

Le conflit et le jeu : une confrontation autour de la normativité des règles.

Introduction :

Dans une chronique sportive à l'occasion d'un match de rugby paru dans *Libération* le 28 mai 1984, le philosophe Michel Serres racontait un épisode de la Seconde Guerre Mondiale qui s'est déroulé durant la bataille du Pacifique : des marins américains, dont le porte-avion s'est échoué sur un atoll non cartographié, ont cohabité avec les indigènes qui les ont accueillis. Durant cette cohabitation, les soldats ont eu loisir de jouer au football américain et d'enseigner cette pratique ludique et sportive aux insulaires avec lesquels ils ont fait de nombreux matchs. Des années après le retour au pays, les anciens matelots décident de retourner sur cette île du Pacifique afin retrouver leurs anciens hôtes et amis. Une partie de football est organisée pour ces retrouvailles : on y joue comme au bon vieux temps, à une différence près : à la fin du temps réglementaire, on continue la partie jusqu'à ce que l'équipe qui est en train de perdre remonte le score à égalité, ce qui sonne la fin d'un match qui peut durer des jours entiers voire des semaines. Ainsi, la réappropriation du jeu par les « sauvages » donne une leçon de morale aux marins américains qui ont traversé la tourmente de la guerre. