

EXPLORATION DU JEU

Extrait de: <http://www.teleologie.org/OT/textes/txtjeu3.html>

L'Activité humaine générique

Après la parenthèse du travail, le jeu apparaît d'abord comme sans limites. Tout est jeu. Et dans un monde si policièrement dominé par la suprématie du travail, réduire celui-ci à une parenthèse est déjà un bouleversement aux déclinaisons incalculables. Ainsi, par exemple, ce n'est pas le jeu qui a une fonction sociale, mais la société qui a une fonction ludique. Elle n'est qu'un moyen de jouer. Le travail en entier, et en particulier son actuelle prédominance outrancière dans l'activité humaine, peuvent être considéré à la fois comme un jeu en soi et comme une partie d'un jeu. Toutes les considérations théoriques, y compris celles qui passent pour scientifiques, élaborées comme des résultats, ne sont que des éléments ludiques, dont la seule effectivité réside dans un emploi irrationnel et éphémère, utile seulement au jeu de la dissimulation du jeu. Le jeu apparaît surtout, lorsque cette dissimulation est dissipée, comme l'activité proprement humaine, à laquelle quelques hardis coquins de domestiques ont tenté de suppléer substituer une activité commune à tous les animaux, l'activité qui garantit la survie, et qui chez ces domestiques n'est plus immédiate comme chez les animaux, mais est leur spécialité, désagréable et bornée.

Lorsque donc le sérieux du jeu ramène le travail, qui s'était autonomisé jusqu'à une absence de but manifeste et générale, à sa petite place, par

l'étendue même qu'a prise cette petite place s'entrevoit la démesure du jeu. Cette immensité est la première difficulté pour sa théorie. Scindé en deux par l'idéologie du travail comme source de toute richesse et de toute aliénation - d'un côté la sous-activité captive, puérile, Caillois, n'ayant encore atteint ni morale ni conscience, de l'autre l'activité générique, immense, qui fonde la morale et la conscience -, le jeu atteint par là une obscurité et une irrationalité qui peuvent le rattacher à un certain mysticisme. Il n'existe à ma connaissance qu'une seule théorie qui considère le jeu comme activité éminente, dont les principes dépassent ceux du travail et du mode particulier de représentation que sa domination apparente dans l'activité humaine a instauré. Il s'agit de 'Homo ludens', de Johan Huizinga, déjà cité, qui est paru en 1938 et où l'on trouve donc déjà cette conscience de la scission du jeu, au-dessous du travail et au-dessus : « L'homme joue, comme l'enfant, pour son plaisir et son délassement, au-dessous du niveau de la vie sérieuse. Il peut aussi jouer au-dessus de ce niveau, des jeux faits de beauté et de sainte ferveur. »

Cet ouvrage avait déjà vingt ans lorsque parut celui de Caillois. Avec une mauvaise grâce qui frôle la mauvaise foi, l'auteur de 'les Jeux et les hommes' se débarrasse de 'Homo ludens' dès la première page, en se plaignant que Huizinga ait négligé la « classification » des jeux, petite marotte du sociologue. 'Homo ludens', au contraire, admet comme jeu tout ce qui est couramment appelé « jeu », par qui que ce soit, à une exception près, mais elle est de taille puisqu'elle a l'importance de deux organes sexuels au moment de leur rencontre. Il reste cependant un catalogue de jeux, étalé en surface comme en profondeur, bien plus

riche et vivant que l'étroite collection arrangée dans l'album normalisateur du carriériste salarié par l'Etat français. Si chez Caillois l'unité du jeu explose dans la division du travail, chez Huizinga la tentative de dépasser la multiplicité des formes et des caractéristiques demeure l'objectif, rarement perdu de vue ; au point qu'il peut même passer pour une prudence, par rapport au dédain massif que rencontrait le jeu en 1938, d'avoir sous-titré cette théorie « Essai sur la fonction sociale du jeu », qui, en renversant le jeu en une utilité de cette société, le soumet implicitement à l'activité reconnue dominante dans cette société et n'est, en outre, conforme ni à l'unité du concept ni au propre but, dévoilé à la fin, de l'auteur.

La première phrase de 'Homo ludens', « Le jeu est plus ancien que la culture », affirme la primauté du jeu. L'intention est de donner à l'objet de l'essai une grandeur qui, vingt ans et cinquante ans plus tard, n'est pas encore entrée dans l'évidence. Car au contraire de ce qu'en pensent C. de Chusrople et moi, pour Huizinga, la culture est bien plus que la manœuvre qui a déplacé le débat sur l'humanité de la rue dans le salon, il y a à peine trois siècles et demi. Tout de suite après cette tranquille affirmation vient en effet l'argument qui indique sur quelle échelle temporelle il se situe : « Les animaux n'ont pas attendu l'arrivée de l'homme pour qu'il leur apprît à jouer. »

En elle-même, cette assertion est absolument invérifiable et mérite donc d'être discutée. Penser que des êtres à l'orée de l'humanité, animaux, mais aussi nourrissons, voire sauvages pré-industriels, sont les vrais dépositaires du jeu est un lieu commun. L'idéologie du travail ne

considère même le jeu que comme ce préalable au travail. Mais, si je suis bien entendu de l'avis de Huizinga pour souligner l'antériorité et la pérennité du jeu, se pose la question de savoir comment le jeu vient aux animaux. Hormis dans sa pirouette finale qui résout tout, 'Homo ludens' n'offre à cela aucun élément de réponse.

