

LE JEU COMME ATTITUDE PARADOXALE

Olivier Perriquet

Centro de Inteligência Artificial / DI / FCT

Universidade Nova de Lisboa – 2829-516 Caparica – PORTUGAL

olivier@perriquet.net / +351.96.53.777.00

Qu'on l'observe autour de nous, ou qu'on joue simplement, le jeu a une forme d'immédiateté, et ce n'est pas un hasard si, dans l'imaginaire commun, il est souvent lié à cette période riche d'une infinité de possibles et légère de l'absence de responsabilités qu'est l'enfance : l'enfant n'attend pas d'avoir conscience de jouer pour s'engager instinctivement dans une attitude ludique et fait ainsi l'expérience du jeu bien avant l'âge avancé qui lui permettra de conscientiser cet élan. Celui, celle qui joue à la balançoire, aux échecs, à Second Life, au basket-ball, ou au théâtre sait qu'à tout moment il, elle peut mettre fin au jeu, abolir les règles comme à l'issue d'une après-midi estivale un enfant efface son château de sable. Et s'il/elle n'a plus cette possibilité c'est que précisément il n'y a pas vraiment jeu, a strictement parler : il n'est pas sans conséquences pour un footballeur professionnel de décider d'arrêter de jouer en cours de match. Pour autant il reste quelque chose du jeu, mais que reste-t-il ? Et si, remis dans le « mercato » comme un poisson à la rivière, changeant de club, ce même footballeur se trouve à devoir négocier son salaire ? N'y a-t-il pas à nouveau une attitude ludique dans une négociation si sérieuse ? Selon qu'on se place en observateur ou en joueur, le jeu apparaît comme un phénomène ou une attitude qui pose une contradiction. Le joueur s'engage sans réellement s'engager. Il avance et recule comme une vague. Enfant ou adulte, il arrive qu'on se trouve soi-même et autrui dans une disposition qu'on sait intuitivement être une attitude de jeu, soit parce qu'elle prend place dans la circonscription déclarée d'un jeu dont les règles ont été explicitées, soit parce qu'elle s'apparente à une telle attitude.

L'existence avérée du jeu ne le rend pas pour autant facile à définir. Dans les *Investigations Philosophiques*, Wittgenstein prend la notion de jeu comme exemple prototype pour illustrer son concept de *ressemblances de famille* : si on compare les jeux deux à deux, on leur trouvera des ressemblances mais il n'existe aucun principe fédérateur strictement inclusif, l'unité du jeu comme concept est artificielle :

« Considérons par exemple les processus que nous nommons les "jeux". J'entends les jeux de dames et d'échecs, de cartes, de balle, les compétitions sportives. [...] si vous le considérez, vous ne verrez sans doute pas ce qui leur serait commun à tous, mais vous verrez des analogies, des affinités, et vous en verrez toute une série. [...] Dans les jeux de balle on gagne et on perd ; mais quand un enfant lance la balle contre le mur et la rattrape, ce caractère se perd. Voyez quel rôle joue l'adresse et la chance. Et combien différentes l'adresse aux échecs et l'adresse au tennis. Songez maintenant aux jeux de rondes : ici, il y a l'élément du divertissement, mais combien d'autres caractéristiques ont disparu ! Et ainsi nous pouvons parcourir beaucoup d'autres groupes de jeux ; voir surgir et disparaître des analogies. [...] nous voyons un réseau complexe d'analogies qui s'entrecroisent et s'enveloppent les unes les autres. [...] Je ne puis caractériser mieux ces analogies que par le mot: "ressemblances de famille" ; car c'est de la sorte que s'entrecroisent et que s'enveloppent les unes sur les autres les différentes ressemblances qui existent entre les différents membres d'une famille ; la taille, les traits du visage, la couleur des yeux, la démarche, le tempérament etc. Et je dirais : les "jeux" constituent une famille. »

