de jeu :

« Rien que le rectangle vert au milieu duquel la boule vacille de numéro en numéro, tel un homme ivre, et où, à l'intérieur des cases rectangulaires, des bouts tourbillonnants de papier, des pièces rondes d'argent et d'or tombent comme une semence [...]. La seule chose qui varie dans ce tableau, ce sont les mains, toutes ces mains, claires, agitées, ou en attente autour de la table verte [...], toutes nerveuses et vibrantes d'une immense impatience » (p. 429).

C'est ainsi que la narratrice découvre le jeune homme, d'abord par ses mains, frénétiquement agitées, puis son visage, qui témoigne de la même « folie » « hypnotisée » par le mouvement de la roulette (p. 433). Jamais sans doute on n'a mieux décrit les effets de la folie du jeu à l'œuvre sur un individu que dans ces quelques pages, où le regard passe des mains du jeune homme à son visage. Dès lors, tous les termes pour désigner le démon du jeu, « rage » (p. 451), « maladie » (p. 452), ou passion qui empoisonne « jusqu'à la dernière goutte de son sang » (p. 453), viennent clairement dire cet emprisonnement de la volonté dans la sphère ludique, qui se matérialise dans l'opposition de l'« abîme infernal » (p. 451) du casino, avec sa « salle étouffante » (p. 454), et du paysage superbe de la côte que le jeune homme semble découvrir soudain, dans son moment de repentir. Ainsi le casino est-il décrit comme un lieu de perdition au sens propre : on s'y perd, si tant est que le *soi* qui se perd, est tout ce par quoi nous nous rattachons au réel, à tout ce qui fait la trame de notre existence humaine :

« Il ne levait les yeux ni sur moi ni sur personne ; son regard glissait seulement du côté de l'argent et vacillait avec inquiétude en observant la boule qui roulait : ce cercle vert et furibond accaparait et affolait tous ses sens. Le monde entier, l'humanité entière s'étaient fondus, pour lui, dans ce rectangle de drap tendu » (p. 464).

On peut supposer que Zweig, qui avait consacré un essai à Dostoïevski, a trouvé une partie de son inspiration, pour cette nouvelle, dans *Le Joueur*. Étrangement, le personnage de Dostoïevski auquel le jeune homme de Zweig ressemble le plus n'est pas le narrateur, mais la grand-mère, la *baboulinka* du *Joueur*. Le récit tragi-comique et, au fond, terriblement poignant, de la ruine de la grand-mère est en tout cas tout à fait parlant sur la façon dont la folie vient au joueur.

Lorsqu'elle arrive à Roulettenbourg, en effet, on peut dire qu'elle possède tout son bon sens, et en use même de façon pour le moins caustique. Elle sait très bien voir, en arrivant, un joueur qui a « perdu la tête » qui « va tout perdre en un instant », et c'est elle qui lui crie de sortir (p. 102). Elle ignore que cet homme qui ne l'entend pas préfigure son propre destin. Très vite, en effet, la grand-mère est prise par la frénésie du jeu : « La roulette l'obsédait. Elle ne prêtait plus attention à rien d'autre » (p. 117). Il faut lire ces pages terribles, où le *Zéro* ! crié par le croupier revient de manière obsessionnelle, et où l'on assiste à la ruine de la *baboulinka*, dont l'aléatoire du détail des coups n'empêche pas qu'elle soit progressive et inexorable. Et bien sûr, c'est en ayant tout perdu qu'elle quitte les lieux.

On se demandera peut-être pourquoi, traitant de la folie du jeu, nous n'avons pas encore mentionné l'œuvre de Freud, ou bien les thèses neurologiques qui prétendent s'y opposer. De fait, on trouve dans l'œuvre de Sigmund Freud un texte qui traite, précisément, du *Joueur* de Dostoïevski et de *Vingt-Quatre Heures de la vie d'une femme* de Zweig. Il s'agit de l'article intitulé *Dostoïevski et le parricide*<sup>1</sup>. La fin du texte de Freud, consacrée plus particulièrement à la nouvelle de Zweig, permet à Freud d'énoncer sa thèse sur la passion malade du jeu. Elle se résume en une phrase : « La passion du jeu est un équivalent de l'ancienne compulsion à l'onanisme » (p. 10). Freud applique cette thèse aussi bien au récit de Zweig qu'à la vie même de Dostoïevski. Pour la soutenir, il met en œuvre un certain nombre d'analogies des deux compulsions : l'usage des mains, le caractère irrésistible de la tentation, le plaisir procuré par l'activité, la mauvaise conscience, etc.

A cette thèse, on a voulu opposer un peu maladroitement, et de

1. Sigmund Freud, *Dostoïevski et le parricide*, trad. J.-B. Pontalis, préface à Dostoïevski, *Les Frères Karamazov*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1994.

façon un peu scientifique, une découverte récente, et tout à fait intéressante par ailleurs, tendant à montrer que les « malades du jeu » sont en réalité à la recherche de noradrénaline dont ils seraient constitutivement en déficit<sup>1</sup>. Autant la thèse de Freud peut paraître un peu trop rudimentaire dans son fond et analogique dans sa méthode, autant il nous semble pour le moins exagéré de présenter ces résultats récents en neurologie comme « encore un pavé dans la mare du freudisme »<sup>2</sup>. Ce qui nous semble clair, en revanche, c'est que ces deux théories ne se situant pas du tout au même niveau de lecture d'une même réalité, on voit mal comment elles pourraient être contradictoires.

On ne se donnera pas le ridicule de trancher ici un débat qui semble sans fondement entre deux positions qui semblent toutes deux pour le moins incertaines. On remarquera juste ceci, que ni dans un cas, ni dans l'autre, alors qu'on parle bien d'une « maladie du jeu »<sup>3</sup>, on ne se demande pourquoi cette folie, quelle qu'en soit la cause, est folie *du jeu*, et non d'autre chose. Or, ce que montrent tous ces romans, si l'on veut absolument les lire comme des témoignages, et si l'on prend la peine de lire, non ce qu'il y a entre les lignes (qui n'est pas notre objet), mais ce qui est explicitement écrit dans le texte, c'est que, de la folie du jeu, la cause importe beaucoup moins que la manifestation : elle est folie du deuxième monde que le jeu ouvre au cœur du premier, elle est folie de la clôture de la légalité ludique. C'est là, en tout cas, un des éléments que *La Défense Loujine* de Nabokov<sup>4</sup> nous donne à lire.

1. J. Renaud et J. Denis-Lempereur, « Les "accros" du jeu se "shootent" à la noradrénaline », in *Science et vie*, n° 870, mars 1990, p. 70-76. L'article est à peu près à la hauteur de ce que promet la formulation de son titre.

2. *Ibid.*, p. 70. D'autant que la présentation qui est faite du « freudisme » émane visiblement de personnes qui n'en ont qu'une connaissance par ouï-dire.

3. On peut lire à ce sujet le dossier réuni par la revue *Impact Médecin*, n° 172, décembre 1992, sous le titre « Les malades du jeu ». On trouvera page 9, par exemple, les différents critères du diagnostic du joueur pathologique.

4. V. Nabokov, *La Défense Loujine*, trad. G. et R. Cannac, B. Kreise, Paris, Gallimard, « Folio », 1991.

### 3. « *La Défense Loujine* », de Nabokov

« *Le médecin lui interdit la lecture de Dostoïevski, qui, selon lui, produisait une impression néfaste* » (p. 184).

De nombreuses œuvres de fiction, qu'il s'agisse de littérature ou de cinéma, ont pris pour thème les échecs<sup>1</sup>. Il ne nous semble cependant pas excessif de dire que *La Défense Loujine* est l'une des plus réussies. C'est aussi une des plus réussies de Nabokov, sans doute pour de nombreuses raisons, au titre desquelles on doit bien sûr citer la familiarité que l'auteur avait avec le jeu et le fait qu'il ait traduit Lewis Carroll, chez qui, comme on sait, les échecs reviennent de manière obsessionnelle.

On ne s'attardera pas ici, sur la construction très subtile du livre, qui, en cela, ressemble bien à tous les autres romans de Nabokov (*Feu pâle* étant à cet égard un des plus abouti). Au reste, l'auteur, pour « préserver le temps et les efforts des critiques à la petite semaine » (préface p. 13), le fait lui-même bien assez, dans un geste qui a toute l'ambiguïté de l'ironie, puisqu'en se moquant des lectures critiques, il en fait une, ce qui lui permet, bien sûr, de se rendre justice lui-même, en signalant des qualités auxquelles il avait peut-être trop peur que les critiques oublient de prêter attention – selon la maxime qu'on est jamais mieux servi que par soi-même. On notera simplement avec intérêt que, dans cette préface, l'auteur rapporte la construction même du roman à celle d'un problème d'échecs (p. 14). C'est à la figure de la folie du jeu, telle que nous avons vu qu'elle pouvait être déterminée par l'ensemble des romans qui utilisent cette thématique, que nous allons consacrer cette analyse, tâchant de voir comment on peut retrouver sur cet exemple précis les constantes thématiques qu'on avait découvertes plus haut comme liées à une certaine vision du jeu (et dont on soulignera au passage, contre toutes les attentes *a priori*, qu'elles ne diffèrent finalement pas beaucoup sur le fond quand le jeu dont il s'agit n'est pas de hasard – c'est la même folie qui est décrite, qu'il s'agisse de la roulette ou des échecs).

1. On trouvera à ce sujet des éléments bibliographiques et filmographiques dans N. Giffard et A. Bienabe, *Le Guide des échecs, Traité complet*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1993 ; qu'il soit permis d'ajouter cependant ici, parce qu'elle se passe au jardin du Luxembourg, une petite nouvelle que ces auteurs ne signalent pas, de P. Suskind, *Un Combat* (trad. B. Lortholary), in *City*, n° 24, juillet-août 1986, p. 43-46.

Rappelons d'abord très brièvement l'intrigue, au risque d'en ignorer l'essentiel. Un enfant un peu seul et guère communicatif se révèle un bon joueur d'échecs et perd tout intérêt pour le monde. A l'âge adulte, alors qu'il fait partie des meilleurs, une crise due à la fatigue et la tension nerveuse, lors d'une importante partie, l'oblige à interrompre sa carrière. Malgré les efforts de sa femme, il ne parvient pas à reprendre pied dans le réel, et se suicide.

Les chapitres consacrés à l'enfance de Loujine mettent en place les thèmes principaux du livre. Toutes les occupations de l'enfant portent sur le thème de l'ordre, et de la logique. Les puzzles, les casse-têtes, sont autant d'activités qui visent au rétablissement d'un ordre. De même les « mathématiques amusantes », qui procurent à l'enfant des joies ineffables, et surtout la lecture des aventures de Sherlock Holmes, « qui prêtait à la logique le charme d'une rêve » (p. 38). Tout au long du livre, il y aura quelque chose de « merveilleux » dans ce travail de la pensée ludique qui trouvera à s'exercer dans les échecs. L'appréciation portée par Loujine aux problèmes d'échecs, que ce soit dans l'enfance ou peu avant sa mort ne varie pas : « Quelle merveille ! » (p. 75 et 247) (l'une répond manifestement à l'autre).

En cela, Loujine est manifestement un joueur qui pratique une activité, apparemment futile pour les autres, mais qui vaut pour lui comme fin en soi. On peut même dire qu'il se caractérise, comme joueur, négativement, lors de ses rencontres avec des non-joueurs. Son père, tout d'abord, qui ne comprend pas la passion « fatale » (p. 72) que son fils a contractée, lui qui considère le jeu surtout comme « un moyen poli pour garder le silence lorsqu'il était en compagnie de quelqu'un avec qui il était difficile d'entretenir une conversation » (p. 71), et qui a cette phrase révélatrice à propos de l'enfant : « Ce n'est pas pour s'amuser qu'il joue aux échecs, il célèbre un culte » (p. 73).

Mais les non-joueurs, ce sont aussi par exemple les beaux-parents de Loujine, sa belle-mère qui ne conçoit pas qu'on puisse se consacrer exclusivement aux échecs (p. 123), et son beau-père, qui pose par politesse à Loujine une question à propos des échecs, que celui-ci ne comprend pas (parce qu'elle suppose une méconnaissance totale du jeu), et qui ne comprend pas la réponse de Loujine (parce qu'elle suppose une bonne connaissance du jeu) (p. 134). C'est là une scène tout à fait symbolique, au sens où elle met parfaitement en évidence, en ce dialogue de sourds assez comique, le décalage total – au fond assez tragique – de Loujine par rapport à son entourage. « Cet homme infiniment complexe absorbé par son art fantomatique » (p. 122), est

d'abord un homme incompréhensible pour les non-joueurs, quelle que soit la bonne volonté qu'ils y mettent. C'est dire que, même dans son état normal, il a, dans son rapport à la société, quelque chose d'anormal ou, plus exactement, qu'il n'évolue pas tout à fait dans le même univers, qu'il entend une musique qu'autour de lui nul n'entend. Lorsque sa fiancée entre pour la première fois dans la chambre d'hôtel de Loujine, elle prend ses liasses de notes sur des études de variantes pour des calculs bancaires. C'est là un indice révélateur du décalage entre elle et Loujine : il vit dans un univers ésotérique de règles et de calculs auquel elle n'a pas accès.

Tout l'art de l'écrivain, ici, tient précisément en ceci qu'il réussit à nous donner accès à la magie interne de cet univers qui nous échappe, à nous faire ressentir ce que Loujine, cet être étrange, ressent. C'est au moyen d'une comparaison filée des échecs avec la musique que Nabokov parvient à ce résultat. Cette analogie parcourt tout le livre, et son principe est énoncé dès le premier contact de Loujine avec le jeu, dont un violoniste fait l'éloge à l'enfant : « Quel jeu, quel jeu ! [...] Des combinaisons pareilles à des mélodies. Je crois entendre la musique des coups [...] il y a là des possibilités infinies » (p. 49). C'est cette musique qui ouvre sur l'infini que Loujine va chercher dans les échecs, sans y parvenir, tout d'abord (p. 55), et finir par trouver. Si bien que le plaisir de la lecture des signes d'une partie est comparé à celui que doit ressentir le musicien capable d'entendre une partition en la lisant (p. 64).

Mais c'est surtout dans la description de la partie contre Turati, à l'issue de laquelle il a sa crise nerveuse, que l'analogie musicale, soigneusement préparée, est utilisée par l'auteur, qui résout ainsi le problème romanesque complexe de décrire toute une partie d'échecs, avec ses renversements, ses difficultés, ses émotions, sa tension, sans jamais utiliser une seule notion technique concernant même la place des pièces. Sans dire à un seul moment ce que, de fait, les joueurs jouent, Nabokov parvient, dans ces pages d'anthologie qui forment le point culminant du roman, à nous faire vivre l'émoi de la partie, en la décrivant comme une symphonie (p. 151-156)<sup>1</sup>.

Monde harmonieux aux possibilités internes infinies, les échecs sont aussi, comme le montre l'étrangeté de Loujine par rapport à son entourage, un monde à part, opposé au monde de la vie. C'est pour

1. Pour décrire les mouvements d'un jeu irréprésentable, Hermann Hesse saura à merveille, lui aussi, utiliser ce procédé de l'analogie musicale dans son *Jeu des perles de verre* (trad. J. Martin, Paris, Calmann-Lévy, 1955, rééd. 1991).

une bonne part cette opposition qui structure le roman, c'est elle qui est d'abord annoncée lorsque l'enfant découvre le jeu merveilleux :

« L'univers autour de lui s'éteignit brusquement, comme si l'on eût tourné le commutateur, et [...] au milieu des ténèbres, il ne resta de brillamment éclairé qu'une merveille toute neuve, un îlot lumineux sur lequel devait se concentrer désormais toute son existence » (p. 45).

A partir de ce moment, c'est tout le reste, ce qui est extérieur aux échecs, qui semble pour Loujine se dérouler « sur un autre plan » (p. 45), qui ne le concerne guère (p. 105-106). Le temps des échecs n'est pas le temps de la vie et, d'une certaine façon, le court-circuite, comme le montre le saut narratif qui fait passer dans la même page de Loujine enfant à Loujine adulte, seize ans plus tard (p. 79). De même l'espace du jeu n'est pas l'espace de la vie, et si Loujine voyage beaucoup, c'est sans même s'en apercevoir vraiment (« Le monde que Loujine avait parcouru jadis ne figurait sur aucune carte » (p. 207)). Ainsi y a-t-il deux mondes, et l'étrangeté de Loujine, pour les autres, vient du fait que, même quand il est là, avec sa fiancée sur les genoux, il est aussi ailleurs (p. 121), dans une autre réalité, où il lui faut élaborer une défense contre une attaque possible : « La vie défilait rapidement dans un bruit de papier froissé – et soudain s'arrêtait net devant le carré sacré, avec ses problèmes, ses attaques et ses parties » (p. 62).

C'est au sens propre qu'on peut dire de Loujine qu'il est plongé dans le jeu, et le même mot que chez Dostoïevski revient naturellement pour qualifier ce monde ludique qui absorbe le joueur : « abîme » (p. 136). Ainsi la découverte d'un petit jeu d'échecs, alors qu'il n'y a plus droit depuis des mois, après sa crise nerveuse, répète la découverte initiale du jeu et répond à la page 45. Elle provoque un évanouissement du réel : « Tout le côté matériel de l'affaire se dissipa [...], tout s'évanouit, sauf la position même des échecs, une position compliquée, subtile, riche de possibilités insolites » (p. 240).

Lorsque le réel intervient dans le jeu, quand l'échiquier tombe, par exemple (p. 56), ou quand Loujine en train de réfléchir n'a plus de cigarettes, ou quand encore, pendant la partie contre Turati, il se brûle avec une allumette, c'est toujours de façon désagréable, comme une antithèse du monde ludique et de sa musique, un bruit pénible dans cette musique savante. A cet égard, le plaisir pris par Loujine au jeu à l'aveugle, qui évacue ce qui restait encore de matérialité dans les échecs, est tout à fait révélateur :

« Il y goûtait une jouissance profonde : on n'avait pas affaire à des pièces visibles, audibles, palpables, dont la ciselure et la matérialité le gênaient toujours, et qui lui semblaient être la grossière enveloppe terrestre de forces invisibles et merveilleuses. C'est quand il jouait à l'aveugle qu'il ressentait ces forces diverses dans leur pureté originelle [...] [il ressentait une] fatigue cérébrale, rançon de la tension et de la jouissance que lui procurait ce jeu mené sur un plan immatériel, à l'aide d'unités impalpables » (p. 102-103).

Où commence en vérité la folie du jeu ? Commence-t-elle dès lors que deux mondes sont séparés pour le même individu, et alors tout jeu est, en ce sens, une expérience de la folie ? Commence-t-elle plutôt lorsqu'un individu préfère le second monde, le ludique, au premier, celui de la vie ? Ou bien encore quand la prégnance de ce second monde est si forte, qu'il contamine le premier, qui n'apparaît plus qu'à travers les catégories du second ? Sans doute ne saurait-il y avoir ici de réponse bien tranchée, tant la folie n'est jamais brutale – même si sa révélation pour les autres peut sembler soudaine – mais glissement progressif vers l'abîme. Il en va ici de même qu'avec l'alcoolisme : à partir de quel verre devient-on alcoolique ?

Pour Loujine, la folie commence peut-être dès la découverte des échecs, qui éteint l'univers pour lui. Elle est en tout cas sûrement déjà là à partir du moment où les échecs contaminent sa perception du réel. Ce sont d'abord des manifestations anodines et amusantes, telle la façon qu'il a de dire « j'adoube » lorsqu'il heurte avec sa cigarette celle de son beau-père (p. 134), ou, lorsqu'en regardant un tilleul et un poteau, il se dit qu'on pourrait prendre celui-ci avec celui-là d'un mouvement de cavalier (p. 111). Mais ces manifestations disent déjà à quel point le mélange de ses pensées concernant sa vie (sentimentale par exemple) avec celles concernant les échecs est progressivement en train de se consommer, si bien que nulle pensée ne peut plus être sienne sans être contaminée par les catégories échiquéennes (p. 128-129) ; et toutes les cases rectangulaires et les objets en forme de pièces d'échecs qu'il voit partout (p. 137, 142, 144), comme une déformation de sa perception, sanctionnent cette contamination définitive du réel par les échecs :

« Il cessa alors de percevoir nettement la différence entre le café des échecs et la maison de sa fiancée, comme si, par suite de l'accélération, ce qui lui semblait auparavant une succession de plans distincts était devenu un scintillement rapide » (p. 139).