Ce que nous appelons « jeu » chez l'animal est le rapport d'un sujet à un objet, médiatisé par une pensée qui au moins en puissance paraît contenir de la conscience, c'est-à-dire une perception sensible se prenant pour son objet. La première détermination formelle du jeu, curieusement présente dans la langue française seule, surgit ici comme ce qui définit le rapport entre sujet et objet : « Le mouvement régulier d'un objet, d'un organe, d'une mécanique. » Cette définition se complète par son contraire, par une singularité logique, à peu près unique pour la langue française : « Défaut de serrage, d'articulation entre deux pièces d'une mécanique. » Dire qu'il y a du jeu, c'est d'abord affirmer qu'il y a un « mouvement régulier » et « un défaut de serrage ». Le mouvement est d'abord aisé, continu, mais il est aussi immédiatement discontinu, conflictuel. Dès sa première détermination, le jeu apparaît comme une oscillation, à la fois régulière et au contraire cassée par des sautes irrégulières. Si l'on abstrait de cette observation du jeu comme une ondulation réciproque entre le sujet et l'objet, où ce qui est projeté revient avant d'être reprojeté, mais avec des variations dans l'intensité qui peuvent être dans un mouvement continu ou dans des changements qualitatifs, le concept qui décrit ce va-et-vient, qui oscille entre l'harmonie de la régularité et la négativité de l'imprévu comme le plaisir, est le mot allemand « Wechselwirkung » (effet réciproque), qui décrit le

passage ininterrompu de l'un à l'autre, d'une position à sa négation, un courant alternatif.

Ce qui se passe du joueur au jouet se passe du joueur au joueur à cette différence près que le jouet ne peut changer ni les règles ni le but du jeu. Les animaux semblent ne pas faire la différence entre un autre acteur, pris pour objet, pour jouet, et un objet, un jouet, qui serait une chose. Il faut donc supposer que la Wechselwirkung entre joueur et jouet est essentiellement identique, que l'objet soit une chose ou un être humain. Or, le flux et le reflux qui constituent ce courant alternatif, quels que soient leur intensité et leur contenu, sont des flux et des reflux de pensée. L'intensité du mouvement semble plutôt proportionnée à la présence qu'à l'expression de la conscience. Comme, malgré Hegel, nous ne connaissons pas l'origine du phénomène de la pensée humaine, mais que l'état actuel de la connaissance humaine l'explore dans l'individu humain, c'est-à-dire que nous supposons que l'individu humain seul produit de la pensée, le fait de la retrouver jusque dans le jeu des animaux implique soit que les animaux produisent aussi de la pensée, thèse Brigitte Bardot-Kouchner, ou bien que la pensée et même la conscience s'échappent des individus humains pour envahir d'autres récepteurs de pensée, comme les animaux. Nous prêtons la pensée et sa réflexivité aux animaux. La confusion provient de ce que nous prêtons ainsi de la pensée indifféremment à ceux qui ne produisent pas de pensée et à ceux qui la produisent. Justement, la caractéristique du jeu est de prêter de la pensée. Les humains aussi peuvent « jouer » sans produire de pensée, comme les animaux ; mais ils peuvent produire, émettre de la pensée alors que les animaux ne peuvent que la

transmettre. Un animal qui joue est une sorte d'abus de langage. La formulation exacte serait : cet animal transmet du jeu, du jeu lui a été prêté. Le jeu est cette violente agression de la connaissance sur le monde, qui implique les humains, mais aussi les animaux, et même les pièces de mécanique ou les rayons de soleil, lorsqu'ils jouent dans ta chevelure. Et, en même temps, c'est l'expérience d'une pensée qui va hors d'elle, mais dans un cadre où elle revient à son origine, une sorte d'expérience préalable à l'aliénation.

Que le jeu soit une opération fondamentale de la pensée et sur la pensée est la certitude que partagent le déisme éclairé d'un Huizinga (« Mais reconnaître le jeu, c'est, qu'on le veuille ou non, reconnaître l'esprit. Car, quelle que soit son essence, le jeu n'est pas matière. Déjà dans le monde animal, il dépasse les frontières de la vie physique. ») et l'ultra-anthropocentrisme de ma propre pensée (qui n'est « ultra » que par opposition à l'anthropocentrisme actuellement courant ; cette position sur l'absolu de l'humain se fonde sur le préalable non réfuté que l'humain seul génère de la pensée, et qu'il n'existe rien qui ne soit de la pensée). C'est également pourquoi, dans la société où dominant le travail et la croyance de la matérialité du monde, le jeu est repoussé dans les bordures de l'inessentiel, où son intrigante et effectivement immatérielle essence n'a pas à être discutée.

