
Le jeu (Annales 2004) Ph. Mazet

Dans son sens premier, un jeu désigne la marge de mouvement entre des pièces mal fixées. Comme si le jeu était l'aléa qui peut faire contrarier et modifier les liens de cause à effet mécaniques de la nécessité.

Dans la Grèce antique, le jeu est donc l'apanage des Dieux qui modifient ainsi le cours des destinées humaines. Les héros de la tragédie sont d'abord les jouets des caprices divins et l'aléa du résultat des jeux olympiques est considéré comme une des manifestations de la partie que se livrent les dieux protecteurs des cités grecques. Enfin, la désignation des magistrats par tirage au sort prend la forme d'un jeu de hasard afin d'assurer la stricte égalité des candidats sur un plan humain, laissant le choix se faire au plan des dieux et des augures. Le roman courtois médiéval conserve d'une certaine façon cette conception de la manifestation supra-naturelle au travers des aléas de la vie. Dans la relation qui unit Héloïse et Abélard, l'amour touche le cœur par un hasard qui n'est autre que la grâce d'un Cupidon christianisé en ange. Les tournois et duels sont autant d'occasion de faire trancher des situations par le Ciel.

Pour permettre aux interventions divines d'advenir, il convient donc d'adopter certaines attitudes, de sacrifier à certains rituels codés, voir à certaines mises en scène. A l'instar des autres sociétés traditionnelles, cités grecques et moyen-âge courtois préconisent donc des rituels et les normes de comportement sont régies par un...jeu social.

Dans la cité grecque comme dans le moyen-âge courtois semblent ainsi mises en cohérence toutes les composantes de la notion de jeu : le hasard, la surprise, la compétition, le simulacre, la mise en scène.

Mais ceci est-il transposable à la modernité ?

Cette transposition est extrêmement délicate dans la mesure où la modernité dans laquelle nous vivons s'est définie contre ce qui donnait sa noblesse au jeu dans les sociétés traditionnelles. D'une part, comme Arlequin, le valet du *Jeu de l'amour et du hasard*, vis-à-vis de son maître Dorante, la modernité jette un regard amusé voire méprisant sur le manque de naturel des comportements amoureux de la bonne société. Pour Arlequin le moderne, si l'amour « n'est qu'un jeu », il est donc synonyme de plaisanterie.

D'autre part, en plus de rechercher le naturel sous le théâtre social, l'objectif des Lumières est clairement d'expliquer le hasard et le mystérieux par autre chose que l'intervention de dieux imaginaires. Une fois les superstitions évacuées, le jeu ne serait alors plus nécessaire. Il serait inutile sauf pour les enfants, les simples d'esprit, ou alors pour le délasserment dans une optique utilitariste.

En fait, si la modernité occidentale reste imprégnée de cet esprit rationaliste, le jeu semble toutefois y occuper une part importante aussi au plan conceptuel qu'au plan socio-économique.

Au plan conceptuel, il semble que la redécouverte contemporaine des vertus du jeu permette de dépasser les limites de la pensée mécaniste (I). Au plan socio-économique, les visées hédonistes de la société des loisirs donne au jeu une place croissante avec les risques de dépassement du réel par le virtuel (II).

La pensée de Newton et surtout de Descartes ne laissait guère de place à l'intervention du jeu, tant ces fondateurs de la modernité scientifique pensaient possible de « se rendre maîtres et possesseurs de la nature » par la découverte des lois de l'univers. Pas de jeu, ni au sens physique de la marge de mouvement entre deux pièces mal fixées, ni au sens

du hasard et de la surprise. Selon la célèbre formule d'Albert Einstein : « Dieu ne joue pas aux dés ».

Comme le rappelle la récente biographie d'Isaac Newton écrite par M. Alain Bauer, la pensée du physicien anglais a eu des implications directes sur la pensée politique et juridique conduisant à rechercher les lois naturelles applicables à la société à l'instar des lois physiques applicables à l'univers.