La folie, c'est peut-être aussi cela, quand tous les plans incommensurables, toutes les structures essentiellement différentes et

incompatibles dans lesquelles le même individu est engagé ne forment plus dans sa conscience qu'une aberrante concaténation. Les termes « d'obscurcissement passager de la conscience » (p. 174) ou de « cécité spirituelle » et de « dangereux égarement » (p. 183) qui sont ceux du diagnostic médical de Loujine ne disent finalement pas autre chose. C'est ainsi qu'on peut comprendre que le point culminant de la folie discrète de Loujine, dans les derniers chapitres du livre, consiste dans la perception de sa propre vie comme une combinaison incompréhensible jouée contre lui par un adversaire plus habile aux visées mauvaises. Ce thème est clairement annoncé dès les chapitres XI et XII (p. 195, 213 et 222) (bien sûr, dans le grand jeu littéraire de Nabokov, on pouvait le pressentir avant), et forme la substantifique moelle des chapitres suivants, décrivant la suite inexorable de coups qui le mène au suicide, qui est le dernier coup que Loujine imagine pour sortir de la combinaison, dont il lui semble que la fin était de le ramener au jeu d'échecs, auquel il voudrait pouvoir échapper (p. 271).

« La seule chose qui le préoccupât vraiment était le jeu compliqué et perfide dans lequel il avait été entraîné sans savoir comment [...]. Un nouveau coup subtil venait d'être joué dans sa vie, s'ajoutant inexorablement à la fatale combinaison [...] Et c'était l'impossibilité de concevoir une défense raisonnable qui surtout le tourmentait » (p. 251 ; voir aussi p. 235-237, 266-267, 271, 274, 278).

En vérité, dans ce roman merveilleusement construit, tout cela était annoncé dès le début, précisément comme dans ces combinaisons aux échecs, qui font qu'une pièce bougée apparemment sans raison au début de la partie devient un élément central à la fin, autour duquel se joue tout le sort final du combat. C'est dans un cauchemar à haute portée symbolique de l'enfant Loujine que se faisait cette annonce. Dans ce mauvais rêve, qui précède immédiatement le saut temporel de la narration qui fait passer à l'âge adulte, l'enfant devient comme une pièce (« un roi ») d'une « monstrueuse partie jouée sur un échiquier fantomatique et vacillant » (p. 78). A cette page, qui achève l'« ouverture » du roman (pour parler en termes échiquéens, qui sont ici les meilleurs pour analyser le fonctionnement de l'œuvre), répond symétriquement une page qui annonce l'entrée dans les derniers rebondissements, qui est un autre cauchemar, et le même<sup>1</sup>.

1. « Lui-même, pas plus grand qu'un pion, était debout, tout nu, et tremblant au milieu de l'échiquier » (p. 260).

Mais ces deux cauchemars, au-delà même de la contamination du réel qu'ils révèlent, font signe vers une vérité plus terrible encore, qui est que Loujine est prisonnier des échecs, dans une prison interne qui n'a pas de sortie :

« Il y avait en lui deux hommes, dont l'un dormait, épuisé et comme dispersé à travers la pièce, tandis que l'autre, transformé en échiquier, continuait de veiller [...]. Il lui était de plus en plus difficile de se dégager du monde des échecs » (p. 140).

« Les échecs étaient sans pitié, il était leur prisonnier et aspiré par eux. Horreur, mais aussi harmonie suprême : qu'y avait-il en effet au monde en dehors des échecs ? » (p. 154).

Symbolique est à cet égard le suicide de Loujine, qui clôt le roman. Il vient d'une volonté de s'échapper définitivement de cette prison. Mais ce coup définitif, la victoire de Loujine, est sa défaite même. Car, à dire vrai, on ne s'échappe jamais des échecs, et la cour dans laquelle il tombe, où les reflets des fenêtres divisent l'abîme en carrés clairs et carrés sombres (p. 281-282) est encore un échiquier.

Ainsi la clôture ludique devient-elle infranchissable, et là est la sanction finale de la folie du jeu. Au fond, tous les romans de la folie du jeu que nous avons pu lire n'ont fait, chacun à leur manière, que dire cette clôture, et la capacité du jeu à faire monde, un monde qui finalement aspire le joueur. Peut-être la réticence des sages à l'égard du jeu, de ceux en tout cas qui ont, comme on dit, « les pieds sur terre », ne vient-elle pas d'autre chose que de cela : toute la puissance subversive du jeu est d'opposer au monde de la vie un autre monde inventé par la légalité ludique, et cette opposition est irréductible :

« Le docteur [...] disait qu'il existait autour de Loujine un monde libre et lumineux, que le jeu d'échecs était un amusement glacial, qui desséchait et pervertissait la pensée, et qu'un joueur d'échecs passionné était aussi absurde qu'un fou en quête du mouvement perpétuel » (p. 178).

« Loujine avait maintenant recouvré toute sa lucidité et sa pensée, débarrassée de tout élément impur, s'organisait rigoureusement ; les échecs couvraient pour lui tout le champ du réel, tout le reste n'était que rêve [...]. Comme cette vie réelle, celle des échecs, était belle, claire et fertile en aventures ! » (p. 148).

### Chapitre III

## CLÔTURE LUDIQUE ET LÉGALIBERTÉ

*« Quelques individus s'étant scandalisés d'avoir trouvé saint Jean l'Évangéliste jouant avec ses disciples, il pria l'un d'eux qui portait un arc de tirer une flèche. Après qu'il en eût tiré plusieurs, il lui demanda s'il pourrait faire continuellement cet exercice. Et comme le chasseur lui répondit que s'il le faisait continuellement, son arc se romprait, le bienheureux apôtre ajouta qu'il en était de même de l'esprit de l'homme, qu'il se briserait si on ne lui accordait jamais le moindre relâche. »*

(Thomas d'Aquin, *Somme théologique*, IIa, IIae, qu. 168, art. II.)

Nous avons tenté de saisir la spécificité du jeu à l'aide d'une définition qui caractérise le jeu comme invention d'une liberté par et dans une légalité. Cette définition, nous avons commencé à la mettre en œuvre, tâchant d'en montrer la productivité dans le chapitre précédent. Le chemin qui nous a conduit de la structure à la prudence, c'était cela, le passage d'une interrogation sur les conditions de possibilités du jeu à une investigation des conditions dans lequel il s'exerce, le passage de la légalité productrice à la liberté ludique en acte.

Au fond, ce qui reste à faire ici n'est pas très différent. C'est toujours ce lien, dont nous avons désigné, sous le nom de *légaliberté*, le centre que nous devons creuser. Ou plutôt, pour reprendre une métaphore précédente, il suffit ici de continuer à laisser la définition, telle un papier japonais jeté dans l'eau, se déplier. Car nous avons maintenant les moyens de comprendre et de résoudre des questions qu'il aurait été prématuré d'envisager plus tôt, et qui nous restent à étudier. La définition, dont nous savons maintenant les conditions d'application, permet à présent de saisir, à leur juste place, un certain

nombre de prédicats qu'on associait auparavant au jeu, sans en montrer la nécessité.

L'espace et le temps du jeu, par exemple, par quoi nous commencerons, puisque nous avons déjà été amenés à les évoquer rapidement, sont eux aussi spécifiques. On a vu que beaucoup d'auteurs, en particulier Huizinga, ont remarqué que le jeu était clos<sup>1</sup>, fermé sur lui-même, et que cette clôture, qui apparaissait fondamentale à juste titre, se marque par un espace et un temps, finis et réservés. On se souvient que Huizinga, Caillois ou Château se contentaient de constater cette clôture ludique (qui sera un des fils directeurs de ce chapitre) et d'en faire un critère de reconnaissance du jeu, sans se demander, ni ce qu'elle avait de particulier dans le jeu, ni pourquoi il fallait que le jeu soit ainsi fermé. Notre définition permet de dépasser le stade du simple constat empirique, et de comprendre la nature et la nécessité de cette clôture ludique. Ce qu'elle permet de saisir, on verra plus loin comment, c'est que cette clôture n'est pas tant externe qu'interne, structurale, produite par la légalité ludique. Cette clôture délimite l'espace et le temps où s'exercent et où existent – parce qu'elles n'existent pas en dehors d'un exercice au moins possible – les légalibertés<sup>2</sup>.

Par là, ce dont il deviendra possible de rendre compte, c'est de cette capacité tout à fait particulière du jeu à faire monde, à valoir par soi, à créer un univers ludique autosuffisant, où peut s'exercer cette activité qui le prend pour fin. Ainsi pourra-t-on, du même coup, éclairer le rapport spécifique du jeu et de la réalité, dont la nature et les raisons n'ont pas toujours été saisies précisément, ni replacées dans le contexte qui les auraient rendues intelligibles. On voit que ce qui est ici à l'œuvre, c'est la volonté de ramener à un seul principe d'intelligibilité les différents prédicats de natures très

1. Le sociologue Erving Goffman donne, dans de nombreux passages de son œuvre, des exemples sur ce point. C'est à partir de ces exemples qu'il élabore sa notion, plus générale, de « cadres de l'expérience » (voir par exemple, *Les Cadres de l'expérience*, trad. I. Josphe, M. Darteville, P. Joseph, Minuit, 1991, p. 54-55, 66-67, 444-449 ; et *Les Rites d'interaction*, trad. A. Kihm, Minuit, 1974, p. 121-126, 154-155, 166-167).

2. On retrouvera souvent dans ce chapitre le terme de « légaliberté », explicité à la fin du premier chapitre : ce n'est pas seulement, on s'en doute, pour le plaisir d'user d'un néologisme, mais par souci de précision et pour ne pas alourdir un texte déjà assez pesant. Par « légaliberté », nous entendons la liberté ludique au sens où nous l'avons défini, c'est-à-dire cette liberté réglée tout à fait spécifique au monde du jeu, produite par une légalité et inventive dans cette légalité.

diverses qui ont pu être rattachés à la notion de jeu et de montrer comment ils sont effectifs et spécifiques dans le phénomène ludique. Tout le monde s'accorde, par exemple, à dire que le jeu a rapport à la liberté humaine. Mais ce qu'il importe de savoir, pour une analyse fine du phénomène ludique, c'est ce qu'est en réalité cette liberté en acte dans le jeu. C'est pourquoi il a fallu introduire plus haut cette notion de *légaliberté* qui va nous servir maintenant et c'est aussi la raison pour laquelle il faut toujours, comme on le verra, mettre en rapport cette notion avec celle de *clôture ludique*. Après avoir montré comment cette *clôture* se révèle dans cet espace et ce temps fermés du jeu, qui sont le lieu d'exercice et d'existence de la *légaliberté*, il faudra voir, d'une certaine façon, comment elle se prononce. C'est ici qu'interviendra l'étude de la notion de contrat ludique, qu'il faudra poser dans son rapport à l'*agon*.

Voilà encore deux prédicats dont on s'est souvent simplement contenté de constater l'existence lorsqu'on analysait les jeux que les hommes pratiquent. On observait que les joueurs s'accordent, tacitement ou explicitement, sur un certain nombre de règles, avant de jouer. On observait d'autre part que le jeu, bien souvent, est le lieu d'une compétition, qu'il est un des lieux privilégiés de l'*agon*. Mais on s'est rarement demandé, par contre, comment il convenait de mettre ces deux observations en rapport, ni même ce qu'il pouvait y avoir de spécifiquement *ludique* dans ce contrat et cette compétition, par quoi tout à la fois, ils se différencient d'autres contrats et d'autres luttes, et se rattachent, logiquement et nécessairement, à l'ensemble des prédicats de la notion de jeu, qui doivent se laisser expliciter, ou tout au moins situer, par la définition adéquate du ludique. C'est pourtant ce qu'il faudra faire, d'une part parce que cela est nécessaire pour rendre compte du phénomène ludique, mais aussi parce qu'il est important de voir comment, par le contrat, la *légaliberté* en acte, en tout cas dans les jeux à plusieurs, n'est pas conçue comme liberté d'un seul, mais bien plutôt comme *légaliberté* dans une structure qui comprend au moins une autre *légaliberté*. Il est intéressant de voir comment la considération du jeu permet d'envisager des libertés de façon non solipsiste, en rapport – et même en conflit – réglé. Par où l'on rejoint avec les moyens propres de la philosophie quelque chose que la théorie des jeux n'avait pas oublié de faire mais que la tradition des études philosophiques sur le jeu finissait par oublier.

Cette remise en situation des prédicats ludiques apparents dans

l'ensemble des prédicats dont on peut montrer comment ils se laissent déduire de la définition du jeu, les rendant ainsi intelligibles, va nous permettre de tenter de répondre, pour finir, et dans un même mouvement, à la question du plaisir ludique et à celle de la conscience ludique. Que le jeu procure du plaisir, c'est là quelque chose d'indéniable. Mais de quel plaisir s'agit-il ? La question est importante, tout comme, ailleurs, celle du plaisir esthétique. Qu'est-ce qui nous donne envie de revenir au jeu ? La pensée de Pascal sur le divertissement, comme certaines réflexions d'Alain, donnent ici des pistes, mais manquent à dire s'il y a, ou non, un plaisir qu'on puisse nommer spécifiquement ludique. C'est ce qu'il faudra établir. La question de la conscience ludique, enfin, doit d'autant plus nous préoccuper que nous l'avons délibérément laissée de côté plus haut. Elle est pourtant en filigrane de nombreuses pages, ici. Comment le joueur peut-il être à la fois dans le monde ludique et dans le monde ordinaire ? Comment dans son plaisir peut-il être à la fois pris au jeu et conscient qu'il joue ? Ces questions se résument en celle-ci : qu'est-ce que la conscience de jouer ?

En nommant ce dernier chapitre « Clôture ludique et légaliberté », nous n'avons pas seulement voulu désigner les deux thèmes qui le parcourent tout entier, et dont les rapports sont finalement le principe moteur ; nous avons voulu aussi rappeler, une dernière fois, cette étonnante capacité de la notion de jeu à nommer une unité possible (celle de la légalité et de la liberté, de la fermeture et de l'ouverture, etc.) et à être aussi un point de carrefour de diverses considérations (anthropologiques, épistémologiques, psychologiques, esthétiques, et pourquoi pas, même indirectement, éthiques et politiques). Cette capacité d'intéresser de divers points de vue, même si nous ne l'avons que peu évoquée, puisqu'une rigueur méthodologique nécessaire obligeait précisément à tenir fermement notre interrogation première, avec ses nécessaires restrictions, nous n'oublions pas que c'est certainement elle qui fait une bonne part du charme de la notion de jeu.

## 1. Espace et temps du jeu

« Mais parmi les jeux ceux qui sont agréables font aussi partie des choses désirables en soi : nous ne les choisissons pas en vue d'autres choses, car ils sont pour nous plus nuisibles qu'utiles, nous faisant négliger le soin de notre corps et de nos biens. »

(Aristote, *Éthique à Nicomaque*, X, 6, trad. Tricot, Vrin, 1990, p. 506.)

On se souvient qu'une des caractéristiques que Huizinga associait à l'idée de jeu était que le phénomène ludique se situait en dehors de la « vie courante ». Cette mise à l'écart du jeu de la réalité commune, par quoi Huizinga pouvait en rapprocher les rites sacrés, se marque de plusieurs façons. La plus apparente en tout cas, est sa double clôture, temporelle et spatiale, qui le ferme sur lui-même par rapport au monde extérieur.

De fait, il s'agit là d'un caractère fondamental du phénomène ludique. Quel que soit le jeu qu'on considère, il est toujours borné et toujours à part. James P. Carse a intitulé un livre, par ailleurs tout à fait intéressant : *Jeux finis, jeux infinis*<sup>1</sup>. Ce qu'il faut dire ici, et qu'il nous accorderait certainement c'est que les jeux auxquels on joue, dans le sens non métaphorique où nous entendons ces termes, sont toujours des jeux finis. Si bien que la notion de limite semble constitutive de celle de jeu. Il y a une limite dans le nombre des participants, une limite temporelle, une limite spatiale, et il faut qu'il y ait accord préalable des joueurs sur ces limites. Le contrat ludique comprend aussi ces déterminations<sup>2</sup>.

Plusieurs éléments sont à rattacher à cette idée d'un jeu « séparé ». D'abord il faut noter le rapport paradoxal du jeu à la société. Il en

1. J. P. Carse, *Finite and Infinite Games*, New York, Macmillan Publishing Company, 1986, trad. G. Petitdemange et P. Sempé, *Jeux finis, jeux infinis, le pari métaphysique du joueur*, Paris, Seuil, 1988.

2. Il y a une forme paradoxale de cet accord sur la limite temporelle, mais qui est assez fréquente tant elle est elle-même agonistique dans sa formule : c'est le contrat qui stipule que le premier qui doit abandonner le jeu, serait-ce par épuisement, perd une part de son gain. On en trouve un exemple dans l'*Histoire de ma vie*, de Casanova : « Le premier qui quittera la partie perdra cinquante louis » (J. Casanova de Seingalt, *Histoire de ma vie et autres écrits*, suivie de textes inédits, édition (d'après le manuscrit original) présentée et établie par F. Lacassin, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 3 vol., 1993, t. II, p. 755).

représente un dehors, puisqu'il est le lieu même où ses règles s'abolissent, pour laisser place à d'autres. Mais c'est un dehors qui se joue dedans, au sein de la société, *en* société. La société ménage, à l'intérieur de soi, des espaces dont elle devient le dehors. C'est d'ailleurs tout le ressort de la fonction sociale du jeu. Le jeu fait soupape dans la société, et plus celle-ci est pesante, présente en tous lieux, plus les jeux lui sont nécessaires. C'est pourquoi elle les tolère finalement toujours, quel que soit le discours officiel qu'elle tient, ou même elle les organise. C'était vrai pour la Rome antique, cela l'était encore sous l'Ancien Régime<sup>1</sup>, et cela l'est toujours aujourd'hui, des *pachinko* du Japon<sup>2</sup> aux jeux de la Française des jeux, en passant par le parc de Treptow de la défunte RDA. Le jeu, par rapport à la société, est un dehors dedans.

C'est là qu'on peut lire aussi les relations complexes que le jeu entretient avec la réalité. Sous le point de vue de l'écart qu'il impose par rapport au monde réel, on peut bien dire que le jeu est déréalisant. Cela se voit dans les effets qu'il produit sur le joueur – en quoi il est comparable à la littérature ou au cinéma. Le joueur, comme le lecteur, est en même temps ici et ailleurs. Mais, simultanément, le jeu s'inscrit dans le monde réel. Si bien que le jeu produit au cœur du monde réel un monde autre. Car, en dernière instance, c'est bien là ce qui fait la fascination du jeu, c'est sa capacité à produire un monde. Ce monde propre, et fini, suppose un espace et un temps qui lui soient aussi spécifiques et finis. La clôture ludique, sous tous ses aspects, est ce qui permet l'existence de ce monde ludique, dans lequel la liberté s'exerce.

Pour rendre compte de cette capacité de « mondanéiser » du jeu, de produire un monde qui lui est propre (on voit qu'ici le projet est une inversion radicale de celui de Fink, puisqu'on ne parle pas du jeu du monde mais du monde du jeu – mais là où il prétendait dire quelque chose sur le monde, nous prétendons seulement dire quelque

1. « Du XVII<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle, le législateur cultiva l'ambiguïté. Alors que l'Église, les "intellectuels" et l'État lui-même [...] ne cessèrent de dénoncer la tenue de tels établissements, ledit État toléra toujours, plus ou moins ouvertement, un certain nombre de maisons de jeux : entre autres raisons parce qu'elles rapportaient gros et qu'elles constituaient une excellente soupape de sûreté politico-sociale » (O. Grussi, *La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Paris, Hachette, coll. « La vie quotidienne », 1985, p. 223).

2. Sur le *pachinko* et ses liens à la société japonaise, voir R. Barthes, *L'Empire des signes*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1980, p. 39-42.

chose sur le jeu), il faut ici tout d'abord étudier la nature de l'espace ludique, puis celle du temps ludique, avant de comprendre les rapports de ce monde ludique à la réalité.