De la continuité et de la discontinuité, dans le flux et le reflux, dans le rapport réciproque de pensée consciente ou d'esprit, dans son identité comme générateur de pensée (ainsi, l'animal qui « joue » est au contraire le jouet de la pensée qu'il rencontre et qui le fait « jouer » ; le «

jouet » de l'animal est en vérité la médiation d'une pensée humaine par laquelle l'animal devient son jouet) et dans sa différence comme communication apparaissent les deux caractéristiques, opposées et associées comme des joueurs, qui jouent comme le papillon du carburateur du jeu : la liberté (« l'action libre », dit Huizinga ; c'est également le premier point de définition chez Caillois, mais dans un sens qu'on a vu extrêmement étriqué) et le doute. Le jeu devient le contraire du déterminisme. Il ouvre à l'humanité l'au-delà de ce qu'elle connaît, l'incertitude, qui lui interdit jusqu'à la connaissance qu'elle a déjà produite.

Le jeu est l'activité humaine générique, qui donne son mouvement à la pensée. Le jeu préfigure l'aliénation.

Oscillation, dualité, va-et-vient tour à tour régulier et irrégulier, la perception du jeu est le jeu de la perception.

La liberté et le doute sont les deux extrêmes entre lesquels se jouent cette oscillation, et la communication.

La règle et la sphère du jeu

Huizinga appelle « jeu primitif » le jeu des sauvages préindustriels, des nourrissons, des animaux. Le jeu primitif est le jeu sans règles visibles. Mais, par selon une règle non écrite, ce que nous appelons « règle » est tout n'est que ce qui est règle écrite. Aussi confondons-nous les jeux qui n'ont que peu ou pas de règles avec les jeux dont les règles ne sont pas publiques. Par la catégorie de la publicité, en effet, le contrôle du jeu sort du jeu. Ce déplacement hors de soi de l'autorité d'un jeu n'induit

rien sur sa complexité, contrairement à l'apparence qui voudrait que seuls les jeux plus évolués soient ceux qui sont soumis à une autorité comptaible et impartiale. Par exemple, à l'intérieur d'un couple d'humains existent souvent de multiples règles, très complexes, consciemment admises par les deux joueurs, mais reconnues nulle part ailleurs, et qui peuvent parfois cesser d'avoir cours par le seul fait de les énoncer ; à l'inverse, le jeu de cartes appelé curieusement « bataille », malgré ses deux ou trois variantes, est un jeu dont la règle est courte et simple, mais parfaitement indiscutable. Dans le couple, c'est l'évanescence des règles gérant l'intimité dans la société qui rend la part de jeu complexe et impossible à arbitrer de l'extérieur alors que, dans la « bataille », n'importe quel tiers peut trancher n'importe quel litige. Mais le « jeu primitif » de Huizinga, qui correspond aussi complaisamment à une sorte d'évolutionnisme primaire dans l'amalgame implicite de simplicité et de non écrit, introduit par ailleurs l'élément qui donne son identité au jeu : la règle.

L'acte de communication qui fonde le jeu est en général l'énoncé de sa première règle. A partir du moment où il y a convention - et la convention est à la fois construction et restriction, liberté et doute -, le jeu commence. Que ce soit en accord avec soi seul, un ou plusieurs autres, qu'il porte sur une limite, un acte, une imitation ou une outrance, une référence fixe est d'abord attribuée à l'oscillation. En même temps que la règle restreint le champ de la communication, elle commence son contenu. La communication est la règle du jeu. Car la règle est le premier élément commun aux joueurs, identification et ligne de partage. En cela elle est la loi qui supprime l'illégitimité du plaisir de l'oscillation

en le limitant. Par rapport à la peur du plaisir, elle délivre la conscience de la mauvaise conscience. Et, comme tout acte qui tente de maîtriser du plaisir, la règle s'avère aussi féconde. Le premier doute vaincu, la liberté paraît ; même si, pour vaincre le doute, beaucoup de joueurs suspendent la liberté.

Avec la première règle commence un édifice qui va marquer le territoire, l'appartenance, le temps, les conditions du jeu. Cet édifice va unir le jeu contre ce qui n'est pas jeu, et le diviser en soi, en jeux. Je l'appelle la « sphère du jeu », mais le nom est impropre en ce qu'il se réfère à une forme particulière qui n'est même que très rarement la matérialisation de cette abstraction. Cette « sphère », donc, délimite le jeu en protégeant son identité, ses joueurs, leur communication, mais aussi en enfermant cette communication, en empêchant ses joueurs de sortir, en niant sa différence. Les règles extérieures au jeu peuvent aussi avoir cours à l'intérieur d'une telle sphère, mais généralement déviées ou transformées, et le jeu peut parfois consister à ridiculiser ou à critiquer les règles extérieures à une sphère donnée. Ainsi, il arrive qu'un individu se soumette aux règles particulières d'un gang de quartier ou de la Légion étrangère pour échapper aux règles du monde extérieur. Position du jeu, la sphère est la négation de ce dont elle est issue.