Beaucoup se sont essayés néanmoins à une définition *du* jeu et à une classification *des* jeux. En s'inspirant des travaux de Huizinga et de la polysémie du terme – le jeu de go, un jeu de clefs, le jeu d'un engrenage, le jeu d'un musicien, mettre en jeu... – Caillois propose une typologie du jeu en quatre attitudes fondamentales, qu'il nomme « agôn » (compétition), « alea » (chance), « mimicy » (simulacre), « ilinx » (vertige), et qui suppose implicitement la pré-existence d'une réalité en soi, à laquelle se réfère le jeu. Dans cette perspective, le jeu est toujours second et se définit par opposition à la réalité. Les écrits de Caillois, qui font souvent référence en France, assignent au jeu des vertus culturelles qui reposent précisément sur cette séparation d'avec la vie réelle : c'est l'acceptation libre des règles par le joueur et l'improductivité du jeu qui lui donnent sa vertu et en constituent sa définition.

Outre les occupations nommément ludiques, il est devenu un lieu commun d'invoquer le jeu comme métaphore concernant les activités humaines les plus variées, que ce soit celles des règles sociales, de la communication – verbale ou non-verbale, de la psychologie, du droit, de l'économie, de l'esthétique, mais aussi de certaines agitations non humaines (qu'on qualifiera plus difficilement d'activités), le jeu des circonstances, de la bourse, le jeu du Monde ou des nuages... Donc non seulement la définition du jeu reste un problème ouvert, mais la notion de jeu a cette tendance à vouloir être toujours présente un peu partout. On reconnaît par exemple formellement dans le dialogue d'argumentation une situation qui peut être celle d'un affrontement ludique (alternance des coups, présence d'un enjeu) ou bien dans les interactions sociales un comportement codé, voire normé, qui suggère la participation à un jeu. Si d'une part la notion de jeu est difficile à délimiter et d'autre part omniprésente comme image du monde, on peut à juste titre se demander d'où provient et ce qu'apporte l'analogie à une notion si mal définie. La métaphore ludique tente en quelque sorte de réduire la complexité pour ramener l'inconnu à du connu – soit au fantasme d'un système réglé, soit à une trajectoire prévisible, par l'attribution rassurante d'une finalité à ce qui n'en a pas. En mobilisant autour d'elle les affects qu'elle va susciter, comme autant de réminiscences sémantiques chez ceux qui l'utilisent, la métaphore du jeu acquiert un pouvoir heuristique et nous pourrions dire qu'elle devient parfois ce que Kuhn nomme dans un autre contexte « paradigme », c'est à dire à la fois une sorte de modèle idéal implicitement désiré par les acteurs ou les observateurs du jeu et un *modus operandi*. Le jeu est à la fois objet et processus et c'est cette qualité d'objet performatif qui permet à la métaphore de se transformer en paradigme. Cette dualité¹ est assez directement rendue en anglais par le couple « game » (aspect réglé voire normatif du jeu) vs. « play » (liberté du joueur) qui pose une séparation moins franche entre jeu et réalité, mais plus tranchée entre règles objectives et performance ludique, éclairant ainsi la question d'un jour différent. La typologie célèbre de Caillois est certes fondée sur l'attitude du joueur mais se retrouve emprisonné dans un champ sémantique découpé fort différemment par la langue française.

La conception duale game / play est celle qui rend légitime une approche mathématique du jeu où l'on séparera franchement les règles de l'action des joueurs. La base de la théorie mathématique des jeux est un schéma d'affrontement entre deux joueurs, disons A et B, pour lequel on suppose qu'il existe une façon objective d'évaluer à tout moment la qualité de l'agencement du terrain de jeu. Supposons que ce soit au tour de A de jouer, il cherche alors à évaluer quel est la meilleure action pour lui en anticipant ses interactions futures et en supposant que B joue de façon optimale par rapport à une évaluation objective du terrain (qui peut être différente de la sienne). évidemment la prévision des coups à l'avance conduit très vite à une explosion combinatoire car il faut examiner récursivement les conséquences de chaque possibilité :

- « *Le meilleur coup pour moi est X* »
- « *Si je tiens compte du fait qu'au coup suivant, tu vas jouer de façon à ce que la disposition du terrain soit optimale pour toi, alors le meilleur coup pour moi est X'* »
- « *Si, à la suite du coup que je m'apprête à jouer, tu joues de façon optimale pour toi et qu'à mon tour je joue à nouveau de façon optimale, alors le meilleur coup à jouer maintenant est X''* »
- *etc.*