### *L'espace du jeu*

« Parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante en constituait le plus important. Un espace fermé est isolé, soit matériellement, soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien. Le jeu s'accomplit dans ce cadre où les règles sont valables. »<sup>1</sup>

Cette phrase de Huizinga, dans *Homo ludens*, est tout à fait pertinente. La séparation constitutive du ludique, par quoi il se démarque de ce qui n'est pas lui se révèle d'abord comme spatiale. Le jeu nécessite un espace clos. Ici, bien sûr, on pense aux terrains où se pratiquent les sports d'équipe, ou bien aux damiers, ou encore aux tapis vert des tables à jouer ou des casinos. On se souviendra, par exemple, de l'« arène des mains » si bien décrite par Zweig, dans *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*. Cette fermeture spatiale, en réalité, dessine un cadre qui, comme Huizinga l'a bien vu, est celui où les règles valent ; ses limites sont la frontière au-delà de laquelle la légitimité des règles s'arrête : une pièce posée à côté de l'échiquier n'est plus qu'un bout de bois, un footballeur dans les gradins ne joue pas la partie.

Jusque-là, il n'y a en vérité qu'un constat. Mais, ce qui est intéressant c'est que ce constat nous permet de saisir la raison de cette clôture ludique. Car ce qu'on comprend maintenant c'est en réalité que cette clôture n'a rien de contingent, mais qu'elle est une nécessité structurale. En effet, pour que les règles valent, il est nécessaire que leur domaine d'application soit clairement défini, domaine dont toute autre règle est exclue, et au-delà duquel les règles du jeu n'ont plus de valeur. C'est pourquoi la définition de cette clôture appartient nécessairement à l'ensemble des règles du jeu, puisqu'elle n'est autre que la définition de leur domaine d'application.

Ce qu'on comprend du même coup, c'est, comme nous l'avons déjà évoqué plus haut, dans le chapitre consacré à la structure, que la fermeture spatiale du jeu n'est pas tant externe, comme on pourrait le croire si l'on pensait par exemple que c'est le monde du tra-

1. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Gallimard, 1951, p. 44-45.

vail ou de l'esprit de sérieux qui exclut le jeu hors de lui, qu'interne et nécessaire. Cette clôture locale ludique est produite par la nécessité pour tout jeu de trouver un espace de fonctionnement pour son système de règles. Si bien que c'est la légalité ludique qui produit sa sphère propre et singulière. On comprend dès lors que la fermeture spatiale du jeu est une nécessité structurale : pour que la légalité ludique produise la légaliberté, il faut qu'elle lui produise par avance un champ d'exercice, seul champ dans lequel cette légaliberté existe en fait.

On saisit maintenant pourquoi il importe au fond assez peu que cet espace ludique fermé occupe ou non une place dans l'espace réel : il n'y a aucune différence entre le jeu d'échecs sur un échiquier et le jeu d'échecs « à l'aveugle », pour celui qui en est capable (si l'on ne tient pas compte, bien sûr, de l'attention plus grande demandée). Bien sûr, on n'envisagerait pas un football mental – où alors ce serait un autre jeu sans doute. Ce que nous voulons dire par là c'est que ce qui compte dans la détermination de cet espace ludique n'est pas la place dans l'espace réel qu'il occupe. La différence entre un terrain de football et une prairie à vache du même format, c'est cela qu'il faut dire. Elle tient dans le fait que la clôture ludique est produite par les règles, ce qui signifie en d'autres termes que l'important, dans la considération de l'espace ludique n'est pas tant la surface effectivement occupée par le jeu, mais bien plutôt le fait que cet espace soit en dernière instance d'abord et avant tout un espace légal, un espace structural.

Nous avons cité plus haut une phrase de G. Deleuze, qui, à propos des échecs allait tout à fait dans ce sens<sup>1</sup>. Ce qu'il faut comprendre ici c'est que ce qui est vrai de l'espace ludique des échecs est vrai pour tout jeu. L'espace du jeu est constitutivement clos parce que cette clôture ludique est nécessaire à la production de la structure ludique que la légalité énonce. Il n'est d'ailleurs pas autre chose que cela, en vérité, et c'est en quoi il peut être qualifié d'espace structural (et c'est pourquoi il n'a pas toujours besoin d'étendue). Ceci nous renseigne sur sa nature. Car ce n'est pas tout de dire qu'il est néces-

1. Pour mémoire : « Les jeux les plus nobles comme les échecs sont ceux qui organisent une combinatoire des places dans un pur *spatium* infiniment plus profond que l'étendue réelle de l'échiquier et l'extension imaginaire de chaque figure » (G. Deleuze, « A quoi reconnaît-on le structuralisme? », in *La Philosophie au vingtième siècle*, sous la direction de F. Châtelet, 1973, Paris, rééd. Marabout, 1984, p. 301).

sairement clos. Il faut aussi dire comment il est. Que doit être l'espace ludique pour être cet espace légal où la légaliberté *se produit* (dans les deux sens du terme) ?

La réponse est facile, maintenant que nous en avons tous les éléments. L'espace ludique est un espace relationnel. Cela n'est que trop clair pour les jeux de société (échecs, dames, monopoly, etc.). Mais c'est tout aussi vrai pour les jeux d'action comme le tennis ou le football, et encore pour les jeux de casino (qu'on songe à nouveau à l'« arène des mains »). La clôture, en vérité, ce n'est jamais que l'espace dans lequel peuvent exister ces relations, qu'on peut décrire à plusieurs niveaux à condition de les lire toujours en rapport avec la règle énonçant le but du jeu : relations entre les places respectives des différents objets qui occupent l'espace de jeu (balle, filet, raquette, etc.), ou relations des légalibertés entre elles par l'intermédiaire de ces objets. Ces deux lectures des relations dans l'espace ludique sont souvent simultanées. Si nous écoutons un commentaire sportif, nous risquons d'entendre, par exemple : « Le ballon rentre en lucarne dans le but italien » (première lecture des relations dans l'espace) suivi immédiatement par : « Le goal n'a rien pu faire contre ce tir de l'avant-centre brésilien » (deuxième niveau de lecture de la même relation). Ajoutons pour être bien clair que l'espace ludique diffère évidemment selon les jeux, même s'ils utilisent la même surface. Par exemple, on peut parfaitement dire que les échecs et les dames anglaises, même s'ils utilisent de fait le même damier, n'ont pas le même espace ludique, puisque ce ne sont pas les mêmes relations qui peuvent s'y organiser et s'y produire.

On voit que cet espace relationnel organisé par la légalité ludique comme champ d'existence des légalibertés est tout à fait spécifique. Une des conséquences les plus apparentes de cette spécificité est qu'il peut être décrit comme un espace qualitatif. Car, en vérité, l'espace ludique n'est jamais indifférencié, mais toujours triplement qualifié. Il est d'abord qualifié par les règles, qui différencient des lieux dans cet espace, de façon précise : surface de réparation, point de remise en jeu, bord adverse où le pion se transforme en dame, carré de service, etc. Il est ensuite qualifié par les relations que ces règles organisent immédiatement entre les éléments du jeu ; ainsi tous les amateurs d'échecs connaissent l'importance qu'il y a à contrôler le centre en début de partie, et tous les footballeurs l'intérêt qu'il y a à porter le jeu dans le camp adverse. Il est enfin qualifié par les relations que les légalibertés produisent en s'exerçant : on a vu sur

l'exemple d'une partie de Go comment l'espace ludique devenait ainsi qualifié<sup>1</sup>. C'est pour cela que la pensée de R. Thom nous avait semblé intéressante, parce qu'avec cette idée d'une pensée rusée, elle prenait précisément en compte cette spécificité de l'espace ludique ; car la perception des tendances, c'est précisément cette saisie des relations en devenir dans un espace qualifié.

On voit mieux sans doute maintenant dans quel cadre la liberté se produit et comment elle s'inscrit dans cet espace ludique dans lequel seul elle existe. Mais nous n'avons encore saisi ici qu'une moitié de son monde. Car, en tant que liberté, elle est action et capacité d'agir. Cela suppose un temps dans lequel l'action s'inscrive. Ce temps ludique est lui aussi spécifique. Il faut maintenant en rendre compte.

### *Le temps du jeu*

Comme le temps de la philosophie selon Platon, le temps du jeu est « de loisir »<sup>2</sup>. L'ennemi du joueur, c'est le travailleur. Non pas l'autre travailleur, dont il n'a que faire tant qu'ils ne se dérangent pas l'un l'autre, mais celui qu'il est lui-même à d'autres moments, celui qu'il sera demain, par exemple, et qui lui reproche, absorbé par le temps du jeu, d'oublier celui des horloges, et de se coucher si tard.

Car le temps du jeu est bien spécifique. C'est d'abord un temps à part. Dans la vie de chacun, il occupe ce qu'on a nommé, assez heureusement, le « temps libre », marquant bien par là combien le temps du travail contemporain est aliéné, dans la plupart des cas. C'est le temps de la nuit pour les joueurs de cartes, le temps du week-end pour les amateurs de jeux sportifs, le temps des vacances ou des récréations pour les enfants. On remarquera combien tout ces termes (nuit, week-end, vacances, récréation) viennent désigner un moment où le cours normal de l'activité quotidienne s'arrête : le temps mort. C'est en tout cas toujours un temps autre, un temps

1. A propos de Capablanca, A. Karpov écrivait son admiration devant « le procédé stratégique, si cher au champion du monde, qui consiste à écarter de l'action une pièce adverse, pour transférer aussitôt tout le poids de l'action sur une autre sphère de l'échiquier » (J. R. Capablanca, *Principes fondamentaux du jeu d'échecs*, trad. C. Masson et M. Merlini, préf. d'A. Karpov, Paris, Payot, 1981, p. 9).

2. « Eh bien, ne sommes-nous pas de loisir, Socrate ? » (Platon, *Théétète*, 172 c, trad. E. Chambry, Paris, Garnier-Flammarion, 1967, p. 107).

dont l'usage n'est pas forcé, dont on peut faire ce qu'on veut, ce qui nous rappelle combien l'engagement dans le jeu doit être volontaire<sup>1</sup>.

Ce temps différent est celui qui est occupé par le jeu. Ou plutôt, on pourrait indifféremment écrire : le jeu nous occupe pendant ce temps différent. Ce qui attire notre attention sur un autre rapport, voisin, du jeu au temps. Le jeu est, aussi, un passe-temps. Pascal le voyait bien ainsi et Grimod de La Reynière aussi qui le caractérisait comme une « occupation frivole inventée pour tromper le temps »<sup>2</sup>. Mais ce caractère qui semble anodin, de passe-temps, qui est celui qui fait en général dédaigner le jeu et le classer au rang des choses inintéressantes et peu importantes qui n'ont pas à être prises en considération par les penseurs sérieux, doit précisément retenir notre attention.

Certes, on joue aussi pour passer le temps. Mais qu'est-ce que cela signifie ? Pourquoi fait-on cela, précisément, et pas autre chose ? Qu'est-ce que cela nous dit du jeu que de savoir qu'il peut évacuer l'ennui ? Et, plus particulièrement, qu'est-ce que cela nous dit du temps du jeu que cette formidable capacité à occuper le temps vide, à transformer le temps mort en temps vivant ? En ce sens, l'étude du jeu est l'exact revers d'une phénoménologie de l'ennui. C'est l'étude d'un temps vivant qui s'oppose au temps mort et, en tant que telle, on peut s'étonner que, alors même qu'elle apparaît tout autant, sinon plus indispensable à une vraie étude de la réalité humaine, elle ait été si souvent écartée. Quel est donc ce temps du jeu ?

Il est clair que répondre à cette question suppose de répéter certaines caractéristiques qu'on avait pu repérer dans l'étude de l'espace ludique et qu'on retrouve ici, sur lesquelles il ne sera pas nécessaire de s'attarder, sinon pour en marquer le trait spécifique. Comme l'espace, le temps du jeu est fini. Là encore, sa clôture est interne et produite par le système de règles. Soit le jeu possède intrinsèquement un début et une fin : le premier qui arrive à 21 points, au ping-pong, ou à éliminer tous les pions de l'adversaire, aux dames ; soit sa durée est fixée d'avance : trois tiers-temps de vingt minutes au hockey-sur-glace ; soit

1. De là l'éternel problème (éternel parce que constitutif) des « jeux pédagogiques » pendant la classe, que Kant, d'un autre point de vue, avait déjà très clairement perçu.

2. Cité dans O. Grussi, *La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Paris, Hachette, coll. « La Vie quotidienne », 1985, p. 112.

encore les joueurs s'accordent au début pour s'arrêter à une heure donnée, comme c'est souvent le cas au poker. Cette clôture répond aux mêmes nécessités générales de la clôture ludique que la clôture spatiale. Elle délimite la durée durant laquelle les règles valent et la légaliberté existe et s'exerce.

Comme l'espace, le temps du jeu est structuré. De même que l'espace, il est travaillé par le système de règles. Comme durée où s'exerce la légaliberté, ce temps est le temps de l'action ludique. Or, nous savons bien maintenant, grâce aux apports de la théorie mathématique des jeux, comment se représente l'enchaînement des actions. Ce qu'elle nous aura appris, entre autres, grâce aux arbres de Kuhn, c'est que la nature du temps ludique est d'être un temps séquentiel. C'est là quelque chose qu'on peut facilement observer dans tout jeu<sup>1</sup>. Les légalibertés se répondent dans des successions de coups qui forment de longues chaînes de causes et d'effets, des séquences produites par leurs interactions. Souvent, comme au tennis, pour chaque point, ou aux cartes, c'est d'une succession de séquences additionnées que la partie est faite, cette succession formant suite. Parfois, comme aux échecs ou aux dames, l'ensemble de la partie n'est qu'une seule séquence. De même que les différentes organisations de l'espace ludique changeaient profondément la nature du jeu, de même les différentes organisations séquentielles produisent des jeux de types très différents<sup>2</sup>.

Parce que ce temps est structuré, parce qu'il est séquentiel, parce qu'il est, enfin, le temps propre des légalibertés, il est aussi qualifié. C'est par là que le temps mort, le temps « à perdre », comme on dit, devient temps vivant du jeu. Ce sont ces séquences, précisément, qui font qu'il ne s'agit jamais d'une simple durée indifférenciée. Début, milieu, ou fin de partie, ne sont pas seulement des qualifications objectives qui constatent une situation de fait. Non seulement elles supposent d'être appréciées comme telles, et la détermination du passage de l'une à l'autre relève alors du jugement d'approximation qua-

1. On notera qu'il est des jeux où il peut y avoir contemporanéité de plusieurs enchaînements. Dans un jeu de piste où plusieurs équipes sont en concurrence, par exemple, il y a plusieurs séquences différentes qui sont contemporaines. C'est alors la façon dont elles sont en rapport (et rapportables les unes aux autres) qui détermine l'issue du jeu.

2. A un niveau moindre, on peut même dire que tout changement légal de l'organisation des durées change la nature même du jeu. Qu'on considère pour s'en assurer la différence entre une partie d'échecs normale ou en « blitz ».

litatif, mais encore elles impliquent un retentissement sur la façon qu'a le joueur d'envisager le jeu, sur les stratégies à suivre, et sur la façon, aussi, de gérer la temporalité propre de chaque coup. Au-delà du constat empirique, ces trois qualifications élémentaires ont une signification propre, qui diffère selon chaque jeu, mais qui donne dans tous à chacune de ces séquences temporelles une qualité singulière<sup>1</sup>. Ce sont elles aussi qui situent ce temps séquentiel dans son rapport au temps de la révélation, dont on a vu plus haut qu'il était une autre façon de lire le temps du jeu (en le déchiffrant dans son rapport à sa fin).

Qu'on compare ici simplement le début d'une partie, qui est à la fois mise en jambe et phase d'observation de l'adversaire, pour comprendre sa stratégie, ses forces et ses faiblesses, et la fin, avec toute sa tension, son frémissement, et l'on verra à quel point c'est la qualité même du temps vécu par les joueurs qui change selon les séquences du jeu. De manière générale, tout ce souci du temps dans le jeu, cette volonté d'aller plus vite, de gérer le temps, de prendre le trait, ne disent pas autre chose<sup>2</sup>. On a bien l'impression que le joueur, dans sa temporalité, n'a jamais d'autre souci que d'éviter les temps morts, dans tous les sens du terme, temps où les joueurs s'ennuient, temps où le joueur joue un coup inutile. Le temps mort, c'est le temps neutre, non qualifié. Particulièrement intéressant à cet égard est le rapport du temps du jeu au temps des horloges. On remarquera que les jeux règlent souvent leur durée sous la forme d'une telle limite chronométrique, qui limite la longueur de la réflexion de chaque joueur, aux échecs, ou celle de l'affrontement des équipes, au football. Dans tous les cas, cela a pour résultat de donner à ce temps indifférencié de l'horloge une vie, une qualité propres, parce qu'il s'inscrit alors dans un rapport aux mouvements propres du temps séquentiel. S'il ne reste plus qu'une minute aux Bleus pour se qualifier, alors cette minute ne sera pas superposable à toutes les autres minutes de la partie, elle aura une qualité dramatique singulière. C'est pourquoi, tout en soulignant qu'elle nous met

1. Il est évident que ceci ne concerne pas un jeu du type « pile ou face » où on ne jouerait qu'en un coup. Mais il est clair aussi qu'il a ainsi une moindre valeur ludique. Comme disent les enfants : « On n'a pas le temps de s'amuser. »

2. On trouvera d'intéressantes remarques sur l'influence du temps vécu par le joueur sur les coups qu'il joue dans N. Kroguious, *La Psychologie au jeu d'échecs*, trad. de l'anglais, C. Jaeg, Paris, Grasset, 1986.

sur la voie, nous ne pouvons pas entièrement retenir l'analyse d'Eugen Fink, lorsqu'il écrit :

« L'espace et le temps du monde ludique n'ont ni lieu ni durée dans l'espace et le temps réels. Ils s'insèrent dans le système des positions des durées et des lieux réels aussi peu que le paysage peint sur la toile a quelque rapport de temps et de lieu avec ce mur. Mais, de même que l'espace du monde des images a besoin d'un morceau de toile et de mur pour pouvoir apparaître dans son "irréalité" particulière, de même le monde ludique a besoin d'un morceau de l'espace réel pour apparaître et, en apparaissant, il consomme du temps réel. »<sup>1</sup>

Fink a parfaitement raison de noter la spécificité du temps et de l'espace ludiques, irréductible au temps et à l'espace réels. En ce sens, il pointe bien vers la particularité dont nous avons essayé ici de rendre raison. Mais on saisit maintenant aussi les limites de son analyse. Car, en consommant du temps réel, en occupant un espace réel, le jeu, dans sa temporalité et sa spatialité propre, les investit. Si bien qu'il n'est pas absolument sans rapport avec eux. Au contraire, il les travaille de l'intérieur, parce qu'en les investissant de sa structure, il en transforme profondément la nature. En quoi le jeu est bien, comme la littérature et les ouvrages moralisateurs le qualifient, un abîme : il creuse, au sein du réel, un trou dans lequel ses lois s'instaurent, il fait monde au cœur du monde, empire dans un empire.

Ce qui égare Fink, dans cette page, ou plus exactement limite la portée de sa remarque, c'est sans doute sa comparaison avec l'image. Nous l'avons vu en découvrant la nature du jeu, le ludique n'est ni imaginaire ni réel. Et c'est bien là ce qu'on vérifie en découvrant la nature de l'espace et du temps ludiques. Leur clôture, par quoi ils se séparent de l'espace et du temps réels n'est pas tant externe qu'interne, elle ne consiste pas dans la limite empirique du terrain de jeu, mais dans le fait que cette limite est produite nécessairement par la légalité ludique dont elle fait partie. Ce que nous avons ainsi découvert, c'est que l'espace et le temps ludiques sont structurels : l'espace est relationnel, le temps est séquentiel. C'est ainsi qu'ils sont constitués. Ceci, bien sûr, nous instruit sur la capacité du jeu à faire monde et sur les rapports du jeu à la réalité.

1. E. Fink, *Le Jeu comme symbole du monde* (1960), trad. Hans Hildenberg et Alex Lindenberg, Minuit, coll. « Arguments », 1966, p. 110.

## *Le jeu, son monde et la réalité*

« L'opposé du jeu n'est pas le sérieux,  
mais... la réalité. »

(Freud, « Le créateur littéraire  
et la fantaisie »)<sup>1</sup>.