La fonction de la sphère est d'abord de concentrer le jeu, en d'autres termes d'en établir l'intensité, qui est l'intensité du plaisir. Dans l'amour, par exemple, la sphère est très fermée et l'intensité est très forte ; dans la guerre, la sphère est plus grande, mais comme elle est assez fermée,

l'intensité du jeu y est également très forte. La sphère du jeu détermine l'intensité parce qu'elle protège le jeu de ce qui est autre et permet au joueur de se concentrer à l'intérieur de la règle, au moment où celle-ci s'affine en se transformant ou en se multipliant. C'est en cela que le jeu abolit la routine de la soumission, comme Huizinga le constate par rapport au temps : « Un espace fermé est isolé, soit rationnellement soit idéellement, séparé de l'entourage quotidien. » Et ce n'est qu'à travers cet antagonisme que l'on peut admettre que « le jeu crée de l'ordre, est ordre ». Paradoxalement, en effet, en instaurant une sphère autonome, le jeu se met d'emblée à égalité avec toute activité générale soumise à des lois. Dans ce rapport, il s'affirme donc comme égal à la cité ou au travail, mais différent, et la cité et le travail paraissent à leur tour des sphères de jeu, dont l'universalisation de la règle les prive seulement de la substance de l'intensité, le plaisir.

La constitution de la sphère ne dépend pas de la publicité de la règle, qui commence, sauf exception, dans son écriture. Mais la règle, justement, n'est pas fixe : elle se multiplie et se divise selon un mouvement comparable à celui qui va du jeu aux jeux. La règle, qui concentre l'intensité du jeu, l'absorbe aussi et se métamorphose, de manière non continue, au cours du jeu. Aussi bien Caillois que Huizinga affirment sans aucune argumentation que « les règles d'un jeu sont absolument impérieuses et indiscutables ». Il est bien difficile au contraire d'imaginer un jeu dont les règles n'ont jamais été discutées, et ni modifiées. Tous les bréviaires spécialisés racontent par exemple en détail comment un des jeux considérés parmi comme les plus stables, le jeu d'échecs, a mué au cours des siècles et se transforme encore

aujourd'hui, au contact avec le spectacle. Et comment la guerre ou l'amour, dont les règles ne sont jamais sûres d'une partie à la suivante, pourraient-ils correspondre à une telle restriction ? Le jeu en général, a fortiori, n'est que le mouvement de ses règles, jusqu'au cas limite inclus où modifier la règle est la règle. C'est pourquoi il existe une grande différence entre les règles implicites et les règles écrites. Les premières ne peuvent dépasser la capacité du joueur, puisqu'il en est le seul garant. Les secondes, au contraire, confiées à des tiers, suppriment l'autorité du joueur sur le jeu. Le Contrat social est l'exemple type de l'abdication du joueur devant le jeu. Cette aliénation, où le sauvage préindustriel, le nourrisson, l'animal s'élèvent à la distinction entre la subjectivité et l'objectivité, mais en s'en remettant à cette dernière, est le mouvement des règles qui renverse le jeu en l'étouffant ; cette décompression est la perte de l'intensité du jeu, absorbée par sa forme, qu'est la règle. Pour éviter cette catastrophe si courante, où le jeu s'inverse et se fige hors de toute possibilité de dépassement, il faut soutenir sans compromission qu'un jeu n'est un jeu que si ses règles appartiennent aux joueurs. Et si les joueurs n'ont plus la possibilité de modifier les règles, ce n'est plus du jeu. La maîtrise du jeu n'est pas la maîtrise d'une technique, mais de la sphère du jeu. Aussi, si un arbitrage est nécessaire, l'arbitre doit dépendre de l'autorité des joueurs, ou en être un. La possibilité toujours ouverte de maîtrise du jeu par les joueurs détermine la frontière entre ce qui est jeu et ce qui ne l'est plus. Que l'élu, par exemple, soit le commis de l'électeur, c'est-à-dire qu'il soit révocable à tout instant, distingue une élection comme jeu, alors que le mode électoral appelé « démocratie » par les Etats qui gouvernent aujourd'hui, où l'élu usurpe la souveraineté de l'électeur, ne peut être

considéré à l'extrême rigueur comme jeu que pour les élus. Le travail, si insolemment dominant, est le résultat de ce renversement, le jeu qui s'est perdu au cours de son élaboration. Le travail ne crée pas de jeu, il en récupère seulement. Mais aucun jeu n'a été créé par d'autres que des joueurs. A l'inverse, tout ce qui a été créé par d'autres que des joueurs n'est pas du jeu. Le concept même de création, cependant, où liberté et doute sont si déterminants, semble jaillir du jeu. Son étymologie, « tirer du néant », par ce naïf effort pour réduire le jeu au néant, exprime qu'il est né sous cette forme après la révolution du patriarcat.