Pourtant, cette vision mécaniste du monde physique a été remise en cause au début du XX^{ème} siècle par le passage de la physique classique (newtonienne) à la physique relativiste. Un des enseignements de cette dernière est l'impossibilité de toute objectivité du fait de l'interaction inévitable entre l'observateur et l'objet observé. La notion d'interaction va alors devenir centrale dans l'épistémologie du XX^{ème} siècle. L'objectivité cédant la place à l'interaction, l'action imprévisible de l'un agit fatalement sur celle de l'autre et rétroagit sur le premier. De nombreuses disciplines vont alors utiliser les théories des interactions appelées théories...des jeux. Physique atomique, neurologie, cybernétique, et aussi économie (travaux de Nash ou de Stackelberg) vont étudier la place des différents acteurs réintroduisant ainsi la mise en scène et le hasard. La subtilité et la complexité l'emportent ainsi que les relations simples et univoques, peut-être comme Mr. B le héros du *Joueur d'échecs* de Stefan Zweig fait triompher dans son esprit la sophistication du jeu d'échecs contre la violence de Czentovic, son tortionnaire.

Parallèlement à cette évolution, les travaux de Gaston Bachelard sur la démarche scientifique ont mis en lumière l'importance du hasard, de l'envie et de l'imaginaire individuel non seulement comme moyen découverte (la pomme de Newton) mais comme dans la formulation de la théorie scientifique elle-même. Découvrir ne serait que jouer avec le donné pour réussir à formaliser une image explicative, une théorie. Mais cette théorie n'existe pas en soi comme la loi de gravitation pour Newton, elle n'est qu'un désir d'un imaginaire individuel qui a provisoirement atteint son but.

Des probabilités sur le mouvement de l'atome à l'intelligence artificielle, des théories du chaos aux nanotechnologies, le paradigme scientifique du XX^{ème} siècle a dû renoncer à sa prétention à l'objectivité et à la neutralité, réintroduisant une part de jeu, au sens physique (marge d'incertitude) comme au sens théâtral (réflexion sur la disposition des inter-acteurs).

Mais ce retour du jeu dans l'univers scientifique ne s'est pas limité aux sciences exactes. Bien au-delà de la seule économie, elle a eu des effets directs dans les sciences sociales.

*

Une première réintroduction de la notion de jeu a été le fait de la psychologie freudienne analysant l'équilibre individuel comme résultant d'un théâtre imaginaire nécessitant que les rôles bien définis soient tenus par des acteurs (le père, la mère) réels ou symboliques. Les pathologies peuvent alors s'analyser comme un dérèglement de ces relations symboliques. D'autant que si le jeu désigne aussi bien le mouvement, le théâtre et une activité plaisante, c'est parce que l'acteur est mû par le désir que lui inspire les autres. Restaurer la place du théâtre à travers le « roman familial » ou le « roman personnel » permet de maintenir les pulsions de désir de l'acteur. Pour Jacques Lacan, précisément, le but de la psychanalyse est de faire s'exprimer, « faire advenir » le désir qui s'est construit par rapport aux parents, « les Grands autres ». Selon un des mots célèbres du psychanalyste français, c'est ce désir qui maintient en-vie.

Acteur, théâtre, envie, rôle : la réalité ne serait alors que la projection de nos décors intérieurs et le paradigme du jeu bien utile. Utile pour jouer son rôle de père ou de mère, d'épouse, de chef etc. Utile pour soigner les troubles de la personnalité. En se rappelant que la *per-sona* n'est autre que le nom latin du masque des acteurs de théâtre (*per-sonare* : pour sonner, pour faire du bruit).

Au jeu des dieux antiques contrariant les volontés humaines se serait substitué ce qui se joue dans l'inconscient, nouvel Olympe capable de s'imposer aux projets de la raison.

A divers degrés, ces théories psychologiques ont été intégrées au point de faire aujourd'hui partie de l'esprit du temps. Sous leur angle de réhabilitation du jeu, elles ont pu donner lieu à des réformes profondes de la pédagogie ou des méthodes de réinsertion de jeunes. L'adolescence apparaît en effet comme une période particulièrement sensible de recherche de personnalité et d'identité, de passage d'un rôle dans les jeux gratuits des enfants à un autre dans le jeu social des adultes. Il n'est donc pas étonnant que les notions de rôle et d'identité soient au cœur des actions de prévention, dont une manifestation classique peut-être le spectacle de fin d'année dans un collège sensible où l'on prévient les incivilités par une pièce de théâtre. Très récemment, la remise au goût du jour de la cérémonie de remise des prix dans un établissement de zone d'éducation prioritaire de la banlieue parisienne semblait poursuivre le même objectif.