Cette phrase de Freud possède un double mérite, qu'il faut ici restituer. Tout d'abord, elle refuse l'opposition si courante du jeu et du sérieux. De fait, Freud n'est ni le premier, ni surtout le dernier à le faire (il faut se souvenir que ce texte de 1908 précède largement les études du phénomène ludique immédiatement postérieures à la deuxième guerre mondiale). Mais il faut bien reconnaître que c'est sans doute celui qui a invalidé ce lieu commun avec le plus définitif succès. Si le sérieux se définit par l'intérêt pris à l'opération, la quantité d'affects engagés, l'effort mental et physique fourni, etc., alors comment ne pas s'apercevoir que celui qui joue est bien souvent terriblement sérieux. Les enfants, et même les adultes<sup>2</sup>, le savent bien, qui disent : « Ne nous dérangez pas, vous voyez bien que nous jouons. »

A cette opposition qui ne tient pas, et qui n'est qu'une idée reçue, Freud en substitue une autre, autrement plus forte. Le jeu s'oppose, selon lui à la réalité. Peut-être convient-il ici de saisir en quel sens il envisage cette opposition dans le texte de 1908, qui, à notre connaissance, n'est pas contredit par le reste de l'œuvre, et de replacer notre citation dans son contexte. Si le jeu s'oppose à la réalité, c'est dans le même sens que s'y opposent une création de l'imagination, le roman du créateur littéraire, ou bien plus simplement la « fantaisie » (*die Phantasie*) de tout un chacun.

« Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre propre, à sa convenance. Ce serait un tort de penser qu'il ne prend pas ce monde au sérieux ; au contraire,

1. S. Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, trad. B. Féron, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1988, p. 34.

2. Il faut écrire ici « même les adultes », parce que Freud n'a pas l'air de s'en être aperçu, qui écrit : « Quand l'enfant est devenu adulte, et a cessé de jouer » (*ibid.*, p. 35) ou encore : « L'adolescent cesse donc de jouer, il renonce apparemment au gain de plaisir qu'il tirait du jeu » (*ibid.*, p. 36) (il semble pourtant que beaucoup des contemporains viennois de Freud jouaient aux échecs – dont Zweig, qu'il connaît justement en 1908).

il prend son jeu très au sérieux, il y engage de grandes quantités d'affect. L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais... la réalité. L'enfant distingue très bien son monde ludique, en dépit de tout son investissement affectif, de la réalité. »<sup>1</sup>

Jacques Henriot, tout en retenant certains aspects des thèses freudiennes, en particulier l'idée de transposition, qu'il interprète dans le sens de son idée de métaphore, a contesté cette opposition du jeu à la réalité<sup>2</sup>. Il a fait valoir à juste titre, qu'il y avait des éléments bien réels dans tout jeu, ce que d'ailleurs Freud admet explicitement. Ce sont le terrain utilisé, ou bien l'argent qu'on mise, ou bien encore la douleur du perdant au « pouilleux massacreur ». De surcroît, il a rappelé cette évidence – mais ce rappel n'a rien d'inutile – que l'acte même du jeu n'a rien de fictif, et n'est pas un « faire semblant » : « [Le joueur] fait – de la manière la plus réelle, la plus effective – ce qu'on le voit faire. »<sup>3</sup>

On voit bien ici où en est le débat. D'un côté, on affirme une thèse, qui semble pour une part convaincante. De l'autre, on la nie, avec des arguments qui le sont tout autant. Une des choses que Kant nous a apprises, lorsque nous sommes confrontés à ce genre d'antinomie, c'est à tâcher de comprendre par où les adversaires ne se comprennent pas, et par où leur débat est un faux débat. Et c'est bien ici le cas. Nos précédentes recherches nous rendent maintenant à même de saisir pourquoi. Les deux adversaires détiennent chacun une part de vérité, mais ils l'avancent pour de mauvaises raisons. Plus encore, c'est parce qu'ils font, au départ, la même erreur sur le véritable statut du jeu que leur débat est un faux débat.

Ce que nous sommes maintenant à même de comprendre, c'est que, si le jeu s'oppose à la réalité, en quoi Freud a raison, ce n'est pas pour les raisons que Freud avance. Mais c'est, bien plutôt, parce qu'il crée, dans la réalité, et en partie avec les moyens que la réalité lui fournit, de même que le cancer n'utilise jamais que les moyens propres du corps qu'il gangrène pour le soumettre à une loi autre, en quoi Henriot a raison aussi – parce qu'il produit, donc, dans notre réalité, une réalité autre. Qu'est-ce, en effet, pour nous, que la réalité ? C'est le monde où nous vivons, c'est-à-dire un espace-temps, un uni-

1. *Ibid.*, p. 34.

2. J. Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p. 207-214.

3. *Ibid.*, p. 209.

vers cohérent avec ses lois. Ce qui se passe, en fait, et qui fait le fond du pouvoir attractif du jeu, c'est que le ludique possède tout cela, ainsi qu'on vient de le voir : une spatio-temporalité propre, cadre d'un univers légal spécifique et cohérent.

Si bien qu'on peut tout aussi bien dire, ce qui explique l'irréductibilité du faux débat, que le jeu est l'opposé de la réalité et qu'il n'y a pas d'irréalité du monde du jeu. Le propre du ludique, c'est qu'il constitue au sein du premier (et en partie avec ses moyens) un *autre* monde, régi par d'autres rapports (mais qui n'est pas nécessairement moins « réel »). Quels sont les critères d'un monde ? Quels sont les critères d'un « réel » ? Quelles que soient les réponses qu'on donne à ces deux questions, on s'apercevra que le jeu possède toujours aussi ces critères, de manière spécifique. C'est là, à notre avis, ce qui fait la véritable fascination du jeu que la littérature a si souvent décrite.

On comprend ainsi qu'à ce niveau d'élaboration la question de la réalité est une fausse question, ou du moins une question bien mal posée. Ce que nous avons découvert en explorant la nature du jeu, c'est la spécificité du ludique, et ainsi les raisons de sa singulière capacité à « faire monde ». Le jeu instaure dans le même mouvement un système de règles cohérent et sa spatio-temporalité propre. Il produit ainsi le monde du jeu. Qu'est-ce que ce monde ? Un monde-pour-la-légaliberté, de même que la légaliberté est légaliberté-pour-ce-monde : elle n'existe qu'avec lui, par et dans lui. Il n'y a pas de primauté de l'un sur l'autre. Ni le monde ludique, ni la légaliberté ne sont premiers. Ils sont produits ensemble, dans le même avènement de la structure qui les fait être, et ne se conçoivent point l'un sans l'autre.

Bien sûr, le problème du rapport à la « réalité » se pose alors à nouveau, mais à un autre niveau, celui de la conscience individuelle du joueur, qui est, à la fois, des deux mondes. Le simple fait que le joueur puisse dire à un non-joueur « laisse-moi tranquille, tu vois bien que je joue », montre sa capacité à être simultanément dans le jeu et hors du jeu. De fait, il nous faudra bientôt rendre compte de cette singulière faculté de la conscience individuelle à être ainsi « dédoublée », mais on voit bien que cela n'est plus tout à fait le même problème, et qu'il importe précisément, pour une claire compréhension du jeu, de ne pas tout confondre. Pour traiter de ce nouveau problème, en fait, il nous faut d'abord comprendre comment, précisément, ce monde ludique s'instaure dans le monde « réel », il nous faut d'abord saisir ce qui le *produit*. Pour cela, il faut saisir ce lien par lequel l'individu s'engage dans le jeu, dans cette décision de jouer dont Huizinga a si bien

su voir qu'elle ne pouvait être que volontaire, et qui fait advenir inséparablement la légaliberté et son monde ludique. Nous avons déjà évoqué, par une analogie avec le *Contrat social* de Rousseau, ce qu'il en était dans le jeu. Ce qu'il nous faut étudier maintenant, c'est bien ce contrat ludique.

## 2. *Le contrat ludique et l'« agon »*

Quand commence le jeu ? La question a été souvent posée, mais rarement clairement élucidée. L'avantage de notre définition, c'est que, si on l'accorde, elle permet une réponse claire à cette question : le jeu commence quand se trouvent effectives les conditions que la définition du jeu nous a permis d'envisager. On n'a là qu'une tautologie, certes. Mais c'est lorsqu'on s'intéresse à ses conséquences qu'elle devient intéressante. Le jeu commence là où une légalité ludique invente une légaliberté. Qu'est-ce donc que cela suppose ? Cela suppose que l'instauration du monde ludique a pour condition de possibilité qu'un système de règles devienne effectif. Ce qui suppose encore une condition, qui est primordiale : les individus qui vont jouer s'accordent pour dire qu'à partir de tel moment, qui représente le début du jeu, c'est cette légalité ludique là, ce système de règles, qui vaut uniquement. Cet accord tacite ou explicite marque le début du jeu. C'est lui qui véritablement instaure le monde ludique. C'est pourquoi c'est lui que nous allons commencer à étudier ici.

Mais nous n'oublierons pas ce faisant que ce monde fondé sur un accord est paradoxalement, dans la plupart des jeux, un monde où s'organise un conflit entre les deux parties qui ont fait accord. Même s'il est vrai qu'un certain nombre de jeux ne supposent pas nécessairement que deux adversaires s'affrontent (il n'est qu'à regarder la plupart des jeux de plage pour s'en convaincre), il ne faut pas pour autant s'interdire d'envisager ici ce qui est le cas de la majorité d'entre eux : l'instauration légale du ludique est pacte de compétition, contrat d'*agon*.

Après ce deuxième point, nous verrons enfin comment ce rapport particulier du ludique entre *agon* et accord permet, dans le cadre de l'idée de la légaliberté, d'éclairer aussi d'autres catégories un peu problématiques souvent rattachées au jeu, comme par exemple la question de savoir dans quelle mesure il s'agit d'une activité désintéressée.

### *Le contrat ludique*

Nous avons déjà, plus haut, évoqué le contrat ludique, en le rapprochant du modèle de contrat pensé par Rousseau dans le chapitre VI du livre I du *Contrat social*. Il s'agissait là, certes, d'une analogie, qui avait bien sûr les limites intrinsèques de toute analogie, mais qui n'en était pas moins assez éclairante. En fait, si on poussait l'analogie plus loin, on parviendrait bien vite à l'idée qu'il n'y a en réalité que dans le jeu qu'on trouve effectivement de tels contrats, qui ne resteront jamais, pour la philosophie politique, que des fictions théoriques<sup>1</sup>.

Ce que la définition du jeu, en tout cas, nous avait permis de découvrir, au travers de cette analogie, c'était l'importance fondamentale du contrat ludique et sa nature, qu'on peut énoncer ainsi : le contrat ludique instaure le règne de la légaliberté, c'est l'acte par lequel chacun se soumet aux règles du jeu, créant par là le monde ludique.

Peut-être ici s'étonnera-t-on encore. Par un effet de l'imagination, qui veut toujours sa provision d'images, on se fait souvent une idée du monde du jeu autrement plus colorée. On y voit des pièces aux formes variées, des ballons, des terrains. Et ceux qui ne se servent d'un échiquier que pour décorer leur salon, qui sont les mêmes sans doute que ceux qui achètent le contenu de leur bibliothèque au mètre et à qui il importe peu que ce soit les œuvres de Thiers ou les *Mémoires* de Saint-Simon qui occupent les rayonnages, pourvu précisément qu'elles les occupent et soient reliées en cuir, ceux-là, donc, qui veulent un échiquier en marbre et des pièces aux formes précieuses et biscornues, protesteront, affirmant que le jeu commence avec le matériel.

Mais nous le savons bien maintenant, le matériau des échecs, ce n'est pas l'échiquier et les pièces. On peut le changer, et certains peuvent même s'en passer. Mais c'est, bien plutôt, les règles elles-mêmes. Car en vérité, quel que soit le jeu qu'on envisage, le matériau n'est jamais premier. Il n'existe en tant que matériau du jeu qu'à la condition d'être suscité comme tel par la règle. Ce caillou blanc n'est qu'un

1. Dire qu'il s'agit de fictions, dans notre esprit, n'est en rien péjoratif, et n'ôte rien de la validité de la théorie qui use de telles fictions. Bien qu'il n'y soit point parlé de Rousseau, le statut proprement philosophique de la fiction a bien été éclairé dans le livre de Guy Lardreau, *Fictions philosophiques et science-fiction*, Arles, Actes Sud, coll. « Le Génie du philosophe », 1988 (voir en particulier le premier chapitre).

caillou blanc. Mais si je le mets sur un damier, pour remplacer un pion manquant, il devient ce pion ; et si je le mets sur un terrain plat pour remplacer un cochonnet égaré, il devient le centre de la partie de boule. Laissons-le sur le terrain après la partie, et il n'y est qu'un caillou blanc. Peut-être, dans quelques millénaires, un archéologue se demandera-t-il pour quelle raison les peuplades du sud de la France possédaient, dans chaque foyer, au moins quatre boules de métal de diamètre équivalent.

S'il y a des jeux sans matériau tangible, il n'y a pas de jeu sans règle, comme nous l'avons vu. Même le plus simple jeu de ballon, à y regarder bien, possède une légalité. On se renvoie le ballon, sur la plage, sans enjeux, sans compter de points, n'importe comment : est-ce à dire qu'il n'y a pas de règles à ce jeu ? On pourrait le croire. Mais voilà que, fatigué, l'un des joueurs prend le ballon, et s'assied dessus en regardant la mer : le jeu s'arrête. Il y avait donc bien au moins une règle : se renvoyer le ballon. L'enfreindre, c'est finir le jeu. Mais ce simple exemple nous permet de découvrir une qualité de la règle fondatrice sur laquelle on n'avait point encore insisté. La règle lie les participants. Ou, pour le dire autrement, les participants se lient en décidant de se soumettre à la règle. C'est là le contrat ludique.

Ce que ce petit exemple permet de faire voir, c'est que tout jeu, en tant qu'il est réglé, suppose cet accord des participants sur une légalité ludique. De là vient que, lorsqu'il est fatigué de renvoyer ainsi un ballon à un autre participant, le joueur, en général, s'il est bien élevé, ne cesse pas unilatéralement le jeu. Bien plutôt, il demande à l'autre « on s'arrête ? », proposant ainsi de mettre fin au contrat implicite mais non moins réel qui les lie. On voit bien ici qu'il y a dans tout jeu un contrat tacite, sur les règles, que l'on se sent tenu de respecter. Et l'on saisit du même coup, pour en finir avec cette question du matériel ludique, que c'est précisément ce contrat qui l'instaure comme tel. Ainsi font les enfants quand ils s'accordent pour délimiter le but adverse par ce cartable et ce lampadaire.

Le contrat ludique, ainsi, est cet accord sur la légalité ludique fondatrice, qui instaure son règne. Il est la décision d'insérer ce temps et cet espace ludique dont on a parlé plus haut dans le temps et l'espace réel. Il décide de la clôture ludique.

Or, nous avons vu précisément que ce temps et cet espace ludiques délimitaient le lieu d'existence et d'exercice de la légaliberté. Si bien qu'est ainsi démontrée la première fonction du contrat ludique,

qui est d'instaurer le règne de la légaliberté. Le contrat ludique est l'acte par lequel le joueur abandonne sa liberté individuelle pour se soumettre à une légalité arbitraire qui produit la légaliberté ou liberté ludique que le joueur obtient en échange.

En devenant joueur, l'individu se lie par un accord sur les règles. Mais cette notion d'accord sur les règles nous révèle la seconde fonction du contrat ludique. Ce n'est pas seulement l'acte par lequel le joueur se liant échange liberté contre légaliberté, mais c'est encore celui, par lequel, suivant le même moyen, plusieurs individus se trouvent liés entre eux dans le jeu.

Cette simple constatation que la quasi-totalité des jeux se jouent à plusieurs n'a pas, pour des raisons étranges, retenu l'attention de la plupart des théoriciens du jeu. Il semble qu'on ne se soit guère demandé ce que cela supposait, pour le jeu, d'être souvent le terrain même où s'exercent différentes actions concurrentes. A cette ignorance, il faut remarquer que la théorie mathématique-économique des jeux fait une notable exception, dans le principe même qui fonde ses recherches. Ainsi que l'écrit un de ses présentateurs :

« Games theory is concerned with the actions of individuals who are conscious that their actions affect each others. »<sup>1</sup>

Dans la plupart des jeux, on ne joue pas tout seul et l'on sait que l'on ne joue pas tout seul. On sait que toute action entraîne une réponse, entre dans une chaîne d'actions et de réactions. Dans le monde du jeu, toute action est interaction. Lorsque le contrat ludique instaure le monde du jeu, il produit une coexistence de légalibertés.

L'un des intérêts de cette idée de légaliberté est qu'on peut sans difficulté en penser la pluralité. Lorsqu'un même système de règles prévoit plusieurs centres décisionnels, il y a plusieurs légalibertés. S'il est facile de penser leur pluralité, c'est que le fait que la liberté ludique soit produite par et existe dans un système de règles, et non ailleurs, permet de penser d'autres libertés répondant aux mêmes conditions, et évoluant sur le même plan. Si bien qu'on peut aisément concevoir comment deux légalibertés, dans le jeu, peuvent se rencontrer et s'affronter, par la médiation des coups qu'elles jouent, qui sont leurs émanations directes.

1. Éric Rasmusen, *Games and Information, An Introduction to Games Theory*, Oxford, Basil Blackwell, 1989, p. 21.

Il n'y a pas ici d'écueil solipsiste, parce que la liberté ludique n'est à aucun moment conçue comme une entité métaphysique, aux pouvoirs infinis, dont il est toujours incertain qu'elle puisse en rencontrer d'autres, puisqu'on saisit mal comment son infinitude pourrait se retrouver limitée par une autre infinitude. Quand le débat est posé comme cela, il est mal engagé, en tout cas pour ce qui est de penser l'interaction des libertés. Or, le jeu est précisément le lieu, plus que tout autre peut-être, où cela doit pouvoir être pensé. Comment rendre compte sinon du moindre d'entre eux, ou d'un simple match de tennis ? C'est ici que la définition du jeu, avec la théorie de la légaliberté qu'elle implique, peut être utile. En effet, la légaliberté, on l'a dit, bien loin d'être cette entité incommensurable à toute autre, est d'abord une position structurelle. Dire qu'elle est « inventée par la légalité », c'est dire d'abord qu'elle a la forme même que cette légalité lui donne, et aucune autre. Dire qu'elle « invente dans une légalité », c'est dire ensuite que la forme de son action se moule dans ce schème donné, parce qu'elle ne peut pas être autrement, parce qu'elle n'est pas autre chose que cette capacité d'agir dans ce schème, parce qu'il n'y a pas, dans le jeu, d'action hors de lui et que la légaliberté est liberté d'agir. De même que, chez Kant, on ne peut pas envisager de percevoir quelque chose autrement que sous les formes *a priori* de la sensibilité que sont l'espace et le temps, de même, la liberté ludique dans un jeu donné ne peut nécessairement pas donner d'autres formes à son action que celles que les règles de ce jeu donné produisent. C'est cette compréhension de la nature de la légaliberté qui permet de comprendre comment un jeu organise la rencontre de plusieurs légalibertés et comment celle-ci est possible. Comprendre comment un jeu peut être à plusieurs, c'est-à-dire que les actions rentrent en interactions, cela suppose cette théorie de la liberté ludique comme condition de possibilité. Mais cela suppose aussi d'avoir saisi cette deuxième dimension du contrat ludique fondateur.

On touche ici à ce qu'on pourrait nommer la dimension « politique » du jeu – où l'on pourrait peut-être songer à poursuivre l'analogie avec le *Contrat social* de Rousseau. Sans trop insister sur ce point, disons simplement – ce qui permet de saisir pourquoi certains penseurs de la politique ont pu être tentés d'utiliser pour leur réflexion les catégories de la théorie mathématique des jeux – que le jeu offre effectivement l'image d'une communauté acceptant des règles communes qui laissent place à la libre initiative de chacun,

l'égalité des joueurs étant pensée comme égalité au regard des règles, d'une part, et égalité d'initiative d'autre part, et l'inégalité résultante étant pensée sur fond de cette égalité première<sup>1</sup>.

Laissant là ce rapprochement qui n'est pas notre objet, on en gardera cette idée du moins que le contrat ludique, instaurant pour tous les participants le règne de la légalité ludique, produit la possibilité de la rencontre conflictuelle mais réglée des legalibertés qu'il instaure. Dans la plupart des jeux<sup>2</sup>, le propre du contrat ludique est d'être, lorsqu'il est passé entre les participants, un pacte de compétition, un contrat d'*agon*.

### « Agon »

Bernard Jeu notait à juste titre dans le sport l'« importance primordiale de la règle »<sup>3</sup>. C'est par là, bien sûr, que le sport est jeu. Mais si la règle doit avoir une importance primordiale, dans une activité qui consiste bien souvent à mesurer des forces en conflit, c'est précisément parce qu'elle est cela seul qui permet de formaliser le conflit, de poser les forces en présence sur le même plan, de dresser le cadre dans lequel la compétition peut avoir lieu. C'est le contrat ludique qui pose la possibilité d'un concours réglé. La lutte, la dispute, la bataille ne sont pas des jeux en soi, mais ils peuvent le devenir. Le sport est jeu par où l'*agon* est sous contrat, et non violence pure. C'est lorsque la règle est non seulement primordiale, mais surtout première, lorsqu'elle organise plus encore que la forme de la lutte, sa possibilité même, qu'il y a jeu. C'est là toute la différence entre un match de boxe et un combat de rue.