La création de la sphère du jeu ressemble à ce que les mystiques matérialistes affirment être l'origine du temps ou les limites du cosmos. Cela semble être avant tout un grand débat, une dispute. Cette dispute, qui confère à la sphère du jeu son architecture et sa constitution, est le mouvement de sa détermination. Comme elle contient la décision de l'identité et de la différence des joueurs, comme elle est responsable d'une scission dans le monde, cette dispute va continuer pendant tout le jeu. Elle est la réalité du jeu, elle contient sa finalité. La création du jeu, qui est la création de sa sphère et, en conséquence, de sa règle, est donc ce que Hegel appelle la « qualité » : la détermination immédiate de ce qui est là, cette unité de l'être et du Nichts, le rien ou le néant. En effet, pour le jeu, tout ce qui n'est pas inhérent à la sphère n'est rien. C'est pourquoi, souvent, l'oscillation, la liberté et le doute, donc le jeu lui-même, ne porte, apparemment sans fin, que sur la détermination de cette limite. Et le jeu de créer la règle se substitue au jeu pour lequel la règle n'était que le contenant, le travail sur la sphère devient la sphère du travail. Ainsi, le droit, qui est la somme des règles de la société

dominée par le travail, dans le monde réellement renversé du travail, aboutit à l'affirmation du jeu qui résonne dans toute l'intensité de l'oscillation : il n'y a pas de justice.

La règle donne son identité au jeu. Elle en est l'acte fondateur, la communication. La communication est la règle du jeu.

Multiplication et division de la règle dans le jeu constituent la sphère du jeu. La sphère du jeu contient l'intensité de l'oscillation, qui est le plaisir.

Le mouvement de la règle commence dans le débat qu'est la création du jeu.

L'aliénation du jeu

« Je serai sérieux comme le plaisir » pourrait être la devise du jeu. Le moment où la sphère est établie est celui de la liberté pratiquée avec application après le doute du débat de la création. « Mais répétons-le une fois de plus : l'attitude ludique et spontanée peut être celle du profond sérieux. Le joueur peut s'abandonner au jeu de tout son être. La conscience de "seulement jouer" peut être complètement reléguée à l'arrière-plan. La joie liée au jeu de manière indissoluble ne se mue pas seulement en tension mais aussi en transport. L'extravagance et l'extase constituent les deux pôles de l'ambiance ludique. Il n'est pas indifférent que ces deux mots expriment une situation "finie". »

Il ne serait pas nécessaire, si après Huizinga il n'y avait pas eu la réaction dont Caillois est porte-parole, d'insister sur le sérieux, qui dans toute sa profondeur est dans le jeu. La morale judéo-chrétienne, dont les aspects renforcés constituent celle du travail, sépare rigoureusement le sérieux

et le jeu, parce qu'elle sépare sérieux et plaisir, et parce que jeu et plaisir ne peuvent pas être dissociés. En effet, la dialectique entre le sérieux, qui est une tension aussi extrême qu'une vie en train de se défendre contre la mort, et son relâchement, plaisir, rire, et parfois gravité redoutable au point de pousser le jeu au-delà de la vie, avant de basculer dans l'insignifiant, pour rebasculer simultanément aux limites du concevable, est elle-même un jeu. Nulle part davantage que dans les pièces (en anglais « plays ») de Shakespeare, cette promiscuité entre le jeu et son contraire, entre comédie et tragédie, entre nouveauté et imitation, entre imitation et imitation de l'imitation, l'intense oscillation et son courant réciproque, n'a atteint une telle liberté sur le doute, un tel doute sur la liberté. Comme le travail s'est montré inépuisable dans son effort de réduire du jeu, le jeu, à son tour, transforme en soi son contraire. Dans le jeu, le sérieux n'apparaît toujours que comme un moment du jeu. Mais ce sérieux s'étend à l'ensemble du jeu, ridiculisant ce qui était sérieux au départ, qui n'est plus qu'une finesse ou une grossièreté de la plaisanterie. C'est comme si, pour arrêter les bouleversements incessants de la moquerie, les gestionnaires du travail avaient tenté d'arrêter le plaisir, en en séparant le sérieux, que constituent leur tristes mines. De sorte que si quelque chose « n'est qu'un jeu », il s'agit du sérieux séparé qui formule ce mépris sur le jeu, et dont le travail est le siège.