Mais celui qui dit « je » n'est pas réellement le joueur, une vraie focalisation interne l'impliquerait comme sujet pensant :

A : « *je pense que je vais jouer X* »

A : « *je pense que si je joue X, tu vas jouer Y, si je joue X', tu vas jouer Y', je vais donc jouer X'* »

A : « *je pense que si je joue X avec une légère hésitation, à peine visible, tu vas jouer Y, donc je vais jouer X* »

A : « *je pense que si tu me vois jouer X avec une certaine hésitation, tu vas penser que...* »

A : « *je pense que tu penses que je pense que si je joue X, alors tu vas jouer Y* »

¹ qui n'a rien à voir avec la onde-particule de la physique quantique, précisons-le (le pouvoir heuristique de la métaphore serait ici très faible)

Imaginons que cette confrontation soit celle d'un dialogue, qui se déroulerait selon les lois grammaticales en vigueur. Une grammaire formelle fournirait la description de type « game » du jeu et les acteurs useraient de leur compétence pour jouer (« perform » = « play ») en interaction et en respectant les règles formelles. On se doute qu'un vrai dialogue a peu de chance de respecter strictement les règles mais ce n'est pas très grave en soi, la transgression est simplement non-signifiante dans le cadre de lecture qu'on s'est donné. Posé ainsi, on se rend compte qu'un tel système ne permet de penser ni la transgression des règles ni les points de vue contradictoires des joueurs. Les critiques (post-modernes) qui lui sont adressées sont en partie tournées vers cette limitation et suggèrent qu'il faudrait se débarrasser de toute visée formelle sur la question, qu'il faudrait la déconstruire. Pour décrire la complexité des interactions, il faudrait observer simultanément au travers des yeux de chacun des joueurs, comprendre chacune de leurs décisions ludiques et la souplesse de leurs influences à chaque instant. Le jeu en interaction est toujours une *connaissance* de l'autre. Un désir de connaissance, un devenir au travers de l'autre. Il n'y a pas de jeu sans ce désir de connaître, ni connaissance sans qu'affleure un jeu. Le séducteur jouera ainsi : « *j'accroche ton regard, je feins le désintéressement, j'observe dans l'angle mort les petits signes qui trahissent ton désir; rien n'est encore certain, rien n'est acquis...* »

Dans un dialogue comme en société, les règles qui organisent les interactions ne sont ni exprimées, ni figées, et Bourdieu met en garde, dans ce contexte, d'identifier règle et régularité. *L'habitus*, qu'il définit comme étant une « *disposition réglée à engendrer des conduites réglées et régulières en dehors de toute référence à des règles* » suppose une certaine vision du monde par le joueur, qui projette hors de soi une connaissance subjective. Ce qu'il y a de commun au jeu en tant que tel et au jeu en tant que métaphore, c'est cette attitude projective de la part de l'acteur. A la suite de Klinkenberg qui parle de « *décision sémiotique* »² lorsqu'il s'agit d'attribuer du sens ou non à un signe, on pourrait nommer *décision ludique* le choix d'un acteur de s'engager dans cette attitude. Il y a jeu lorsqu'il y a décision ludique d'un observateur, ou d'un acteur, qui par ce fait même se transforme en joueur ainsi que les acteurs qu'ils désignera comme partenaires ou adversaires. Par sa décision, qu'elle soit pleinement consciente ou non, déclarée ou non, partagée ou non, le joueur adopte une attitude projective contradictoire – qui implique pour lui d'être simultanément dans et hors de la réalité – et c'est cette contradiction présence / absence qui donnera la souplesse créatrice à ses actions.