Reste que ce que le contrat ludique pose, avec le système de règles, c'est bien souvent le cadre et les moyens d'un conflit, qui donne souvent au jeu une bonne part de son intérêt. C'est là quelque chose que Huizinga, et Caillois à sa suite, avaient bien vu. Nous avons déjà montré quels défauts la façon habituelle de rai-

1. On voit quelles applications, plus ou moins heureuses, on peut faire d'un tel modèle pour penser le rapport politico-économico-social dans une économie.

2. « Dans la plupart des jeux », mais pas dans tous. Il est en effet des jeux qui, tout en supposant un contrat ludique implicite, ne sont pas des jeux de compétition, mais de collaboration : se renvoyer le plus longtemps possible sans le faire tomber un ballon ou un frisbee sur la plage, pour reprendre cet exemple.

3. B. Jeu, *Le Sport, la mort, la violence*, Paris, Éditions Universitaires, 1972, p. 124.

sonner de Huizinga pouvait receler. Sa fureur de généraliser, ses glissements successifs ne rendent pas toujours service à la rigueur de son exposé. Par exemple, comme il veut à toute force montrer que le jeu est le fondement de la culture, il commence, dans le chapitre III de son livre, *Homo ludens*, intitulé, de façon significative « Le jeu et la compétition comme fonction créatrice de la culture », par affirmer qu'« il est légitime de ranger sans réserve toutes les compétitions dans la catégorie du jeu »<sup>1</sup>. Puis, héritant sans doute d'une tradition philosophique dont Kant est un des premiers grands exemples, il montre que toutes les actions sociales de l'homme, qui font progresser la culture, sont le fruit de situations de compétitions entre les hommes. Donc, le jeu est bien fonction créatrice de la culture. On voit que ce genre de raisonnement, qui repose par trop sur un glissement conceptuel, n'est pas extrêmement convaincant. Nous avons suffisamment montré, en établissant notre définition du jeu, pourquoi le genre de généralisation abusive qui tendrait à dire par exemple que toute compétition est jeu n'était pas acceptable, pour qu'il ne soit point ici la peine d'y revenir. Gardons plutôt à Huizinga ses mérites, qui sont entre autres d'avoir fort bien parlé du caractère agonal de la plupart des jeux. On se souvient qu'il accordait une grande importance aux éléments de tension et d'incertitude dans le jeu. Or, c'est dans les jeux à caractère agonal que ces éléments atteignent leur maximum d'intensité :

« Dans le jeu antithétique de nature agonale, cet élément de tension, de chance, d'incertitude atteint son degré suprême. Il s'agit de gagner et l'on y met une passion qui menace d'éliminer du jeu la légèreté. »<sup>2</sup>

Ainsi qu'il le note fort bien, c'est surtout dans les jeux de ce type que la tension se communique même au spectateur<sup>3</sup>. C'est que le spectateur entre alors lui-même dans la sphère ludique, qu'il accepte de considérer comme fin en soi celles que les règles du jeu fixent, et qui n'ont souvent pas d'intérêt en dehors de cette sphère. En cela, si l'on entend simplement par là que le gain ou la perte n'ont bien souvent pas de sens en dehors du contexte ludique (dans tous les jeux où il n'y a pas d'enjeu), on peut bien penser le jeu comme une activité désinté-

1. J. Huizinga, *Homo ludens*, p. 88-89.

2. *Ibid.*, p. 87.

3. « Déjà le jeu d'échecs échauffe l'assistance, en dépit du caractère infécond pour la culture de cette occupation dépourvue en outre de toute beauté visible » (*ibid.*, p. 87).

ressée. Mais c'est, on y reviendra, dans cette stricte limite. Toujours est-il que cela met bien en valeur l'idée que la tension liée au caractère agonal n'a de sens que dans l'univers référentiel produit par la légalité ludique :

« Le résultat du jeu, en tant que fait objectif, est insignifiant et indifférent en soi. Le Shah de Perse, qui aurait refusé, de passage en Angleterre, d'assister à une course pour le motif "qu'il savait bien qu'un cheval courrait plus vite qu'un autre" avait, de son point de vue, parfaitement raison [...]. L'issue d'un jeu ou d'un concours n'a d'importance que pour ceux qui entrent dans la sphère du jeu, comme joueurs ou spectateurs [...] et ont accepté ses règles. »<sup>1</sup>

Avec la *mêtis* et la *phronèsis*, l'*agon* est le troisième terme grec que nous utilisons dans ces pages pour caractériser le phénomène ludique. Il n'y a là nul hasard, car ces trois termes se relient facilement l'un à l'autre. On a déjà vu le lien des deux premiers. Il est facile de montrer aussi que le terrain privilégié de la *mêtis* est aussi celui de l'*agon*. L'épisode de la course d'Antiloque, que Marcel Détienne et Jean-Pierre Vernant ont commenté dans le premier chapitre des *Ruses de l'intelligence*<sup>2</sup>, ne dit pas autre chose :

« L'action de la *mêtis* s'exerce sur un terrain mouvant, dans une situation incertaine et ambiguë : deux forces antagonistes s'affrontent ; à chaque moment les choses peuvent tourner dans un sens ou dans l'autre. Sur ce temps heurté et instable de l'*agon*, la *mêtis* confère une prise dont on serait, sans elle, dépourvu : au cours de l'épreuve, l'homme à la *mêtis* se montre, par rapport à son concurrent, tout à la fois plus concentré dans un présent dont rien ne lui échappe, plus tendu vers un avenir dont il a par avance machiné certains aspects, plus riche en expérience accumulée dans le passé. »<sup>3</sup>

On voit qu'on retrouve ici bien des caractéristiques de l'agir ludique que nous avons évoquées plus haut lorsque nous parlions de la prudence dans le jeu. Mais ce que nous saisissons mieux maintenant, c'est incontestablement la nature du terrain sur lequel elle s'exerce. L'imprévisibilité, l'incertitude des issues, dont nous avons montré qu'elles formaient le milieu de l'action ludique, peuvent maintenant se laisser lier à leur cause qui est, dans la plupart des jeux,

1. *Ibid.*, p. 89-90.

2. M. Détienne et J.-P. Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, La Mêtis des Grecs*, Flammarion, « Champs », 1974, p. 17-31.

3. *Ibid.*, p. 21.

*l'agon*. Dans ces jeux, l'espace relationnel et le temps séquentiel sont l'espace et le temps mouvant de la compétition : relations et séquences sont agonales. D'où la liaison constante des thèmes de *l'agon* et de la *métis* à ceux de la rapidité de mouvement, du renversement des rôles, de la maîtrise intelligente et vivace du temps et de l'espace – dont le poulpe est l'animal symbolique<sup>1</sup>.

On avait vu dans les pages consacrées à la prudence ludique qu'il était possible de caractériser les jeux comme « structures à produire du risque ». Mais on pourrait dire aussi, pour les jeux d'*agon* que ces structures s'y spécifient en « structures à produire de la compétition qui, à son tour, produit la part majeure de l'élément d'incertitude du jeu ». Le bridge, à cet égard, nonobstant la part de hasard qui rentre dans la distribution des cartes – et qui rappelle que toute classification des jeux est en bien des cas poreuse – est tout à fait significatif. Sous ses airs de jeux pour vieilles personnes, il cumule deux des principaux procédés qui rendent une structure agonale : les enchères et le jeu de la carte.

Nombre de jeux possèdent ainsi leur système d'enchères, qui peut être très différent d'un jeu à l'autre. Un sociologue ou un anthropologue n'aurait pas de mal à repérer ici une conduite similaire à celle des défis. L'enchère, dans quelque jeu que ce soit, est toujours agonale, car son principe revient toujours simplement à dire « je vais faire mieux que toi ». Au poker, par exemple, il n'y a que l'enchère qui compte dans la lutte, car lorsqu'on a fini d'enchérir, on se contente simplement de montrer ses cartes. Tout le jeu consiste à dire « j'ai un meilleur jeu que toi, je te parie X francs qu'il est meilleur ». Le bluff est réussi quand tout le monde croit effectivement que celui qui bluffe possède le meilleur jeu, et qu'il peut empocher la mise sans même avoir à montrer ses cartes. De même un jeu comme celui du film *La Fureur de vivre*, est uniquement fondé sur le défi : « J'ai moins peur que toi, et je vais te le montrer. » Au bridge, le système des enchères est autrement plus subtil, mais se fonde toujours sur le fait qu'on annonce qu'on peut faire mieux que ce qui a été précédemment proposé (ce qui permet évidemment, et c'est là toute la subtilité du jeu, de dévoiler à son partenaire de quelle force on est, ce qui lui sert lorsque c'est son tour d'enchérir, et ainsi de suite). Mais il ne faut pas s'y tromper, cette activité paisible extérieurement est en vérité non seule-

1. *Ibid.*, chap. II : « Le renard et le poulpe », p. 32-57 (voir aussi p. 161-166).

ment la partie la plus subtile du bridge, mais encore la plus agressive : les enchères sont compétitives<sup>1</sup>.

Le second mouvement d'une partie de bridge, après les enchères, est consacré au jeu de la carte. Il s'agit là, selon les cartes reçues et les informations données par les enchères, de jouer le mieux possible, pour gagner le plus de points possible, pour remporter son contrat, ou faire en sorte que l'adversaire ne remporte pas le sien. Ici, l'*agon* est plus immédiatement lisible, et il n'est point besoin de s'y appesantir. Le ressort de la compétition est alors la mesure des forces. Des jeux les moins subtils, comme le bras de fer, aux plus intellectuels, comme le Go, on retrouve cette expression de la lutte agonale, où la puissance s'oppose à la puissance. E. Fischer, qui dans ses moments les plus géniaux comme les plus insensés a toujours été une caricature de joueur d'échecs (les mêmes traits, mais grossis), était bien révélateur de cette forme de l'*agon* lorsqu'il disait que son but aux échecs était d'humilier l'adversaire.

Le bridge, ainsi, avec sa double organisation agonale, est bien le symbole même de ce type de jeu, et l'on voit qu'on y retrouve bien cette maîtrise du temps séquentiel qui était désignée par M. Détéienne et J.-P. Vernant dans leur description de la *mêtis* d'Antiloque, cette « forme particulière d'intelligence », cette « prudence avisée »<sup>2</sup>. Les enchères représentent la vue prospective, tendue vers l'avenir, tâchant tout à la fois de le deviner et d'en infléchir le cours. Le jeu de la carte suppose, en revanche, la maîtrise du passé, le souvenir de toutes les cartes qui sont sorties déjà, et aussi la présence vigilante au présent, l'attention à saisir le bon moment pour jouer la bonne carte, au moment précis où la situation, c'est-à-dire l'ensemble des relations, lui confère le maximum de valeur qu'elle peut obtenir. Parce que sa structure légale, avec ces deux moments du jeu, l'organise comme le terrain même de l'*agon*, le bridge demande précisément ces qualités : « préméditation vigilante, présence continue aux actions en cours »<sup>3</sup>.

1. « Le bridge, durant ces quinze années, a subi une évolution très importante [...]. Il est devenu plus agressif [...] et les enchères compétitives sont devenues la clef de voûte du bridge moderne. Des conventions nouvelles ont vu le jour, qui rendent le bridge plus simple, plus efficace et surtout plus agressif » (M. Lebel, *La Super majeur cinquième*, Monaco, Éditions du Rocher, 1989, p. 7 – lorsque nous parlons des enchères comme de la partie la plus subtile du bridge, ce n'est pas un vain mot, comme en témoigne ce livre de 388 pages entièrement consacré à cet aspect du jeu, qui est le manuel classique des joueurs de bridge).

2. M. Détéienne et J.-P. Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, p. 32.

3. *Ibid.*, p. 21.

Sur quoi porte la compétition dans le jeu ? La question ici paraît stupide, tant on est tenté de répondre tout de suite qu'elle porte sur la victoire ou l'échec. Mais c'est qu'on a mal compris la question. Il ne s'agit pas de savoir ici ce qui est en jeu, ce qui représente le but du jeu, mais bien plutôt de savoir, dans le jeu, ce qui s'affronte, ce qui rentre en compétition, c'est-à-dire sur quel plan commun se fait la lutte pour l'emporter. Ainsi comprise, on voudra encore contester la validité de la question, arguant de la diversité des jeux pour affirmer l'impossibilité d'une réponse unifiée. On dira qu'à la course, l'*agon* porte sur la vitesse, au bras de fer sur la force, au concours des buveurs de bière sur les capacités de l'estomac, et aux échecs sur un certain exercice de l'intelligence. Est-ce à dire qu'il n'y a pas de réponse unifiée possible ?

Nous ne le croyons pas. En effet, cette impossibilité d'unification serait bien surprenante, après le constat qu'on vient de faire de nombreux traits communs entre les jeux d'*agon*. Qu'est-ce qui fait que ces jeux, qui peuvent être aussi profondément différents qu'un concours à qui crachera son noyau de cerise le plus loin et une partie d'échecs doivent être, comme le pensait à juste titre Caillois, classés dans la même catégorie ? Qu'est-ce qui fait leur unité commune ? Encore une fois, c'est en revenant à ce que la définition du jeu nous a permis de comprendre du phénomène ludique que nous serons à même de répondre à ces questions.

On a vu en effet que la légalité ludique, posée par le contrat, instaure le lieu et le temps d'existence des légalibertés. Dans les jeux d'*agon*, ce sont des légalibertés qui sont en présence, dans un conflit que le système de règles formalise et rend possible dans le cadre qu'il produit. Ce qui nous révèle bien sur quoi porte le conflit : dans les jeux d'*agon* la compétition est mesure des légalibertés et lutte de ces légalibertés entre elles. Qu'on soit au Go ou à la boxe, c'est finalement de la même chose dont il est question : il s'agit de réduire la liberté ludique de l'adversaire, et d'accroître par conséquent la sienne. Nous l'avions déjà évoqué, dans les jeux d'argent, comme le poker, il semble manifeste que l'argent dont on dispose au début est une représentation de cette légaliberté dans le jeu. Lorsqu'il est épuisé, on ne peut plus jouer. Ainsi, tout jeu où l'*agon* intervient est une lutte à mort des légalibertés. C'est cela que veut dire d'abord le gain ou la perte dans ces jeux. La victoire, c'est l'élimination de la légaliberté adverse, comme le montre bien l'organisation d'un championnat, où sont peu à peu sortis du jeu (morts à lui, donc) les perdants. Toute légaliberté est tout entière *conatus* au sens spinoziste : effort pour persévérer dans son être et accroître sa puissance d'agir. Il

s'agit pour elle toujours de se maintenir dans le jeu, et d'y développer sa puissance.

Cette interprétation, qui vise à lire dans la volonté de vaincre une sorte de *conatus* de la liberté ludique, permet de comprendre d'autres types de jeux où l'*agon* est moins apparent, voire absent. Avant d'en faire état, il convient d'éviter une mésinterprétation. Cette idée de *conatus* de la légaliberté ne vient pas en opposition à l'idée de volonté de domination à quoi une psychologie rapide tend à réduire le caractère du joueur. Il y a effectivement des individus chez qui une volonté de domination peut trouver à s'exercer dans le jeu. Mais, en disant cela, on se contente de rapprocher deux éléments conceptuellement hétérogènes, un trait psychologique, la volonté de domination, et un phénomène humain, le jeu, sans expliquer un seul instant pourquoi celle-là trouve parfois à s'exprimer dans celui-ci. Pour le comprendre, il faut déduire la légaliberté et ses propriétés de la nature du jeu lui-même. On saisit alors seulement pourquoi cette volonté de domination d'un individu peut trouver à se satisfaire dans ce phénomène précis, le jeu. C'est qu'en entrant dans le jeu l'individu acquiert une légaliberté dont la forme même d'action est nécessairement – puisqu'il s'agit d'une propriété structurale qui découle directement du système de règles ludiques – tendue vers une augmentation de sa puissance d'agir, et donc une suppression de celle de l'adversaire dans les jeux d'*agon*.

C'est cette découverte de la nature de la légaliberté comme *conatus* qui nous permet de résoudre d'autres dilemmes et ambiguïtés des discours habituellement tenus sur le jeu. Qu'en est-il des jeux sans *agon*? Peut-on dire que l'activité ludique est désintéressée? qu'elle est gratuite?, etc.

### *La légaliberté comme « conatus »<sup>1</sup>*

La nature de la légaliberté, c'est de mettre en œuvre toute sa puissance pour persévérer dans son être. Produite par la légalité ludique, qui la définit en même temps qu'elle la produit, elle est non contradic-

1. Nous avons dit que notre idée de *conatus* était librement inspirée de celle de Spinoza. Il faut être plus précis. Elle est librement inspirée de l'interprétation de Spinoza qu'on peut lire dans de nombreuses pages d'Alexandre Matheron, en particulier dans son maître-livre, *Individu et communauté chez Spinoza*, Paris, Minuit, 1988, dont on retrouvera ici détournées certaines des formulations.

toire dans sa définition. La liberté ludique en acte n'est que la transposition ontologique de sa propre définition par la légalité ludique. Sa nature est d'exercer certaines actions légales dans le jeu, qui tendent à la préserver et à augmenter sa puissance d'agir. Le propre du jeu est de créer en même temps qu'elle des causes extérieures qui peuvent entrer en contradiction avec elle, et la détruire. Ce peut être le fait de la difficulté inhérente produite par la règle qui définit le but du jeu : pour reprendre un exemple de Piaget, la petite fille qui a pour but du jeu de traverser le jardin à cloche-pied sans toucher les fougères définit aussi ainsi les causes extérieures qui peuvent entrer en contradiction avec sa légaliberté. Ce peut être le fait du hasard : si le joueur mise bien et qu'il gagne, il maintient sa puissance d'agir dans le jeu, mais si le hasard lui est contraire, il réduit d'autant cette puissance d'agir. Ce peut être le fait de la présence d'un adversaire dont les efforts pour persévérer dans son être, c'est-à-dire pour se maintenir dans le jeu, et accroître sa puissance d'agir, vont entrer en contradiction avec la légaliberté de son opposant – et alors la contradiction logique des deux légalibertés produite par le système des règles devient dans le jeu leur conflit physique. Dans tous les cas, la sanction pour le perdant, c'est toujours l'élimination du jeu, c'est-à-dire la mort de sa légaliberté.

Exemplaires sont à cet égard les « jeux de rôles ». Les joueurs y possèdent des personnages (leurs légalibertés, donc), définis selon un certain nombre de paramètres, qui mesurent leur capacité à persévérer dans leur être (points de santé, points de vie, etc.) et leur puissance d'agir (force, vitesse, sorts magiques, etc.). Quand, à l'issue d'un combat, le personnage sort vainqueur, il augmente en général les points qu'il possède dans un certain nombre de ces paramètres. Lorsqu'il le perd, ces paramètres vont diminuant, jusqu'à leur disparition qui marque la mort du personnage et l'élimination du joueur.

Par un amusant paradoxe, ces jeux fondés sur des fictions chimériques (elfes, lutins, etc.) sont par ailleurs extrêmement « spinozistes », et sont un bon exemple de ce que nous voulons dire par ce rapprochement de la théorie de la légaliberté et de la théorie spinoziste du *conatus*. Les légalibertés définies par leur cadre ludique, qui est la structure de leur univers, les « personnages » du jeu, s'efforcent de persévérer dans leur être, dans un effort qui ne se distingue point de leur essence actuelle. Selon les cas, et dans cette visée, elles peuvent coopérer, ou rentrer en conflit. Mais toujours sur ce fond : la légaliberté en acte est *conatus*, car son essence est précisément, lorsqu'elle

existe, de produire les mouvements qui la maintiennent dans l'existence, et la maintiendraient indéfiniment si nulle cause extérieure ne venait s'y opposer<sup>1</sup>. L'essence de la légaliberté, c'est d'actualiser toujours son essence.

On voit qu'on pourrait envisager une classification des jeux, qui recouperait à peu de chose près celles qui ont été proposées – et qui ne serait d'ailleurs sans doute pas plus fonctionnelle – selon la nature des causes extérieures qui rentrent en contradiction avec le projet fondamental de la légaliberté de se maintenir dans son être et d'accroître sa puissance d'agir.