L'espace et le temps du jeu dépendent des joueurs, de leur plaisir opposé au mouvement de son érosion, qui se manifeste comme la puissance extérieure que la réglementation émancipe. Même si espace et temps ne sont pas seulement la mesure relative d'événements ou

d'états libérés par l'imagination des joueurs, ils sont la mesure générique en actes, extension et contraction, institués par les joueurs. L'espace et le temps sont des arguments du jeu, qui par leur présence dans le jeu en général se sont objectivés dans les jeux particuliers. En tant que règles, toujours précaires et accessoires, du jeu en général, espace et temps dévoilent un mouvement de la règle qui, maîtrisée et subjective dans le jeu de l'humanité, s'institutionnalise dans le jeu en particulier. La règle tend à séparer le jeu comme unité des multiples jeux qui le divisent. De l'unité il ne reste ainsi plus qu'une « qualité irréductible du phénomène "ludique" », que Huizinga tient pour « inaccessible à l'analyse », contrairement à moi. Le jeu en général n'est pas limité dans l'espace et dans le temps. Ce sont l'espace et le temps qui sont limités dans le jeu.

De même, la morale est une règle, que le conservatisme dominant a toujours tenté d'objectiver, c'est-à-dire d'élever au-dessus de tout jeu, pour arrêter le jeu. Mais dans le jeu, la relativité du bien et du mal est si manifeste qu'elle change d'un jeu à l'autre, et souvent d'un joueur à l'autre. « Le jeu en soi, s'il constitue une activité de l'esprit, ne comporte pas de fonction morale, ni vertu, ni péché », dit même l'auteur de 'Homo ludens', le moins suspect des hommes de soutenir des mœurs subversives. Par contre, la définition d'un comportement est souvent à l'origine de la création d'une sphère de jeu. L'aliénation du jeu, qui est son autorégulation, fourmille d'exemples où le jeu s'est perdu soit dans une l'outrance excessive d'un comportement, soit au contraire dans sa corruption complète. Dans les deux cas, la règle du bien et du mal domine les joueurs, qui ne sont plus capables de maîtriser leur jeu. Le

bien et le mal extérieurs au jeu se trouvent souvent, par abus, ou par soumission résignée du jeu à la société et à ses religions, importés dans le jeu, quoique là encore ils sont souvent altérés au moment de traverser les défenses de la sphère. Particulièrement dans l'importation de la morale dans un jeu, la liberté et le doute sont visiblement réduits : précodifié, l'usage des choix de comportement n'est plus ni un danger ni une ouverture.

Vrai et faux n'ont pas, à première vue, un sens moins relatif dans le jeu que bien et mal. Les deux pôles s'inversent et se déplacent, imperceptiblement ou brusquement, comme le sérieux et son contraire. La possibilité de jouer à objectiver le jeu, donc de se placer en dehors tout en le continuant, qui est le procédé de la parodie ou de la comédie, fait que le jeu objectivé devient le faux, mais uniquement s'il est maintenu parallèlement à ce qui pour lui est le faux. Dans leur vives alternances et dans leurs mouvantes limites réciproques, la ruse et l'honneur parodient également ce doute, sur ce qui est vrai, qui joue avec la liberté du faux. Mais, fondamentalement, le rapport réciproque de la liberté au doute est le vrai, parce que c'est le moment de la création de la communication, de sa réalisation. Seule l'absence de ce rapport réciproque est le faux, c'est le jeu figé par les règles, la liberté et le doute qui s'excluent, la communication qui a perdu sa nouveauté, sa réalité. Mais ce mouvement, qui est l'aliénation du jeu, s'il est le faux dans le jeu, est le vrai pour le jeu, et la Wechselwirkung de la liberté et du doute, si elle est le vrai dans le jeu, devient le faux pour le jeu, auquel ce mouvement interdit son dépassement. Ainsi, le drame du jeu, qui ne peut devenir vrai que dans son aliénation, est reconnu par les plus

grands joueurs au moment où leur vie constate l'impossibilité de sa réalisation, qui est leur impossibilité de la réalisation du jeu. Hasan Sabbah et Hegel, devant la mort, constatent le même échec de leur maîtrise du jeu : « Rien n'est vrai, tout est permis », « Je suis forcé d'admettre que tout continue ».

Le mouvement de la règle dans et contre le jeu commence par l'immobilisation des pôles opposés entre lesquels le jeu va et vient selon la liberté des joueurs. Le vrai et le faux, le bien et le mal, « l'extravagance et l'extase », la compétition et la chance, le joueur A et le joueur B, se sédentarisent, et le flux est ainsi réglé que ces extrêmes deviennent la base solide, positive, invariable du jeu. La répétition d'un déroulement où le rituel menace rapidement de surcharge se substitue alors au plaisir dans la même proportion que la règle au jeu. Prisonnier de cette formalisation, le jeu abdique la liberté de se transformer, et le doute sur son but. C'est dans cette phase, où l'on est pris au jeu, que Huizinga associe au jeu le sacré au jeu, et désigne le rite « comme son identité essentielle et originelle ». Le rite, cependant, n'est que la règle qui s'est émancipée de l'oscillation qu'elle prétendait contenir. Alourdi par la solennité, le rite devient le moment du leurre, celui où l'identité entre le vrai et le faux, l'authentique et l'inauthentique, le fictif et le réel a égaré la différence. Et Huizinga peut affirmer que « la question erronée "à quelle fin", "pourquoi", ne se pose nullement ». CeciCela, en vérité, n'est pas une règle du jeu, mais seulement le signal de sa décompression, où les règles se figent et où le plaisir n'est déjà plus que la faible oscillation que tolère dans le peu de jeu de son imprécision une loi désormais impérative.