Le retour au jeu permet en effet le retour aux règles car l'un et l'autre sont indissociables. Peut-être s'agit-il d'un reflux après un mouvement de contestation de toute forme de règle et de l'hypocrisie du jeu social dans les « années 68 ».

Peut-être, redécouvre-t-on aussi les vertus socialisantes du jeu. Une société équilibrée repose en effet sur la canalisation de la violence par le respect de règles et de normes symboliques. Faute de quoi, la société peut devenir un affrontement continu et se déstructurer. Faire partie d'une société suppose que l'on accepte de « jouer le jeu », d'accepter une part de rituel et d'arbitraire et de renoncer à vouloir absolument tout démontrer, expliquer et justifier.

Mais, ceci n'est possible que si le jeu social est considéré comme globalement légitime. A l'instar des enseignements des sciences exactes, nous savons que la part de fantaisie et d'aléa est liée à notre propre complexité. Il ne s'agit pas de la refuser en bloc mais de bien s'assurer que le jeu n'est pas fondamentalement injuste. Dans une société démocratique, ceci suppose la reconnaissance des règles comme justes par la société. Ainsi les règles du jeu social en cours aux Etats-Unis d'Amérique, qui sont largement basées sur la distinction entre *winner*s et *loser*s au jeu du marché, peuvent être considérées comme acceptables par une majorité d'américains, mais ne le sont pas nécessairement dans un autre pays.

Le retour contemporain de la pensée en termes de jeu tempère donc les conceptions mécanistes du monde et de la société.

Mais il est un plan, plus concret, où se pose la question du jeu dans les sociétés contemporaines : c'est le développement d'une société hédoniste des loisirs.

Une des grandes tendances contemporaines des sociétés occidentales est l'établissement d'une société hédoniste des loisirs. Cette évolution ne semble pas se limiter à l'augmentation du temps non-travaillé ou à la diminution de la part du revenu liée aux besoins vitaux.

Elle s'accompagne aussi de nouveaux comportements centrés sur la recherche du bonheur, ou au moins du plaisir, individuel.

Si l'on s'en tient aux messages publicitaires, il semble que l'idéal soit d'échapper à une société de grisaille et d'ennui en s'adonnant à des activités grisantes. Est aussi revendiqué le droit aux caprices, comme en témoigne de nombreuses campagnes assimilant explicitement le consommateur adulte à un enfant.

L'objectif serait donc de retrouver le monde magique et grisant de l'enfance au travers d'une automobile, de vacances ou encore de la visite d'un parc de loisirs. Le consommateur est invité à devenir un autre, à jouer un rôle lui permettant d'échapper au quotidien. C'est donc bien du jeu que la société des loisirs propose. Mais, dans ces *Mythologies* consuméristes modernes dépeintes par Roland Barthes, on s'évade du quotidien par la seule force du plaisir narcissique et non plus par la force des dieux antiques. Le jeu ne tient plus qu'au « je ».

Si ce ressort n'est pas nouveau (il est le propre de toute activité de loisir), la société des loisirs l'amène peut-être à un degré nouveau qui en change la nature : ce qui n'était hier qu'une distraction, entre deux séquences de la vie réelle, est de plus en plus revendiqué comme se substituant à la vie réelle. C'est alors le quotidien qui deviendrait un pesant intermède entre deux expériences grisantes. Le jeu serait alors le principe et le « sérieux » l'exception. La vie serait un désir (*de-siderium* : ce qui vient des étoiles) sans cesse réalimenté.

C'est ainsi qu'apparaît aujourd'hui un concept nouveau : l'*adulthood*, mélange d'adulte et d'adolescent. Pour le sociologue François Dubet, l'*adulthood* n'est d'ailleurs plus le fait des jeunes adultes mais peut affecter toutes les tranches d'âges (retraités y compris). Il affecte aussi tous les domaines de la vie, des jeux télévisés à la vie intime vécue comme plus ludique ; le libertinage des jeux de l'amour participant de ce grand jeu de la vie. Plus précisément, la mode du *speed dating* relève largement du jeu : mise en scène, minutage des rencontres, règles précises et place laissée au hasard.

Pour certains auteurs, cette tendance à la valorisation du seul désir immédiat d'être grisé au détriment de recherches plus structurées et plus constructives témoigne d'une ère qui serait l'*Ere du vide*, pour reprendre le titre de l'ouvrage de Gilles Lipovetsky. Toutefois, d'une part, la société des loisirs ne se réduit pas à ces tendances et d'autre part certaines activités en apparence ludique peuvent avoir nombre d'autres facettes tant au plan individuel que collectif, comme par exemple le sport.