On distinguerait alors les jeux où les causes extérieures sont des éléments inhérents au système des règles du jeu, comme l'intervention du hasard ou la difficulté du but à atteindre, et ceux où ces causes opposantes sont d'autres légalibertés, à quoi on ajouterait une classe de jeux mixtes. Sans doute ne serait-ce pas là une classification très intéressante, puisqu'au fond, elle n'a ni les avantages de la rigueur de la classification mathématique, ni ceux des classifications empiriques des encyclopédies de jeux. Mais le simple fait qu'elle soit possible, bien qu'inutile et peut-être inutilisable, met l'accent sur un aspect du phénomène ludique que la seule considération de l'*agon* aurait risqué de masquer et que la compréhension de la légaliberté comme *conatus* nous révèle. Dans le jeu, si l'important n'est pas toujours de triompher d'une autre légaliberté, il est toujours de *réussir* – ce qui est l'équivalent du succès de ce projet fondamental de la légaliberté de se maintenir dans son être et d'augmenter sa puissance d'agir.

On a vu comment fonctionnait une structure ludique agonale : chaque légaliberté s'affirme pour elle-même, en s'opposant inévitablement aux autres. Le propre d'une structure agonale est que la légaliberté X ne peut augmenter sa puissance d'agir sans diminuer à terme celle de Y, allant ainsi directement contre son projet fondamental, d'où l'inévitable conflit, qui est mesure des puissances.

Ce que nous sommes maintenant à même de comprendre, c'est que le projet fondamental de la légaliberté demeure énonçable dans les mêmes termes dans les jeux sans *agon* : il y a des jeux sans conflit, sans mesure des puissances, mais il n'y a pas de jeux sans réussite – la

1. Paraphrasant cette fois non plus Matheron, mais Alain, que cite Matheron (*ibid.*, p. 43), on pourrait dire que la légaliberté, considérée dans son acte n'est rien de plus que l'ensemble des mouvements par lesquels elle se conserve.

« réussite » justement, aux cartes, est l'exemple même d'un tel jeu. Un problème d'échecs à résoudre, une grille de mots croisés dans un journal, ce sont là terrains où une légaliberté exerce sa puissance d'agir, et c'est cet exercice qui, par lui-même, puisqu'en exerçant la puissance d'agir il l'augmente, procure de la joie au joueur. On dira que ce sont là des jeux où, si l'adversaire n'est pas directement présent, il y a tout de même mesure des puissances, puisque c'est à la difficulté du problème ou de la grille de mots croisés que l'on se mesure. Mais des jeux dépourvus d'adversaire – même invisible, comme le fabricant de problème – répondent encore à la même structure. Se renvoyer un ballon sur la plage, dans le seul but de faire durer l'échange, c'est mettre en œuvre le projet fondamental des légalibertés, qui ici collaborent, de perdurer dans leur être, de rester dans le jeu.

Les éléments ici dégagés permettent aussi d'évacuer maintenant de faux dilemmes à propos du jeu, qui venaient simplement sans doute du fait qu'on ne le considérait pas du point de vue correct. La question de savoir si le jeu est une activité désintéressée, par exemple, nous semble un faux débat. Certains affirmaient, à juste titre, que le jeu se prenait pour fin en soi, dressait son propre univers de référence, et concluaient qu'il s'agissait d'une activité désintéressée. D'autres, sur un autre plan, faisaient remarquer que le joueur est au contraire très intéressé, ne serait-ce qu'à la victoire, et que bien sûr l'intervention de l'argent, dans nombre de jeux, impliquait un intérêt certain. On voit bien maintenant que c'est là une fausse opposition, qui vient du fait qu'on ne s'entend pas sur les termes, et qu'il n'est pas utile de trancher, tant il paraît bien que chacune des positions, à son niveau, a quelque raison d'être soutenue. Seulement, elles ne sont pas au même niveau. Il est vrai que le jeu est une activité autoréférentielle, « autotélique »<sup>1</sup>, il est vrai aussi que le joueur est intéressé à son jeu. C'est que la légaliberté n'a pas de sens hors du jeu qui la produit, mais qu'elle devient en lui, pour le joueur, la valeur absolue. C'est cela dont témoigne bien la question de l'argent, qui ne change rien aux termes du problème. En tant que valeur ayant cours dans la vie courante, on peut dire qu'il est déréalisé lorsqu'il rentre dans l'univers ludique. C'est l'impression qui émane clairement de toutes les descriptions littéraires du jeu, et c'est d'ailleurs entre autres ce que les attaques moralisantes du jeu d'argent ne manquent pas de faire

1. J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, p. 184. J. Henriot attribue le terme aux « psychologues », sans préciser lesquels.

valoir. Le jeu d'argent dé-valorise l'argent<sup>1</sup>. En même temps, il acquiert dans le jeu une valeur importante, mais autre. La somme d'argent dont dispose le joueur n'est pas l'équivalent d'un nombre d'heures de travail ou de tel ou tel objet d'échange. Ces rapports perdent toute signification dans l'univers ludique, dont ils ne font pas partie. Mais cette somme est par contre l'exact équivalent de la capacité du joueur à se maintenir dans le jeu, dont on a vu qu'elle était l'essence même de la liberté ludique en acte. C'est là ce qui donne à cette somme dans le jeu une valeur absolue, c'est là ce qui explique aussi que le véritable joueur n'a pas besoin d'un gros montant pour se passionner pour une partie de poker : « Tel homme passe sa vie sans ennui en jouant tous les jours peu de chose. »<sup>2</sup> On l'a vu en lisant *Le Joueur* de Dostoïevski, pour celui qui est pris par la folie du jeu, peu importe le montant de la mise. Quoi qu'il ait, il mise tout ce qu'il a, parce qu'il n'y a plus pour lui d'autre réalité que celle du jeu.

On pourrait faire les mêmes réflexions sur le débat tout aussi faux sur la « gratuité » ou non du jeu. Certains suggèrent non sans raisons qu'il vaudrait mieux se passer de ce terme. J. Henriot pense, par exemple, éviter la confusion en préférant parler d'activité « arbitraire » plutôt que « gratuite »<sup>3</sup>. Pour nous, nous avons préféré le garder, lorsque nous avons parlé de « sagesse gratuite », parce qu'il était difficile de parler de « sagesse arbitraire », mais c'était au sens restreint où l'on parle d'acte gratuit, voulant désigner par là à la fois qu'il est immotivé et sans utilité. On aura mieux compris, d'ailleurs, avec ce rapprochement avec le *conatus*, de quoi il s'agissait alors. Immotivée et sans utilité dans la vie courante, cette « sagesse gratuite » où aboutit la prudence ludique et qui en est la fin, c'est le nom de cet exercice par lequel s'augmente la puissance d'agir de la légaliberté.

Cet accroissement de la puissance d'agir procure une joie qui fait

1. « L'oncle fut heureux au jeu ; il gagna trois fois de suite ; lestés d'un gros paquet de billets de banque ainsi acquis, ils allèrent dîner dans un élégant restaurant. Le lendemain, pour son succès à l'examen, le futur diplomate reçut de son père une somme d'argent égale à la mensualité qu'on lui faisait ; deux jours plus tôt cette somme lui aurait semblé énorme, mais maintenant, après la facilité de ce gain, elle lui parut insignifiante [...]. Il retourna à l'hippodrome » (S. Zweig, *Vingt-quatre Heures de la vie d'une femme*, trad. O. Bournac et A. Hella, in *Romans et nouvelles*, Paris, Le Livre de Poche, coll. « La Pochothèque », 1994, p. 451). On voit bien dans ce texte l'opposition des deux systèmes de valeurs.

2. Pascal, *Pensées* (L. 136 - Br. 139).

3. J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, p. 185.

incontestablement partie du plaisir ludique. En témoigne la joie du joueur de Go ou de tennis qui sent qu'il a bien joué – même s'il est finalement battu par plus fort que lui – ou celle de celui qui sent qu'aujourd'hui « c'est son jour de chance ». C'est de ce plaisir ludique qu'il va nous falloir parler maintenant. Mais auparavant, il faudra éclaircir ce qu'il en est de la conscience individuelle du joueur qui ressent ce plaisir. Elle présente en effet des propriétés singulières, et en particulier celle de pouvoir être à la fois dans le jeu et hors du jeu. C'est là quelque chose qui mérite d'être élucidé, si l'on veut finalement répondre correctement à cette question simple, mais essentielle : pourquoi le jeu nous fait plaisir ?

### 3. Conscience et plaisir ludiques

*« C'était un joueur de la grande espèce, un homme dont la vie [...] n'avait de signification et de réalité que quand il tenait des cartes, un homme, enfin, qui répétait sans cesse que le premier bonheur était de gagner au jeu, et que le second était d'y perdre. »*

(Barbey d'Aurevilly, *Le Dessous de cartes d'une partie de whist.*)

Nous avons évoqué deux problèmes connexes qui nous restaient à traiter, ceux de la conscience et du plaisir. On voit qu'on ne fait ici que continuer à examiner les caractéristiques habituellement liées au jeu en les confrontant à l'explicitation philosophique du phénomène ludique que nous avons tenté de produire. Or, il est clair que dans toutes les approches du jeu qui se peuvent lire ici et là, ces deux notions tiennent toujours une certaine place. On admet volontiers que le joueur est dans un état de conscience particulier, on caractérise aussi souvent d'autre part le jeu par le plaisir qu'il procure. Ces deux thèmes sont d'ailleurs liés, soit qu'on dise que la conscience du joueur est conscience de plaisir, soit qu'on affirme, ce qui est légèrement différent mais complémentaire, que le plaisir est précisément l'état de conscience recherché par le joueur. Si ces thèmes sont souvent évoqués à propos du jeu, ils ne sont pas toujours réellement analysés. On affirme souvent que la conscience ludique est spécifique, sans dire en quoi, ou alors en termes trop vagues pour en donner une véritable compréhension. Quant au plaisir du jeu, s'il est toujours noté, il est

bien rare à notre connaissance qu'on se demande en quoi il est, précisément, *du jeu*, et non d'autre chose, en quoi il peut avoir quelque chose de spécifique – si tant est qu'il ait quelque chose de spécifique, ce qui reste évidemment à débattre.

On pourrait ici nous faire remarquer que ce n'est pas la première fois qu'on aborde ces questions importantes dans le cours de ces pages, et qu'il suffirait sans doute de collationner tous les éléments de réflexion sur ces thèmes déjà donnés dans nos précédents développements pour en traiter suffisamment. En quoi on n'aurait pas tout à fait tort. Il est vrai que l'ensemble de ce qui a été dit précédemment suffit sans doute maintenant à laisser deviner par avance ce qui nous reste à dire. Pour tenter d'éviter trop de redites, ou de donner trop l'impression d'enfoncer toujours le même clou, nous essayerons d'aborder ce thème de la conscience par un biais légèrement différent, en usant d'un auteur dont il n'a pas été question jusqu'ici. S'il convient, malgré le risque de paraître un peu fastidieux, de traiter explicitement et de façon continue de la conscience et du plaisir, c'est que des remarques éparses n'auraient pas suffi peut-être à fournir une réponse organisée à une impression d'ambiguïté ou d'insatisfaction qui aurait pu apparaître à la lecture de ce qui précède. Insatisfaction peut-être que le plaisir n'ait pas été placé dès le début au premier plan, ce dont on aura maintenant compris les raisons méthodologiques, mais qu'il faut certes compenser à présent de quelques mots spécialement consacrés à ce sujet. Ambiguïté ressentie peut-être, bien que simplement apparente comme on le verra, quant au traitement de la conscience.

En effet, nous avons vu qu'on pouvait dire à la fois que le joueur se prend au jeu, puisqu'en contractant le pacte ludique, il est pris, véritablement, dans un monde ludique qui possède son *autonomie* – qu'il faut ici entendre au sens étymologique – et qu'en même temps, ce joueur a conscience de jouer, puisqu'il est capable de dire ce qu'il fait, le cas échéant. N'y aurait-il pas là une contradiction ? La conscience de son acte ne suppose-t-elle pas une distance par rapport à lui qui interdirait qu'il soit en même temps *pris au jeu* ? Puisque J. Henriot, qui le premier a souligné ce problème, s'appuyait sur un vocabulaire d'origine sartrienne pour formuler cette apparente difficulté, nous montrerons ici qu'on peut, à partir d'une interprétation de la philosophie de Sartre, résoudre cette antinomie. Ayant saisi ainsi la nature de la conscience ludique, nous serons mieux à même, pour finir, de dire quelques mots du plaisir ludique.

## La « prise »

Jouer n'est pas dormir.

Ce truisme en forme d'aphorisme est ici utile à énoncer, pour rappeler, par l'évidence d'une expérience, qu'il ne faut pas *se laisser prendre* au mot. Le mot ici, qui trompe, c'est, justement, « se laisser prendre ». Certes, on peut bien dire de tout joueur, qui tire plaisir de son jeu, qui y met intérêt, passion parfois, qui y déploie en tout cas des efforts spirituels et physiques qu'il n'aurait peut-être pas consentis pour autre chose, qu'il est « pris au jeu ». Mais il ne faut pas s'y tromper, cette « prise » n'est pas une absorption totale, et l'ivresse du jeu n'a rien à voir avec celle d'un quelconque paradis artificiel. Le jeu n'est pas comme le sommeil. Si quelqu'un, alors que je suis en train de jouer, me demande « qu'est-ce que vous faites ? », je pourrais toujours répondre « je joue » en continuant à jouer, tandis qu'il m'est bien impossible, si je dors, de répondre « je dors » tout en continuant à dormir (on connaît la blague enfantine qui consiste à réveiller quelqu'un en lui demandant « tu dors ? »). Ceci montre bien que je peux être complètement absorbé par le jeu et néanmoins pouvoir dire ce que je fais, ce qui suppose d'en avoir pleinement conscience. Il n'y a problème que pour qui confond la conscience avec la distance et croit qu'être pris par une activité suppose une perte totale de lucidité, une inconscience. Encore une fois, il ne faut pas croire aveuglément au vocabulaire, *être pris au jeu* n'est pas équivalent à *être pris de boisson*. Quand on y songe, jouer est même beaucoup moins prenant que faire de la musique ou de la comptabilité. Si j'interprète par cœur du Bach au piano, ou que je calcule quelque chose d'un peu long, il y a de grandes chances pour que je me trompe si on me dérange et si j'essaye de parler en même temps. Observons en revanche des enfants autour d'un Monopoly et nous verrons bien qu'ils peuvent être à la fois « pris au jeu », comme le prouvent les disputes passionnées qu'ils peuvent avoir, et tout à fait aptes à parler sans cesse, pour commenter ce qu'ils font, mais aussi pour bavarder sur de tout autres sujets. Être pris au jeu n'implique donc pas de n'avoir pas conscience qu'on joue et de ne pouvoir se détacher de son acte, mais simplement d'y attacher une importance qui semble, considérée de l'extérieur du monde ludique, disproportionnée avec l'enjeu.

Il n'y a donc pas, au niveau de l'expérience même du jeu, d'ambiguïté ou de contradiction. Le joueur peut être à la fois pris au jeu et avoir conscience de jouer. Par exemple, même si je suis en train de faire

une partie de Go qui m'intéresse énormément, je peux fort bien commenter en même temps, tant que cela ne nuit pas à ma concentration, ce que je suis en train de faire à l'usage d'un néophyte – et cela est vrai à plus forte raison pour les jeux de cartes, qui demandent en général un moindre effort de réflexion. Nous l'avons vu, l'expérience la plus frappante est ici fournie par la phrase de l'enfant qu'on vient chercher pour manger et qui dit « laissez-moi tranquille, je joue ! ». Il est clair ici que le fait d'être manifestement pris au jeu ne l'empêche nullement d'avoir précisément conscience qu'il est en train de jouer. Ce qui se passe est que, comme on l'a vu, le jeu produit ses valeurs, et que celui qui est pris au jeu considère que les enjeux du jeu valent mieux que les valeurs extérieures au jeu – ici le repas – qu'on leur oppose. Être pris au jeu ne signifie pas ne pas savoir qu'on joue, mais veut dire accepter le système de valeurs produit par la légalité ludique comme équivalent, ou supérieur, au système de valeurs qui prévaut en dehors.

Il n'y a donc pas de contradiction entre prise et conscience. Le joueur en vérité n'oublie jamais qu'il joue – sinon, précisément, il devient « mauvais joueur », car le mauvais joueur n'est jamais que celui-là qui s'oublie. Lorsqu'il est plongé dans son jeu, le joueur, certes, a une conscience du jeu sans distance. Tant qu'il n'a pas besoin d'expliquer ce qu'il fait à quelqu'un qui ne joue pas, qui est en dehors de son monde, donc, il n'en a pas en permanence une conscience réfléchie. Mais ne pas avoir une conscience réfléchie qu'on est en train de faire quelque chose ne signifie pas qu'on est inconscient de le faire, mais simplement que la conscience qu'on a de son agir est une conscience non réfléchie. Nous allons voir tout de suite que Sartre a bien montré comment une conscience non réfléchie n'est pas une inconscience. On se servira ici des pages de *L'Être et le néant*<sup>1</sup> consacrées à ce sujet pour les réinterpréter à propos du cas particulier du jeu, compte tenu bien sûr de la compréhension du phénomène ludique à laquelle nous sommes maintenant parvenus.

### *La conscience*

Nous le savons maintenant, la conscience ludique spécifique a à voir avec la clôture ludique. Celui qui joue tient le rôle d'une liberté à l'intérieur d'une structure – à l'intérieur non parce qu'elle ne

1. J.-P. Sartre, *L'Être et le néant. Essai d'ontologie phénoménologique*, Paris, Gallimard, 1943, rééd. coll. « Tel », 1991.

pourrait s'échapper, mais parce qu'il n'y a pas pour la légaliberté de *dehors* du jeu, et qu'elle est comme un point mobile sur la surface bidimensionnelle de la sphère. C'est cette façon qu'a le jeu de faire monde et le joueur de s'identifier au rôle qu'il tient qui donne cette impression de « prise ». Le fait est qu'il sait tout de même ce qu'il fait (il n'y a que Loujine et ses semblables qui ne savent plus très bien toujours ce qu'ils font, « mais quoi ? ce sont des fous »). Ceci suppose donc une certaine capacité de la conscience que Sartre a bien élucidée dans des analyses qu'on peut appliquer au cas précis du jeu.

La conscience du joueur, comme toute conscience, est conscience *de* quelque chose. Elle est conscience positionnelle du jeu. Plus précisément encore, elle est conscience positionnelle des éléments du jeu, des cartes, des pions, mais encore de la situation. Elle est conscience du danger que fait courir cette dame embusquée derrière le cavalier, ou du rapport entre la trajectoire de la balle adverse, le terrain qu'il faut parcourir pour la rejoindre et l'endroit où il faut la relancer, etc. L'activité de la conscience du joueur est projetée dans le jeu, elle est conscience *de* cette dame embusquée *dans* cette situation de jeu. La conscience, ainsi, est projetée dans le monde organisé par le jeu et, en tant que projetée, elle *est*, dans le jeu, cette légaliberté. C'est cela que veut dire le fait que le joueur perçoit telle ou telle position du jeu comme mauvaise ou bonne, c'est cela que suppose cette perception des tendances dont on a parlé plus haut : la conscience du joueur se transcende et s'épuise dans la position de la situation de jeu, elle vise et pose le jeu. Lorsqu'on dit qu'un joueur est « pris au jeu », on traduit ainsi en vérité le fait simple que tout ce qu'il y a d'intention dans sa conscience actuelle est dirigé vers le jeu.

Mais cela ne veut absolument pas dire qu'il n'a pas conscience de jouer. Au contraire, la conscience positionnelle de son jeu doit être en même temps conscience de jouer, sinon nous aurions affaire à cette absurdité d'une conscience inconsciente. L'apparence de difficulté qui a pu arrêter certains vient simplement du fait que cette conscience de jouer est une conscience non thétique – ce qui ne l'empêche nullement d'être conscience.