Ensuite, luttant pour sa survie, le jeu privé de la capacité à poser la question de la finalité disparaît dans le simulacre du jeu. C'est sous cette forme qu'il apparaît officiellement dans notre société, c'est le jeu Caillois. Or ce simulacre n'est pas, comme pourrait l'objecter un humour douteux, une forme de jeu. C'est au contraire une tromperie sur la marchandise. Là, les règles, désormais décidées sans les joueurs, et souvent contre eux, soumises à un arbitrage objectif, souvent une bureaucratie, paraissent immuables. Mais chaque nouvelle singularité du monde force les conservateurs, qui le régulent de l'extérieur, à resserrer le filet des règles. Il n'est pas douteux que l'absurde succès que l'idéologie du capitalisme a continué, pendant des siècles, à susciter auprès de ceux qui en sont les victimes ne s'explique pas seulement par l'omnipotence de sa propagande ; mais aussi par son fondement ludique qui, quoique fort aliéné, prônait face à sa concurrente objective et rationaliste dans la déification de la richesse marchande et dans la ritualisation (au sens Huizinga) du travail, qu'était le socialisme, et même le communisme anti-stalinien, la liberté du doute.

Le mouvement de la règle constituée en sphère établit maintenant deux pôles qui d'abord se confondent, s'inversent, puis se figent. Sérieux et plaisir, espace et temps, bien et mal, vrai et faux, sont ainsi des catégories du jeu, dont le sens est renversé par l'aliénation du jeu.

L'aliénation du jeu est sa ritualisation, puis son simulacre, au moment où le jeu lutte pour sa survie. La règle se retourne contre le jeu, maîtrise le joueur, et s'institutionnalise dans l'objectivité. C'est le devenir travail du jeu.

LA LIMITE ENTRE LE JEU ET LE TRAVAIL

Un des jeux principaux où se lit la lutte entre la domestication au travail, au code, aux règles et les soubresauts ludiques de l'imagination est la langue. Et pour conserver la liberté de la langue, il faudrait également ériger des lois. Par exemple : ne pas rester prisonniers de sens antiques, mesurer (mais avec quels instruments ?) que le mot et le concept ne se séparent pas l'un de l'autre.

Le jeu n'est évidemment plus dans presque tout ce qu'on appelle « jeu », depuis qu'un Caillois en a parlé. La langue, déjà, est devenue essentiellement un travail, une grille répressive de la pensée. Même le jeu de mots a rejoint, par exemple dans les sous-titres du quotidien français Libération, l'activité la plus mécanique. Et l'armée des gestionnaires suit de près les argots, verlangs, ou autres javanais, rendant culturelles et classifiées des évasions et des négations de la langue officielle, celle de la police pour les bandits, celle de la culture pour les gueux, celle de la raison pour les enragés. Cependant, même si l'on devine déjà le point de suspension, la langue qui joue dans la bouche n'a pas encore inventé son dernier baiser, ni dit son dernier mot.

Tous les jeux dont l'argent est la finalité ne sont plus des jeux. L'exemple des différentes loteries d'Etat est le plus extrême, puisque l'on sait que ceux qui organisent le jeu n'ont pas le droit d'y participer, et que le vainqueur principal est connu d'avance, c'est le ministère des Finances, si bien que le second vainqueur (celui éhontément présenté comme le vainqueur) n'est jamais que le premier enculé. Cette forme d'impôt

indirect est en même temps l'excellent baromètre de la crédulité et de la veulerie de notre temps : chaque participant grugé est quelqu'un qui nie qu'il se fait enculer, en y allant de lui-même, ou considère que, pour ce qu'il risque d'y gagner, ça vaut le coup.

D'autres jeux d'argent, plus informels, comme le poker entre « amis » sont également du travail. Ça a le nom du jeu, ça a le goût du jeu, ça a les couleurs du jeu, mais ce n'est qu'une forme d'argent. Le jeu y est plaqué sur le travail, comme le bouffon sur le roi Lear. Dans les deux cas, c'est un jeu de tire-Lear, rien d'autre.