Un risque sérieux en revanche apparaît lorsque le plaisir du jeu s'impose à la réalité.

*

Le jeu moderne étant avant tout une activité plaisante destinée à rompre la monotonie du quotidien, celui-ci peut créer des phénomènes de dépendance, lorsque le retour à la banalité laisse un manque de stimulation. Il y a bien sûr le cas connu des ludopathologies liées aux jeux d'argent (casino, cartes, chevaux).

Mais, au-delà de ces cas heureusement très identifiés, le développement de la culture du jeu à grande échelle ne présente-t-elle pas des risques pour nos sociétés ?

En matière économique, la culture du jeu pourrait en apparence être considérée comme positive car liée à la prise de risque elle-même consubstantielle à toute démarche d'entreprise, créatrice de richesses. Les gouvernements successifs ne cessent d'ailleurs d'encourager une telle prise de risque, en développant même les modes de financement réservés aux activités les plus risquées (les récentes lois sur le capital—risque et le financement de l'innovation).

Toutefois, il n'est pas certain que le goût hédoniste du jeu développé dans nos sociétés soit de nature à favoriser la création d'entreprise. En effet, aussi grisante soit-elle, cette dernière activité suppose d'abord une pleine prise en compte de la réalité. Et non une fuite de celle-ci.

Le goût moderne du jeu s'illustre sans doute moins dans l'entrepreneuriat que dans la spéculation boursière, qui a pu s'apparenter récemment (pendant la période 1997-2001) à un casino générateur de gains sans difficultés. Or, le vertige du joueur tient sans doute à la disproportion entre la mise et le bénéfice possible. C'est d'ailleurs précisément le décalage entre la mise sur un marché et la valeur fondamentale des actifs qui définit une bulle spéculative.

Le goût du jeu serait donc économiquement déstabilisant, dès lors que la valeur virtuelle des actifs éclipserait leur valeur réelle.

Mais, il est d'autres domaines où la vertige du jeu virtuel risque d'affecter voire de détruire le réel. Ceci peut-être plus ou moins grave : des couples brisés par la participation à tel jeu de télé-réalité jusqu'aux jeunes tortionnaires voire meurtriers agissant sous l'influence de jeux vidéo ou de films violents.

Ne doit-on aussi y voir une forme très profonde et très grave d'ennui. Ennui dans une société technicienne qui est, sinon une société de la performance, au moins une société de l'échec ou de la déviance interdits. Dès lors, remonte peut-être l'inquiétant cri de Baudelaire jeune : « plutôt l'horreur que l'ennui ». Pour Alexandre Kojève d'ailleurs, les sociétés libérales démocratiques risquaient de s'approcher d'une forme de « fin de l'Histoire » (idée reprise par F. Fukuyama), où les passions individuelles ne pourraient plus s'illustrer que dans « le maniérisme japonais » ou dans des comportements antisociaux et schizophréniques, causés par l'ennui généralisé en l'absence de grands récits ou de grandes perspectives.

Le développement du « virtuel » ne devrait sans doute que renforcer ces risques à l'avenir.

*

Le jeu apparaît *in fine* comme un concept aux multiples aspects liés à la notion d'échappatoire ou de surprise. Hier largement intégré et sacralisé dans les sociétés holistiques, cette notion aurait pu être idéalement abandonnée par la modernité mais, elle semble être réintroduite dans les paradigmes contemporains. En effet, le jeu aide à penser la complexité à laquelle sont confrontées tant les sciences exactes que sociales. Un autre retour du jeu est lié au plaisir qu'il procure et que recherche *l'homo consumerens*.

Aussi différent que puisse être cette dernière forme de jeu avec le sens antique sacré, une problématique constante les unit : celle de la responsabilité individuelle.

Il est probable que la réalité a sans doute besoin d'échappatoire et que l'adulte a sans doute besoin de l'enfant en lui et donc du jeu pour s'accepter, voire se comprendre. Mais, la bonne distance doit être établie, qui permet d'intégrer et de comprendre les jeux de la réalité sans la sacrifier au nom de dieux capricieux d'hier ou du simple plaisir d'aujourd'hui.