Supposons que je sois devant mon ordinateur et qu'au lieu d'écrire ce livre je sois en train de jouer au Go. Pris par le jeu, je serais entièrement occupé à empêcher l'invasion des pions noirs dans la position avantageuse constituée par mes pions blancs. Ce danger d'une invasion et l'avantage de ma position m'apparaîtront, à tort ou à raison, comme des propriétés objectives du jeu, et la situation res-

pective des pions comme une situation existant dans le monde du jeu, dans lequel ma conscience, en ce moment précis, s'investit totalement. Ces pions blancs qui forment l'embryon du territoire que je veux étendre *sont* imprenables, ces pions noirs *sont* dangereux pour le futur de la partie. La conscience positionnelle du joueur à ce moment est tout entière occupée à la perception des tendances, projetée dans cet espace relationnel et ce temps séquentiel. Je peux fort bien avoir une conscience positionnelle du jeu tout en n'ayant aucune conscience positionnelle de jouer ; et pourtant j'ai toujours au même moment une conscience non thétique de mon activité ludique comme telle. Si en effet quelqu'un entre dans mon bureau, et me demande si je travaille, je lui répondrais tout de suite : « Non, je joue. » Cette réponse, qui marque la réflexion par laquelle la conscience peut être immédiatement conscience positionnelle d'elle-même ne vise pas seulement ce moment, mais aussi tous les moments de conscience non réfléchie qui précèdent. « Je joue » désigne le thème unificateur des moments qui précèdent et du moment actuel et le simple fait que cette unification soit possible montre bien comment la conscience non thétique de jouer accompagne toujours la conscience positionnelle de la situation, aussi inséparablement que la montagne et la vallée.

Sartre a très bien décrit cette caractéristique de la conscience, qui n'est pas l'apanage exclusif de la conscience du joueur. Usant des avantages de la typographie, il écrit la conscience non thétique comme conscience (de)... Les lignes qu'il consacre au plaisir – et que nous avons ici double raison de citer puisque nous allons aussi en parler bientôt – sont ici tout à fait significatives :

« Le plaisir ne peut pas se distinguer – même logiquement – de la conscience de plaisir. La conscience (de) plaisir est constitutive du plaisir comme le mode même de son existence, comme la matière dont il est fait et non comme une forme qui s'imposerait après coup à une matière hédoniste. Le plaisir ne peut exister "avant" la conscience de plaisir – même sous la forme de virtualité, de puissance. »<sup>1</sup>

On voit que nous n'avons fait qu'appliquer ici au cas du jeu ce que les analyses de Sartre avaient permis d'élucider quant au statut de la conscience en général. Les analyses phénoménologiques qu'il consacre à la croyance et à la conscience (de) croyance<sup>2</sup>, ou à la

1. *Ibid.*, p. 21.

2. *Ibid.*, p. 113-114.

comptabilité et à la conscience (de) compter<sup>1</sup>, sont peut-être plus proches encore du cas du jeu. De même que la croyance est toujours en même temps conscience (de) croyance, de même encore que la comptabilité est conscience (de) compter, de même l'activité ludique est toujours inséparablement conscience (de) jouer.

Ainsi donc, le joueur est toujours conscient (de) jouer, même s'il n'est pas toujours conscient *de* jouer. Il faut, pour qu'il soit conscient *de* jouer, qu'intervienne la réflexion, ce qui n'est évidemment pas nécessaire la plupart du temps, de même qu'il n'est pas nécessaire à celui qui écrit une lettre de se dire de façon continue « je suis en train d'écrire »<sup>2</sup>. Cela n'empêche nullement le joueur d'avoir, de façon continue, bien que non réflexive, conscience (de) ce qu'il fait.

L'exemple que nous venons de développer nous l'a montré, la réflexion du joueur sur son acte, par laquelle il devient conscient *de* jouer, est provoquée essentiellement, soit par l'intervention d'un regard autre, qui n'est pas celui d'un joueur qui serait lui aussi *pris*, au sens qu'on a vu, au jeu, soit, de manière plus générale par l'intrusion d'un élément extérieur au monde du jeu (l'heure qui tourne, par exemple). Cette simple phrase : « Je suis en train de jouer », adressée à un non-joueur (adressée à un autre joueur, elle n'aurait guère de sens), marque bien une propriété intéressante de la conscience du joueur lorsqu'elle devient conscience *de* jouer. Cette conscience réfléchie du jeu marque bien que la conscience du joueur est conscience de deux mondes : du monde du jeu, où il est une liberté aux prises avec d'autres libertés, et du monde « réel », le monde de la vie courante. D'où l'impression que donne le jeu d'être un « en-dehors », d'où sa capacité surtout à être, à égalité avec les spectacles, un *divertissement*, au sens étymologique du terme, ce qui nous détourne, nous éloigne, et plus encore, un divertissement *séduisant*, toujours au sens étymologique, ce qui nous sépare.

L'éclairage qu'une lecture de Sartre fournit ainsi pour une élucidation de la conscience ludique ne rend que plus surprenant qu'il ait semblé, dans *L'Être et le néant*, sinon ignorer la question du jeu, du moins l'éviter soigneusement en faisant semblant d'en parler. Cet évitement n'en est pas moins explicable.

1. *Ibid.*, p. 19.

2. C'est précisément à ne plus avoir à se le dire que sert l'habitude comme « intégration formatrice » dont on a parlé plus haut.

Pour qui n'admire pas seulement chez Sartre la profondeur philosophique mais prend aussi plaisir à analyser le fonctionnement démonstratif du texte et son habileté rhétorique, l'évitement de la question du jeu est un grand moment, qui mérite au moins d'être rapidement évoqué ici<sup>1</sup>. On trouve cette analyse, annoncée puis discrètement refusée dans la quatrième partie, chapitre II, dans le deuxième paragraphe consacré à « la possession ». Il s'agit d'un développement qui vise à montrer que des activités qu'on a pu dire désintéressées sont en vérité des activités d'appropriation, des *faire* qui visent un *avoir*, qui veut lui-même s'approprier l'*être*. Après avoir montré qu'il pouvait faire cette démonstration concernant l'art (en quoi il ne réfutait pas directement Kant, d'ailleurs, puisqu'il se situait sur le plan de la création artistique et non du jugement de goût), puis concernant la connaissance, il annonce qu'il va maintenant parler du jeu :

« Reste un type d'activité qu'on présente volontiers comme entièrement gratuit : l'activité de jeu et les "tendances" qui s'y rapportent. Peut-on déceler dans le sport une tendance appropriative ? »<sup>2</sup>

Interrompons ici notre lecture, dès le début de cette analyse, et considérons simplement son annonce, car elle la contient toute en germe – et il est bien possible que le lecteur de *L'Être et le néant*, parvenu à la page 640, ne lui accorde pas toujours toute l'attention critique qu'elle mérite.

Tout d'abord, on remarquera que le débat problématique qui est ici engagé est celui de la gratuité (qui plus loin deviendra l'opposition du jeu et de l'esprit de sérieux). Nous avons montré en quoi ce débat était mal formulé, et qu'il n'y avait là qu'un faux problème dû à une certaine confusion. Mais passons, car là n'est pas en vérité ce qui est intéressant dans cette phrase qui entame l'analyse sartrienne du jeu.

Ce qui doit attirer bien plutôt l'attention du lecteur un peu sourcilleux, c'est le glissement immédiat qu'opère Sartre, sans justification

1. D'autant que c'est là un des points de départ de notre travail, même s'il n'y paraît guère. Ces pages avaient d'abord attiré notre attention en préparant l'agrégation. Enfin il allait être parlé philosophiquement du jeu, sujet qui nous intéressait déjà depuis longtemps. Quelle ne fut pas notre déception en voyant qu'en fait il n'en était pas parlé. Et ce n'était pas la première fois que nous étions ainsi déçus par un texte qui prétendait parler du jeu. Mais si même Sartre éludait la question... N'y avait-il pas moyen de parler du jeu en philosophe ?

2. *Ibid.*, p. 640.

aucune, du jeu au sport. Comment, dira-t-on, pouvez-vous lui contester cela, puisque vous avez abondamment cité en exemple le tennis et le football, qui sont à n'en pas douter des sports ? Certes, il est des jeux qui sont aussi des sports. Mais, de même que tous les jeux ne sont pas nécessairement des sports, tous les sports ne sont pas nécessairement des jeux. Le tennis et le football sont à la fois des sports et des jeux, d'ailleurs on dit bien : « jouer au tennis » ou « jouer au football ». Mais on ne dit pas : « jouer au ski ». Le ski, de l'avis général, est un sport, mais pas un jeu (du moins, comme c'est le cas dans le texte sartrien, hors de toute situation de compétition). C'est pourtant cette assimilation qui est le ressort de l'analyse sartrienne, dont on peut décomposer les moments ainsi :

- a) Assimilation de la question du jeu à celle du sport (p. 640) ;
- b) Discours rapide et général sur le jeu, opposé à l'esprit de sérieux, qui se conclut par l'idée qu'un jeu pur, « type particulier de projet qui a la liberté pour fondement et pour but, mériterait une étude spéciale » qui n'est pas faite ici, mais que, de toute façon, « il est rare que le jeu soit pur de toute tendance appropriative » (p. 641-642) ;
- c) Pour preuve de cette affirmation suit une longue analyse phénoménologique, d'ailleurs très belle<sup>1</sup>, consacrée, précisément, au « sens du ski » (p. 642-646) ;
- d) Enfin, cette analyse se conclut, en formant aussi conclusion des développements sur l'art et la science qui précèdent : « L'art, la science, le jeu, sont des activités d'appropriation, soit totalement, soit partiellement [...] » (p. 646).

On voit très bien comment fonctionne cet habile évitement de la question : on annonce qu'on va parler du jeu, on n'en parle pas et on parle d'autre chose, et on dit enfin qu'on en a parlé. La très belle analyse phénoménologique du ski sert à faire oublier que, pendant ce temps, on évite de parler de ce dont il était censé être question. Il reste à comprendre le pourquoi de cet évitement.

Notre thèse est ici que, si Sartre évite de parler du jeu malgré son annonce, en renvoyant à des analyses ultérieures qu'il ne fera jamais

1. Le spécialiste de Sartre retrouvera au sein de cette analyse un commentaire de la maxime « Glissez mortels, n'appuyez pas » qui est, on s'en souvient, la devise de la grand-mère dans *Les Mots* (*ibid.*, p. 644).

ou en parlant d'autre chose, c'est précisément parce qu'il *ne peut pas* en rendre compte, et cela pour plusieurs raisons :

- a) Passons rapidement sur la question qui provoque ici le débat, celle de la gratuité. Nous avons vu qu'il s'agissait d'un faux problème, une de ces fausses antinomies dans lesquelles on ne peut que s'enliser, mais dont il suffit de montrer l'inconsistance pour qu'elles se dissipent d'elles-mêmes. Ce qui interdit à Sartre de rendre compte du jeu est plus profond, et se rattache à sa philosophie elle-même, dans ses positions les plus essentielles.
- b) C'est d'abord sa théorie de la liberté, qui la pose comme première, qui interdit sa division en domaines, qui interdit à plus forte raison de penser une légalité productrice d'une liberté, qui interdit donc de penser la légaliberté, et par conséquent le jeu dans sa spécificité.
- c) C'est ensuite un de ses principes essentiels, plusieurs fois répété, qui pose que « l'homme est une totalité et non une collection »<sup>1</sup>. Mais ce que révèle le jeu, nous l'avons vu, c'est que l'homme peut être de plusieurs mondes, qui sont clos sur eux-mêmes, que tout homme, ne serait-ce qu'en s'investissant dans le moindre jeu, devient plusieurs, et que s'il est totalité, c'est toujours la totalité d'une multiplicité, dans un sens inassimilable pour la philosophie de Sartre. Lorsque, transformant sa position de principe en règle méthodologique, Sartre affirme que « la connaissance de l'homme doit être totalitaire »<sup>2</sup>, il s'interdit par là même définitivement de rendre compte du jeu.
- d) C'est enfin – conséquence de ce qui précède – l'usage même des trois grandes catégories qui président la quatrième partie de *L'Être et le néant*, « avoir, faire et être ». Ce que l'étude du jeu nous a montré précisément, c'est qu'il n'y a pas un faire *en général*, un avoir *en général*, un être *en général*. Ce que le phénomène ludique nous dévoile, c'est qu'au contraire il y a un avoir dans le jeu qui est spécifique, et que nous avons vu lorsque nous avons compris comment le jeu produisait ses propres valeurs, qu'il y a un faire dans le jeu qui est spécifique, et que nous avons vu lorsque nous avons examiné la pratique ludique, et qu'il y a enfin un être dans le jeu qui est spécifique, et qui est la légaliberté propre à

1. *Ibid.*, p. 628.

2. *Ibid.*, p. 635.

chaque jeu. C'est cette totale spécificité du jeu qui ne pouvait que rendre impossible à Sartre, étant donné ses principes fondateurs, d'en rendre compte, et telles sont les raisons de son évitement.

### *Le plaisir*

Peut-être quelqu'un sera-t-il surpris que, parlant du jeu, nous parlions si tard, et si peu, du plaisir. Le plaisir n'est-il pas ce que nous cherchons dans le jeu ? Ne jouons-nous pas d'abord parce que cela nous fait plaisir ? Cet objecteur potentiel aura ici à la fois raison et tort. Raison sur le fond : nous jouons parce que cela nous plaît. Mais tort de croire, se fiant aux titres des chapitres, que nous avons attendu jusqu'à maintenant pour en parler. Car à dire vrai, nous n'avons cessé d'en parler. D'un bout à l'autre nous n'avons pas fait autre chose en explorant le phénomène ludique, tant il est vrai que la conscience (de) jouer est bien toujours inséparablement conscience (de) plaisir. Qu'on se rapporte pour s'en assurer à toutes les pages de ce chapitre, ou à celles du chapitre précédent. Le développement sur la prudence ludique, par exemple, n'a guère fait autre chose, en dernière instance que de dire comment les catégories de l'agir ludique étaient inséparablement catégories d'un agir jouissif, et peut se relire dans cette perspective. On ne dira ici que quelques mots, pour souligner à plus gros traits ce qui doit l'être. Toutes proportions gardées, bien sûr, il en est ici comme de l'esprit absolu à la fin de l'*Encyclopédie des sciences philosophiques* de Hegel : il n'en est peut-être traité qu'à la fin et pas longtemps, mais c'est parce qu'en fait il n'a jamais été question d'autre chose.

Tous ceux qui se sont interrogés sur le jeu ont dit quelque chose du plaisir qu'il procure. Les hypothèses sont sur ce sujet extraordinairement multiples et diverses, et l'on ne peut ici qu'en recenser quelques-unes, tant leur inventaire risquerait d'être infini.

Les psychologues, partant souvent d'observations de Groos sur les animaux, mais y ajoutant leurs propres observations des enfants ont bien marqué l'importance du plaisir fonctionnel dans le jeu. C'est à l'action en tant que telle, à l'harmonieux fonctionnement des organes que le joueur prend plaisir, tout comme le sportif non joueur, tel par exemple le nageur. Ce plaisir fonctionnel n'est d'ailleurs pas réservé au corps. Le fonctionnement harmonieux de l'intelligence dans une partie d'échecs procure un plaisir qui peut aussi être décrit comme un plaisir fonctionnel.

Ce plaisir fonctionnel se redouble, ainsi que Piaget l'a bien montré<sup>1</sup> et que Château l'a confirmé, du plaisir que le sujet trouve à prendre conscience des pouvoirs que lui révèle ainsi l'exercice harmonieux de ses fonctions. Le plaisir fonctionnel de taper dans la balle se double ainsi du plaisir de sentir sa propre force dans le coup qu'on lui imprime, et on pourrait en dire de même aux échecs. Il y a toujours plaisir à constater sa propre puissance. On n'a pas de mal à comprendre ainsi une partie du plaisir de l'*agon*, puisqu'on ne sent jamais mieux sa puissance que quand on l'exerce contre une autre puissance. Le vainqueur prend plaisir à l'écrasement du vaincu, parce qu'il y lit en retour l'aveu et la mesure de sa propre force. C'est pourquoi il a toujours envie, et peur à la fois, de rencontrer des adversaires plus forts que les précédents, car plus le vaincu est fort, plus le vainqueur a de joie de constater qu'il l'est plus encore<sup>2</sup>.

Au-delà du simple plaisir fonctionnel, on lira aussi dans le plaisir du jeu celui que procure sa fonction cathartique de défoulement, défoulement des forces, des instincts, des sentiments<sup>3</sup>. On pourrait aussi parler d'un plaisir esthétique, au sens où on peut porter un jugement désintéressé sur une action du jeu, ce dont témoignent bien les appréciations : « quel beau coup ! », « quel beau but ! », « comme c'est bien joué ! », « quelle belle partie ! ». Mais il y a aussi un plaisir sensuel, peut-être parfois non dépourvu d'un certain masochisme, comme en témoignent certains jeux violents. Et encore un plaisir neuronal, comme le pensent certains scientifiques. Ou bien encore un plaisir masturbatoire déplacé, comme l'avance Freud<sup>4</sup>. A quoi on ajouterait la thèse de Fink : « Le bonheur du jeu est très étroitement

1. J. Piaget, *La Formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé, 1945, 2<sup>e</sup> éd., 1959 (voir par exemple autour de la page 125).

2. C'est le sujet de la nouvelle de P. Suskind, *Un Combat* (trad. B. Lortholary, in *City*, n° 24, juillet-août 1986), qui raconte la déception d'un joueur d'échecs du jardin du Luxembourg de n'avoir pas trouvé, contrairement à ses attentes, un adversaire à sa mesure.

3. On pourra lire une utile synthèse des différentes théories psychologiques et psychanalytiques du plaisir du jeu dans J. Vial, *Jeu et éducation, les ludothèques*, PUF, 1981, en particulier dans les chapitres II : « Théories et fonctions du jeu » (p. 19-25), et III : « Effets du jeu » (p. 26-52).

4. Melanie Klein a poursuivi et radicalisé la thèse de Freud qui place l'origine du plaisir du jeu dans la masturbation : « Les jeux et les sublimations des enfants découlent tous de fantasmes masturbatoires [...] ; leurs jeux sont un moyen d'exprimer leurs fantasmes masturbatoires et de leur fournir une issue » (*La Psychanalyse des enfants*, trad. J.-B. Boulanger, PUF, « Bibliothèque de psychanalyse », 1959, 8<sup>e</sup> éd., 1990, p. 124).

lié à l' "irréalité" inhérente à celui-ci. »<sup>1</sup> Et pour faire bonne mesure, on n'oubliera pas avec Caillois de rajouter les différentes sortes de plaisirs provoquées par les différentes sortes de jeux, qui, c'est bien clair, ne procurent pas toujours des jouissances semblables – sinon, nous nous contenterions de jouer toujours au même.

On voit que, dans cet inventaire loin d'être clos, on est bientôt noyé. Que choisir ? dira-t-on. Où est le plaisir ludique ? A quoi on répondra ici : pourquoi choisir ? Si une telle multiplication des causes assignées au plaisir ludique montre quelque chose, n'est-ce pas justement qu'il n'y a pas de plaisir ludique « pur » ? Ne faut-il pas penser au contraire que, d'une certaine façon, toutes ces hypothèses ont quelque part de vérité, que le plaisir du jeu est toujours multiple, résultat d'une concurrence de facteurs, composé d'un ensemble de plaisirs, dont la répartition au sein de ce délicieux cocktail varie selon chaque jeu ? Le plaisir d'un jeu est toujours impur, toujours multiforme, toujours plusieurs. Il est toujours un ensemble *des* plaisirs du jeu.

Il est une question cependant qu'on ne s'est pas posée, en tâchant de ramener le plaisir du jeu à des causes de plaisir qui effectivement coexistent toutes, à un plus ou moins grand degré, en lui. C'est celle de savoir s'il existe, parmi tous ces plaisirs, qui ne sont pas spécifiques du jeu, puisqu'ils se retrouvent aussi ailleurs, un plaisir spécifique du jeu. On joue pour le plaisir, d'accord. Mais pourquoi *joue-t-on* (plutôt que d'aller au cinéma ou de manger une bonne glace) ? En quoi le jeu diffère-t-il de toutes les autres activités susceptibles de nous procurer du plaisir ?

On comprend maintenant pourquoi il nous a fallu, dans la nécessaire patience du concept, attendre jusqu'à la fin pour évoquer le plaisir. C'est qu'il faut, pour répondre à ces questions simples en apparence, disposer de tout l'attirail théorique que nous possédons maintenant : il y a bien un plaisir ludique spécifique, qui se retrouve dans tout jeu, et qui fait l'unité de tous ces divers plaisirs hétérogènes que chaque jeu contient – non pas tant en les unifiant à proprement parler d'ailleurs, mais, pourrait-on dire, en les accordant au même diapason, en leur donnant une tonalité unique. Ce plaisir, c'est celui de la *légaliberté*.