Bateson a cette idée³ de poser le jeu « play » comme un paradoxe communicationnel, qui deviendra le fondement de sa théorie de la double-contrainte (selon l'école de Palo-Alto, certaines formes de schizophrénie proviennent d'une exposition prolongée à ce type paradoxe) :

« What I encountered at the zoo was a phenomenon well known to everybody: I saw two young monkeys playing, i.e., engaged in an interactive sequence of which the unit actions or signals were similar to but not the same as those of combat. It was evident, even to the human observer, that the sequence as a whole was not combat, and evident to the human observer that to the participant monkeys this was "not combat". Now, this phenomenon, play, could only occur if the participant organisms were capable of some degree of meta-communication, i.e., exchanging signals which would carry the message "this is play". [...] this message contains those elements which necessarily generate a paradox of the Russellian or Epimenides type - a negative statement containing an implicit negative metastatement. Expanded, the statement "this is play" looks something like this: "These actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote." »

2 Pour Klinkenberg il y a signe pour un observateur à la suite d'une décision sémiotique de sa part : décrivant le sens qu'on attribue à un feu de signalisation routière, il écrit : « *Une lumière émise par une source électrique située en haut d'un mât n'a a priori aucune obligation de signifier quoi que ce soit pour qui que ce soit. En l'occurrence c'est moi qui lui attribue une signification [...]. Cette décision n'est évidemment pas survenue au hasard. Elle est liée à une double connaissance : (1) connaissance de l'équivalence proposée par un certain code [...] (2) connaissance des circonstances dans lesquelles cette équivalence est valable. [...] Quand de telles conditions sont réunies, on peut attribuer une signification à ce qui en soi n'est qu'un phénomène physique parmi d'autres : c'est la décision sémiotique* ».

3 A en croire les légendes, la nouveauté advient plus facilement à distance de la dure et sérieuse réalité de la vie : à prendre paisiblement son bain, s'assoupir sous un pommier ou rêver de l'Ouroboros, on risque la rencontre fortuite d'une idée flottante, gravitationnelle ou benzoïde, il est donc assez peu surprenant qu'en observant des singes au zoo de San Francisco, probablement lors d'une flânerie dominicale, loin du poids harrassant de ses recherches, Bateson ait pu avoir cette intuition.

Pour Bateson, le jeu s'initie donc sur les bases d'un paradoxe du type Epiménides : un signal méta-communicationnel « Ceci est un jeu » qui signifie « Les actions dans lesquelles nous nous engageons ne dénotent pas ce qu'elles sont censées signifier ». Néanmoins les acteurs s'engagent *réellement* dans ces actions. La tension résidant dans le paradoxe rend l'issue indéterminée (ou plutôt *indéterminable*) et – mettant en mouvement la force désirante des joueurs – conduit à la production d'un sens nouveau qui ne se laisserait pas impliquer comme une simple conséquence des données initiales. Bateson donne un cadre de pensée formel pour cette contradiction qui rend inséparable les actions des joueurs du contexte dans lequel elles ont lieu. Il immerge les joueurs dans un méta-environnement comme on plonge une théorie formelle dans une méta-théorie. Mais un tel plongement est loin d'être simple à penser. Lors d'une conférence intitulée « Les axiomatiques ne sont-elles qu'un jeu », le mathématicien Roland Fraïssé, répond à la question qu'il s'était posée par la négative : l'axiomatique n'est pas un jeu, elle s'en distingue par plusieurs aspects. Tout d'abord le jeu ne permet pas, comme le système d'axiomes, la représentation d'une théorie à l'intérieur d'une méta-théorie de même nature (ie. la méta-théorie n'a pas une structure de jeu). Ensuite les règles d'un jeu (combinatoire) sont énoncées à l'avance et leur énoncé suffit, alors que les « règles du jeu mathématique » doivent s'accompagner de méta-informations quant à leur manipulation et sont relatives à la méta-théorie dans laquelle elles sont énoncées. En fait il donne les arguments pour dire que le jeu n'est pas un langage (il serait sans doute plus difficile de spécifier si l'axiomatique est un langage ou non).