De même, les jeux où les joueurs sont des professionnels ne sont plus des jeux. Il y a fort à parier que le mépris pour le comédien provenait du fait qu'il ait rabaissé le jeu d'imitation et de dérision à un travail, à une époque où la pensée dominante honnissait encore le travail. Le sportif professionnel, comme le comédien, devenus grandes stars d'une époque laborieuse, se plaisent à répéter qu'ils ont travaillé dur, l'un pour sa médaille, l'autre pour son spectacle. Il faut cependant distinguer : si le comique imitateur ou le footballeur professionnel ne jouent pas dans l'activité qui est considérée comme jeu, il est fréquent que dans la maîtrise de leur métier les meilleurs retrouvent le jeu. Mais c'est alors un autre jeu que celui qu'ils nous vendent. De même, le jeu que j'achète dans leur spectacle est toujours un jeu pour moi, qui fait parfaitement abstraction, pendant l'heure et demie de la série de sketches ou du match, de ce qu'ils travaillent ; en effet, lorsque moi je joue au football ou fais des imitations humoristiques, je joue : je suis maître des règles, je peux déterminer le lieu, le nombre de participants à ma guise, et les

règles qui régissent la marchandise n'ont alors pas plus d'influence sur ces décisions que sur ma façon de respirer, c'est-à-dire une influence indirecte et subalterne.

Ne sont pas non plus du jeu ces activités qu'on appelle « jeux télévisés » et « jeux de société ». Ne sont pas non plus du jeu les « jeux » qu'on pratique sur les machines à sous et les « consoles de jeux ». Bien sûr, qu'on puisse détourner un tel engin au profit d'un jeu est tout à fait possible. Car comme le travail s'est trouvé entre le jeu apparent et l'essence du jeu, le jeu se situe entre le travail tel qu'il apparaît et l'aliénation du jeu, qui est du travail. Ainsi, le travail peut devenir du jeu, par exemple lorsqu'un travail débouche sur un débat qui divise le monde : les besogneux gouvernements du shah d'Iran, puis de la République islamique se sont trouvés antagonistes d'un jeu, où leur but était d'abolir le jeu. A l'inverse, les pasdarans, ou « gardiens de la révolution », ont transformé leur jeu en travail, ont aliéné leur ludicité (et leur lucidité). Ainsi, entre le travail et le jeu, et entre le jeu et le travail, existent des zones tampons, où l'activité se joue ou se travaille. Il faut bien admettre que tous les jeux « Caillois » sont dans cette semi-obscurité, en partie déjà parce que Caillois les appelle « jeux ».

Ce qu'on appelle « jeu politique » se situe également dans ce no man's land. Ce qui justifie son appellation de jeu est qu'il correspond à des règles informelles, non écrites, changeantes, et qu'on y désigne les bons joueurs plutôt en fonction de leur état d'esprit qu'en fonction de quelque critère technique. Mais les politiciens eux-mêmes ne sont pas des joueurs, carriéristes écrasés d'obligations et de terreurs, et habitués à

décider sans peser ; de leur point de vue le jeu politique est plutôt la meilleure façon de tricher avec les institutions. Ce côté bâtard du jeu, par contre, fait illusion pour l'observateur, en l'occurrence le journaliste et son public. Si bien que le « jeu politique » suppose surtout un pouvoir de manipulation occulte et magique, hors d'accès et plutôt imaginaire, dont le résultat est l'ensemble des actes de gestion de l'Etat. Il est en fait principalement un mot clé pour public impuissant.

Plus caricatural encore, jouer à la Bourse. Là, l'impression de jeu n'est vraiment qu'une impression : c'est de l'argent, c'est du travail, mais à un tel degré d'accumulation et d'intensité qu'on peut croire, y compris en son milieu, que l'argent n'est plus que le moyen d'un but bien différent, intimement lié au plaisir. Un rituel ressemblant à un potlatch y contribue. Quand l'irrationnel y semble tout balayer, c'est encore une illusion : la Bourse est le reflet logique du capital, ce que l'un perd l'autre le gagne, les règles sont celles de la marchandise, et le Krach krach de 29 n'est que la goutte qui a fait déborder pas même le monde mais la gestion, le prétexte de la « grande dépression », rien de plus. La frénésie de la Bourse ressemble à la frénésie du jeu, mais c'est la frénésie du travail.

Toutes les activités dominées en général par un rapport marchand, et en particulier par le spectacle, sont des activités qui mutent du jeu au travail, celui-ci étant déjà l'essentiel de ces activités. La règle est simple, c'est celle du travail : le travail n'appartient jamais au travailleur (encore heureux !), merci à la contre-expertise lénino-stalinienne qui a vérifié l'axiome en utilisant tous les moyens imaginables pour garantir à son contraire le soutien enthousiaste des travailleurs eux-mêmes. A qui

appartient le travail ? Aux joueurs. Il n'y a pas de joueurs qui revendiquent le travail aujourd'hui ? Alors le travail n'appartient à personne. C'est bien le problème. La règle s'applique au jeu : le jeu appartient aux joueurs, ou il est travail.

Extrait de: <http://www.teleologie.org/OT/textes/txtjeu3.html>



document préparé par
Jean Pierre Lacroix