Le plaisir de la *légaliberté* est un plaisir toujours double (nous

1. E. Fink, *Le Jeu comme symbole du monde*, p. 81.

avons noté la capacité de la notion de jeu à nommer une unité synthétique). Il est à la fois et toujours en même temps plaisir de la loi pour elle-même, et plaisir d'être cause. Ce que confirment d'ailleurs les analyses de Jean Château, qui notait ce plaisir qu'ont les enfants à obéir scrupuleusement, et presque religieusement, à des règles arbitraires (au point parfois qu'ils rajoutent des règles à des jeux déjà existants – il faut que le chasseur dise précisément telles paroles pour que le chassé soit « pris »), et qui notait aussi qu'il y avait dans le jeu des enfants ce plaisir d'être au principe d'une action, ce plaisir d'être cause. Ce qui manquait à Jean Château, c'est, faute d'un concept qui lui permette de faire le lien, de comprendre que le plaisir spécifique du jeu était inséparablement plaisir de la loi et plaisir de la liberté : plaisir de la légaliberté.

Ce plaisir de la légaliberté se module en fonction de son exercice, et l'on retrouve ici ce rapprochement avec le *conatus* spinoziste que nous avons évoqué plus haut : de même que « nous ne pouvons contempler notre puissance d'agir sans satisfaction intérieure »<sup>1</sup> et que tout ce qui l'accroît nous réjouit, de même la légaliberté nous réjouit et tout ce qui accroît sa puissance d'agir dans le jeu nous procure de la joie, une joie ludique spécifique.

Ainsi, la définition du jeu comme invention d'une liberté par et dans une légalité, cela voulait dire aussi ceci : *La clôture ludique instaure un temps séquentiel et un espace relationnel qui forment le monde spécifique dans lequel existent (et éventuellement s'affrontent) les légalibertés. L'exercice par lequel la légaliberté se maintient dans l'existence dans son monde (et par là même maintient son monde) n'est pas le seul élément, mais constitue la composante spécifique du plaisir ludique.*

1. Alexandre Matheron, *Individu et communauté chez Spinoza*, p. 223 (à propos de *Éthique*, III, 53).

## Conclusion

*« Platon fit un jour, dit-on, des reproches à un homme qui jouait aux dés. L'autre lui répond qu'il s'emportait pour bien peu de chose, et Platon lui dit : "Mais l'habitude d'y jouer n'est pas peu de chose." »*

(Diogène Laërce.)<sup>1</sup>

La différence entre un match de boxe et un combat de rue ne tient pas à l'emploi des gants, mais au fait que le boxeur, son adversaire, la situation et la forme de leur rencontre sont produits comme tels par la légalité ludique : en ce sens, ils sont des « objets ludiques », c'est-à-dire produits par les règles du jeu. Bien sûr, il peut exister des combats de rue avant la boxe, mais précisément ce ne sont pas des jeux. Il y a jeu dès lors que le boxeur, comme tel, est produit par la légalité ludique. La spécificité de la légalité ludique n'est pas seulement d'être arbitraire ou constitutive, mais, surtout, d'être productrice. Et productrice de quoi ? D'une liberté ludique spécifique, que pour éviter toute confusion on a nommé *légaliberté*. C'est cela qui s'exprime dans la définition du jeu : *le jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité*.

On pourrait ici poser la question que Spinoza se pose dans l'appendice du livre I de l'*Éthique* : si c'est là la vérité, comment se fait-il que personne ne s'en soit aperçu ? Pourquoi ne sommes-nous pas tous spinozistes ? La réponse ici est d'ailleurs la même que chez Spinoza : si personne ne s'en est aperçu, c'est à cause des préjugés. Si on ne s'est pas aperçu que la spécificité ludique est celle que cette définition fait ressortir, c'est parce qu'on s'imaginait la liberté comme quelque chose d'immuable, transcendant, posé quelque part dans la sphère des idées, etc. Alors, évidemment, il y avait dans cette idée d'une liberté produite par une légalité quelque chose de paradoxal, qui allait fortement contre ces préjugés, mais qui explique du même

1. Diogène Laërce, *Vie, doctrines et sentences des philosophes illustres*, trad. R. Genaille, GF, 1965, p. 165.

coup pourquoi toute la tradition philosophique issue de Kant, qui va jusqu'à nos jours en passant par Sartre, Fink, Henriot, a été incapable de parler des jeux réels et réellement pratiqués, et finit toujours par dire qu'elle n'en parlera pas, ou par éviter la question<sup>1</sup>. Cet évitement du jeu réel, qui semble représenter à ce point une constante d'un certain discours philosophique qu'il ne peut pas être une simple coïncidence, c'est de cela aussi qu'il fallait rendre compte (et c'est pourquoi on a tâché d'en analyser la trace dans la démarche sartrienne à la fin de *L'Être et le néant*).

Pourtant, pour peu qu'on veuille bien abandonner ces préjugés philosophiques, on verra que c'est cela qui se passe dans le jeu. Il suffit pour s'en rendre compte d'observer qu'on ne peut pas jouer aux échecs avant les règles des échecs, quand bien même on disposerait des pions, et de l'échiquier (comme le prouve une nouvelle merveilleuse d'humour de Goscinny et Sempé, une histoire du *Petit Nicolas* qui s'appelle « On a joué aux échecs »). Aux petits Indiens, au casino, dans les jeux de rôles, au Go, il se passe quelque chose qui n'existe nulle part ailleurs – ce qui explique la fascination des romanciers pour le monde du jeu – qui est que celui qui rentre dans le monde du jeu abandonne sa liberté à l'entrée, pour la troquer contre la liberté produite par la légalité ludique. Ce dans quoi on entre – et cela se voit très bien dans les jeux de rôles – c'est dans cette liberté, qui est une sorte de *conatus artificiel*, pur produit du jeu. Qu'il soit artificiel et légal, on en a la preuve dans le fait que, dans tous jeux, on peut toujours échanger sa place, échanger son rôle, être les Indiens ou les cow-boys, avoir les blancs ou les noirs – et surtout qu'on peut même changer au cours de la partie – ce que les gens qui apprennent les échecs aux enfants leur font faire souvent, pour qu'ils acquièrent justement ce qu'ils appellent « le sens du jeu ». Sur le fonctionnement de cette liberté, la littérature nous apprend beaucoup.

« Qu'est-ce qu'un jeu ? » La question a surgi à l'examen des tentatives de classifications du domaine ludique. Il nous a semblé alors qu'il était difficile de privilégier l'une par rapport à l'autre. Il n'y en a peut-être pas de meilleure ou de moins bonne en soi, tant il est vrai

1. Au « nous ne parlerons pas des jeux usités dans la vie réelle » de Schiller, font écho, le mépris déclaré chez Fink, du jeu « tel que nous le connaissons dans la vie quotidienne », ou encore, chez J. Henriot, des déclarations comme « on ne peut parler du jeu qu'à la condition de ne pas jouer ou de jouer le moins possible » (sous le prétexte que « l'action tue la réflexion »).

qu'il s'agit à chaque fois d'un découpage du réel, qui n'a de sens qu'en fonction du critère choisi, et qui n'est bon ou mauvais qu'en fonction du but poursuivi. Si bien qu'on peut, refusant de choisir une classification et constatant qu'on ne trouve pas dans la démarche classificatoire la réponse à la question de la nature du jeu qu'en vérité cette démarche présuppose, les accepter toutes dans leur multiplicité, et se réjouir de la richesse du domaine ludique dévoilée par cette heureuse diversité des grammaires. C'est pourquoi, en tenant compte des apports et des insuffisances de précédentes tentatives dans ce sens, il a fallu proposer une nouvelle définition du jeu : *un jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité*. Cette liberté ludique très spécifique, pour qu'il n'y ait pas de confusion, et pour souligner à quel point il s'agit d'une liberté réglée, c'est-à-dire qui existe et agit toujours par et dans la règle, nous l'avons nommée la *légaliberté*.

De cette découverte de la nature très particulière du jeu, il nous fallait tirer les conséquences et tâcher de comprendre les conditions de possibilité. Nous avons d'abord examiné comment le jeu, en tant que structure, fonctionne et produit des effets spécifiques. Puis, avec le concept de compétence ludique, nous avons rendu compte des rapports du joueur aux différents types de règles, et de sa capacité à jouer. Nous nous sommes aperçus alors que le simple modèle du calcul ne suffisait pas pour comprendre la pensée ludique, qui est une pensée toujours en avant, qui va plus loin que ce qu'elle sait, qui, au-delà même de tout calcul, saisit dans le moment opportun les tendances du système. Cette perception des tendances est ce que René Thom a nommé la pensée rusée. Mais cette idée de ruse doit être replacée dans un ensemble plus large des catégories de l'agir ludique, qui nous permet de rendre compte du vécu de la liberté ludique ; c'est ce à quoi nous sommes enfin parvenus, en étudiant la prudence ludique comme économie du risque.

Ayant ainsi saisi à quelles conditions le jeu, tel que notre définition nous le donne à comprendre, est possible, il nous restait à montrer quelles conséquences on pouvait tirer de cette nouvelle compréhension du ludique, et en particulier à faire voir comment les prédicats qu'on associe d'habitude à l'idée de jeu se laissent déduire de notre définition. Nous avons montré comment on peut rendre compte de la capacité du jeu à faire « monde à part » au sein du monde réel par la spécificité de l'espace et du temps du jeu qui sont un espace relationnel et un temps séquentiel. Le contrat ludique, nous l'avons vu ensuite, instaure ce monde comme celui où existent et agissent les légalibertés qui, dans certains jeux, se trouvent en situation de

joute agonistique. Cette meilleure compréhension de la légaliberté sous le modèle du *conatus* spinoziste nous a permis de revenir, pour une ultime mise au point, sur la conscience spécifique du joueur et sur le plaisir qu'il éprouve au jeu, plaisir toujours multiple, mais dont la composante spécifique tient au plaisir de la légaliberté en acte.

On le voit, nous nous en sommes tenus fermement à la double limitation nécessaire de l'examen que nous nous étions fixé, et dont nous avons montré comment une méthodologie rigoureuse l'imposait. Étudier le jeu humain, cela signifiait d'abord se fonder pour l'analyse uniquement sur ce que tout le monde admet incontestablement être un jeu et seulement cela : les dames, le poker, le tennis, etc. Nous avons soigneusement évité, et nous avons expliqué pourquoi, de parler des formes d'emploi plus lointaines ou plus métaphoriques du mot « jeu », ou bien des formes d'activités composites, comme le théâtre ou la musique, qui contiennent certainement une part de jeu, mais qui ne contiennent pas que cela. *L'Art de la fugue*, de J.-S. Bach, est certainement aussi une sorte de jeu. Mais il ne s'y réduit pas. C'est pourquoi cela aurait été un bien mauvais point de départ pour l'analyse. En revanche, peut-être pourra-t-on maintenant, grâce au travail accompli, savoir dans quelle mesure exactement il y a dans telle ou telle expression artistique une part de jeu, où la chercher, et à quoi la reconnaître. On pourra plus difficilement maintenant, du moins nous l'espérons, se contenter de parler dans le vague.

La seconde limitation tenait au fait clairement annoncé qu'on ne cherchait ici à écrire qu'un seul chapitre d'une anthropologie philosophique, celui consacré au jeu humain. C'est pourquoi c'est de l'expérience humaine que nous étions partis, puisque c'est d'elle seule que nous prétendions rendre compte. Cette restriction méthodologique nécessaire a produit des effets théoriques dont certains dépassent, semble-t-il, le cadre strict auquel nos analyses devaient se restreindre. Si nous nous retournons sur le chemin parcouru, et que nous essayons de décrire en une phrase, sous cet angle, le mouvement que nous avons suivi, cela pourrait être dit ainsi : en ne fondant pas notre thèse concernant le jeu sur une anthropologie préalable, mais en partant du jeu tel qu'il se pratique pour comprendre « ce qui s'y passe », nous parvenons à une notion qui nous oblige à sortir de l'anthropologie kantienne sur laquelle Schiller, dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, fondait son analyse du phénomène ludique. Au fond, ce dont on se rend compte maintenant, c'est qu'on est sorti du paradigme schillerien et de son *héritage* dès lors qu'on a décidé que ce

qui nous intéressait c'était, précisément, le jeu « réel » (réellement pratiqué par les hommes) et rien d'autre. Ce qui s'est produit, en revanche, et qui était plus inattendu, c'est qu'on est du même coup sorti du sujet schillerien. La méthode ici suivie, en nous faisant partir de l'observation des jeux tels qu'on les pratique et en nous révélant ainsi l'irréductible spécificité du ludique (la légaliberté), nous invite, à terme, à une anthropologie philosophique différente, tenant compte de la multiplicité interne à chaque homme, dont témoignent toutes les activités que nous faisons, intraduisibles les unes dans les autres, et dont les plaisirs sont inassimilables les uns aux autres. Le plaisir du jeu, par exemple, dont on a vu l'élément caractéristique (en quoi il est plaisir *du jeu*), renvoie pour être compris dans un cadre plus général à une anthropologie philosophique différente, capable, pour rendre compte du simple fait que quelqu'un puisse jouer et de celui-là seulement, d'intégrer la notion d'une légaliberté comme liberté ludique produite par (et inventive dans) la légalité ludique, celle-ci *formant* celle-là dans tous les sens du terme. Ce qui suppose d'aller vers une pensée d'une multiplicité qui n'est pas nuisance mais richesse, vers une pensée du moi-multiple – une sorte de *Contr'Un* de l'anthropologie philosophique, en quelque sorte. En particulier, on l'a vu dans la discussion du texte sartrien, ce que l'étude du jeu nous révèle sur la réalité humaine c'est que la connaissance de l'homme ne peut pas être totalitaire. Tout homme qui joue montre qu'il peut être de plusieurs mondes, qu'il peut avoir plusieurs légalibertés, et qu'il y a en nous de la bonne multiplicité riche de possibles nouveaux. Tout homme qui joue montre que tout homme est plusieurs. On voit que l'anthropologie à laquelle il faudrait rattacher notre travail tiendrait peut-être moins de Sartre que de Montaigne, et de son idée de la bigarrure humaine. Pour penser le phénomène ludique, il faut substituer à la pensée métaphysique classique du sujet et de sa liberté une anthropologie du moi-multiple, à laquelle l'idée de légaliberté, telle que nous l'avons formulée, peut donner de nouveaux outils. Mais ceci est un autre sujet, qui dépasse la tâche que nous nous étions fixée ici. Ce sera l'objet d'un prochain travail.

« On voit par la solution compliquée de ces problèmes que l'esprit du jeu n'est pas si méprisable qu'on croirait bien. »

(*Encyclopédie Diderot-d'Alembert*,  
art. « Jouer ».)

Imprimé en France  
Imprimerie des Presses Universitaires de France  
73, avenue Ronsard, 41100 Vendôme  
Novembre 1997 — N° 44 218

## PRATIQUES THÉORIQUES

- Gabriel ALBIAC — La synagogue vide. Les sources marranes du spinozisme
- Marc ANGENOT — L'utopie collectiviste
- Jean-Pierre ARNAUD — Freud, Wittgenstein et la musique
- Renée BALIBAR — L'institution du français. Essai sur le colinguisme des Carolingiens à la République
- Jeffrey Andrew BARASH — Heidegger et son siècle : temps de l'être, temps de l'histoire
- Martin BERNAL — Black Athena, Vol. 1 : L'invention de la Grèce antique, 1785-1985. Les racines afro-asiatiques de la civilisation classique
- Bertrand BINOCHE — Les trois sources des philosophies de l'histoire (1764-1798)
- Reno BODEI — Géométrie des passions. Peur, espoir, bonheur : de la philosophie à l'usage politique
- Suzanne de BRUNHOFF — L'heure du marché. Critique du libéralisme
- Georges CANGUILHEM, Georges LAPASSADE, Jacques PIQUEMAL et Jacques ULMANN — Du développement à l'évolution au XIX<sup>e</sup> siècle (2<sup>e</sup> éd.)
- Monique DAVID-MÉNARD — Les constructions de l'universel. Psychanalyse, philosophie
- Colas DUFLO — Jouer et philosopher
- Florence GAUTHIER — Triomphe et mort du droit naturel en Révolution, 1789-1795-1802. Contribution à l'histoire du côté gauche et du côté droit
- Alain JOXE — Voyage aux sources de la guerre
- Ernst H. KANTOROWICZ — Mourir pour la patrie, et autres textes
- Bruno KARSENTI — L'homme total. sociologie, anthropologie et philosophie chez Marcel Mauss
- Alain LAMEYRE — Les philosophes de l'âge de pierre, ou la vérité de la Genèse
- Sylvain LAZARUS (sous la direction de) — Politique et philosophie dans l'œuvre de Louis Althusser
- Jean-Jacques LECERCLE — La violence du langage
- Domenico LOSURDO — Hegel et les libéraux. Liberté, Égalité, État
- Pierre MACHEREY — A quoi pense la littérature ? Exercices de philosophie littéraire
- Claude MEILLASSOUX — Anthropologie de l'esclavage. Le ventre de fer et d'argent
- Pierre-François MOREAU — Le récit utopique. Droit naturel et roman de l'État
- Anne-Marie MOULIN — Le dernier langage de la médecine. Histoire de l'immunologie de Pasteur au Sida
- Antonio NEGRI — L'anomalie sauvage. Puissance et pouvoir chez Spinoza
- Antonio NEGRI — Le pouvoir constituant. Essai sur les alternatives de la modernité
- Gérard NOIRIEL — Longwy, Immigrés et prolétaires, 1880-1980
- Jacques PIQUEMAL — Essais et leçons d'histoire de la médecine et de la biologie
- Alain PROCHANTZ — Les stratégies de l'embryon. Embryons, gènes, évolution
- John RAJCHMAN — Érotique de la vérité. Foucault, Lacan et la question de l'éthique
- Jean ROBÉLIN — Maïmonide et le langage religieux
- Louis SALA-MOLINS — Le Code Noir, ou le calvaire de Canaan (4<sup>e</sup> éd.)
- Louis SALA-MOLINS — L'Afrique aux Amériques. Le Code Noir espagnol
- Olivier SCHWARTZ — Le monde privé des ouvriers. Hommes et femmes du Nord
- Adam SMITH — La richesse des nations (4 vol. sous coffret)
- Edward THOMPSON et divers auteurs — L'exterminisme. Armement nucléaire et pacifisme
- Jean-Marie VINCENT — Critique du travail. Le faire et l'agir
- Immanuel WALLERSTEIN — Impenser la science sociale. Pour sortir du XIX<sup>e</sup> siècle
- Nelly WOLF — Le peuple dans le roman français de Zola à Céline



Qu'est-ce qu'un jeu? Que faisons-nous lorsque nous jouons? Ces deux questions inséparables font l'objet de ce livre. Elles l'ancrent dans une interrogation qui part de l'étude des pratiques concrètes et quotidiennes. Quels sont ces jeux auxquels nous jouons? Comment les classer? Que disons-nous lorsque nous proposons à des amis, sans autres précisions : « On fait un jeu? » Qu'est-ce qui fait la spécificité du jeu? Comment cela fonctionne-t-il? Quels types d'activité y déployons-nous? Et pourquoi les jeux nous plaisent-ils?

Il faut regarder les autres jouer, jouer soi-même, lire les manuels de jeu. Il faut aussi étudier la compréhension du jeu et des joueurs que nous offrent, avec une profondeur inégalée, certaines œuvres littéraires. Il faut enfin s'aider non seulement de la lecture des travaux philosophiques, mais de tous ceux qui, dans les différents champs du savoir, analysent le phénomène ludique. On rencontre alors des problèmes de classification et de définition, et, dans ce cadre précis de l'interrogation sur le jeu, on se demande ce que sont structure et compétence, ruse et prudence, espace et temps, contrat et conflit, conscience et plaisir. Surtout, en tâchant simplement de saisir ce qu'est une règle du jeu, on se rend compte qu'il convient de repenser le rapport de la liberté et de la légalité, concepts fondamentaux de l'anthropologie philosophique, si l'on veut seulement parvenir à comprendre ce que l'on fait quand on joue. Par où l'on s'aperçoit qu'à s'interroger sérieusement sur la plus futile de nos pratiques, on pourrait finir par se connaître un peu mieux soi-même.

Colas Duflo, né en 1968, est maître de conférences à l'Université de Picardie-Jules Verne. Il a publié notamment *Pour des morales par provision* (1996), *La finalité dans la nature de Descartes à Kant* (1996) et *Le Jeu. De Pascal à Schiller* (1997).