Selon qu'on s'autorise ou non à s'aventurer hors de l'espace réglé, il y aurait ainsi deux qualités de jeu, que je propose d'appeler jeu *au sens faible*, et jeu *au sens fort*. Au sens faible, le joueur inscrit sa trajectoire ludique dans l'espace strictement balisé par les règles ; au sens fort il prend appui sur les règles et trouve la force de se propulser à l'extérieur pour les transgresser. Que la posture ou le style soit baroque et rapide ou au contraire plus lent et régulier, le jeu au sens fort est le seul véritable qui crée les conditions de la nouveauté. Le jeu faible induit toujours la possibilité d'un jeu fort dont la complexité ne se laisse pas réduire aux règles. Si les échecs, par exemple, apparaissent superficiellement comme un jeu au sens faible, il faut remarquer qu'on n'entame pas une partie contre un joueur professionnel sans connaître un répertoire d'ouvertures et de stratégies classiques, sans avoir acquis une connaissance (subjective) du jeu, qui passe par l'apprentissage de ces « règles à l'intérieur des règles » que constituent les catalogues de stratégies, et ceci est vrai pour n'importe quel jeu combinatoire, les joueurs se créent une histoire mentale, un système de pensée qu'ils doivent sans cesse inventer et transgresser. Les règles du jeu évoluent, plus lentement, parfois au cours des siècles, comme une espèce sous la pression sélective, sous l'usure des parties répétées.

Le paradigme du jeu d'échecs, dont le « schéma agônistique » pourrait-on dire, est identique à celui de la théorie mathématique des jeux constitue un motif (pattern) de jeu relativement simple au sein duquel, sous prétexte de jeu au sens faible, les joueurs peuvent bâtir à l'intérieur ou transgresser vers l'extérieur un jeu au sens fort. J'aimerais donner un exemple de motif de jeu différent, qui ne peut être pensé selon le même schéma. Depuis 2007, une pétition circule sur internet, pour exprimer son indignation et fustiger l'artiste Guillermo Vargas (connu aussi sous le nom d'Habacuc) suite à une exposition réalisée dans une galerie au Nicaragua, où il aurait volontairement laissé mourir d'inanition un chien trouvé dans la rue. Vargas avait baptisé le chien Natividad et dans la même pièce on pouvait lire sur le mur, écrit avec des croquettes pour chien « *eres lo que lees* » (tu es ce que tu lis). La pétition, qui s'indigne de la mort du chien errant, a recueilli plusieurs millions de signatures du monde entier pour interdire la présence de Vargas à la prochaine biennale centr-américaine d'Honduras. Dans une interview à El Tiempo, Vargas a expliqué qu'il avait été inspiré par la mort de Natividad Canda, un Nicaraguayen indigent toxicomane, ayant été féroce ment tué par deux Rottweilers dans la province de Cartago, à Costa Rica, tout en étant filmé par les médias, en présence de la police, des pompiers et des gardes de sécurité. Dans la pétition, pas un mot pour Canda. La question de la légitimité de Vargas est assez complexe, car les faits se déroulent sur la toile de fond de tensions racistes entre Nicaragua (les « nicas ») et Costa Rica (les « ticos »), et à cause aussi des enjeux politiques de la biennale (tout comme dans la sphère judiciaire, il y a en art une forme de « jurisprudence » de l'extrême et on ne peut pas aussi simplement justifier l'infraction d'un principe éthique fondamental au nom de l'art). Néanmoins on peut considérer que Vargas met en place un jeu complexe avec son public : outre la mise en scène de l'inaction des visiteurs de la galerie face au chien mourant, qui n'est pas sans rappeler certaines expériences de psychologie expérimentale, telle celle de Milgram, les signataires de la pétition ont déployé envers l'animal le discours et l'indignation qu'ils auraient dû avoir envers Canda. L'artiste lui-même a... signé la pétition. L'oeuvre de Vargas est un geste qui sort des règles établies et qui questionne l'autre en l'impliquant dans un jeu qui ressemble à un hors-jeu. Le processus de la découverte au

sens fort est toujours celui du hors-jeu, qu'il faudrait presque entendre ici dans son assertion footballistique : est hors-jeu le joueur qui, trop en avance sur les défenseurs, se retrouve dans une position dégagée qui n'est pas acceptable par le groupe. Pour autant le joueur n'est pas disqualifié⁴ mais doit se repositionner par rapport aux autres joueurs.

Lorsque tout le monde en observant l'orbite des planètes pensait *cercle, cercle, cercle*, il a fallu l'acharnement de Kepler pour qu'apparaisse à la conscience commune une *ellipse*, non pas comme Dionysos, sortant par magie de la cuisse de Jupiter, mais comme l'idée victorieuse d'une longue confrontation agonistique contre la doxa piégée dans ses épicycliques. A l'issue d'un siècle où l'on s'est écrié *langage, langage, langage*, on est en droit de se demander s'il n'existeraient pas des pensées et des actes qui s'organisent autrement qu'en langage, dont l'expression sémantique au travers d'un langage devient une traduction, avec toutes les difficultés et imprécisions que comporte une telle entreprise, les parcimonies ne se trouvant pas au même endroit : il faut ainsi de longues dissertations pour exprimer la profondeur d'un jeu mais aussi – comme les amants par exemple le savent – un foisonnement intarissable de jeux pour exprimer ce que quelques mots suffisent à dire. Le paradoxe posé par Bateson est une des pierres d'angle du jeu, paradoxe originaire, irréductible, il constitue un motif atomique à partir duquel se compose le jeu au sens fort, par combinaisons plus sophistiquées, ouvrant un champ d'investigation dont la topologie est d'une complexité et d'une richesse potentiellement infinies. Si certains jeux restent stériles en faisant la part belle à leur côté faible (on pourrait presque dire « stérilisant », d'aucuns verront avec une certaine dose d'humour la pratique journalière du sudoku comme une forme d'anesthésiant homéopathique⁵), d'autres jeux qui ne craignent pas d'affronter leurs contradictions, conduisent les joueurs à remettre en cause le schéma établi et confortable de leurs convictions, et acquièrent ainsi une puissance créatrice commensurable à celle d'un langage. Lorsqu'il parle de *jeux de langage*, et de *ressemblances de famille*, il faut penser que Wittgenstein évoque alors cette caractéristique commune qu'ont jeu et langage de pouvoir *exprimer* la contradiction, comme le phénotype exprime le génotype, donc de pouvoir la penser et la vivre sans l'anéantir.

Bibliographie

- Roger Caillois – *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, 1967
Eric Zimmerman, Katie Salen – *Rules of play*, MIT press, 2004
Johan Huizinga – *Homo ludens: A Study of the Play-element in Culture*, 1938
Roland Fraïssé – *Les axiomatiques ne sont-elles qu'un jeu ?*, Penser les mathématiques, séminaire de philosophie et mathématiques de l'ENS, 1982
Olivier Perriquet – *Jouer / Déjouer la norme (le paradigme du jeu pour penser la mutation de la norme)*, séminaire philosophie et sciences cognitives PHITECO, UTC Compiègne 2009
MJ Pickering, S Garrod, *Toward a mechanistic psychology of dialogue*, Behavioral and Brain Sciences, Vol. 27, No. 02. (2004), pp. 169-190.
J.D. Reynaud – *Les règles du jeu. L'action collective et la régulation sociale*, Paris, Armand Colin, 1989.
Pierre Bourdieu – *De la règle aux stratégies*, Choses dites, éditions de Minuit, Paris, 1987
Jay Haley – *Strategies of psychotherapy*, Second edition, The triangle Press Rockville, 1990
Paul Watzlawick, Janet Helmick Beavin, Don Jackson – *Une logique de la communication*, Le Seuil, Points Essais, 1972
Gregory Bateson – *Steps to an Ecology of Mind*, Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology, 1972
Wittgenstein – *Investigations philosophiques*
Klinkenberg – *Précis de sémiotique générale*
Oskar Morgenstern, John von Neumann - *The Theory of Games and Economic Behavior*, 3rd ed. Princeton University Press 1953
Robert Axelrod - *The Evolution of Cooperation*, Basic Books, 1984
Thomas Kuhn – *Structure of scientific revolutions*
FIFA (Fédération Internationale de Football Association) – Lois du Jeu (2008/2009) – <http://www.fifa.com>
Guillermo Vargas (Habacuc) – <http://artehabacuc.blogspot.com> – <http://natividadcanda.blogspot.com>

4 D'après les lois officielles de la FIFA, « Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi. Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire. [...] La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché ou joué par un coéquipier, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu en intervenant dans le jeu, ou interférant avec un adversaire, ou tirant un avantage de cette position. »

5 N'en déplaise au Dr Kawashima...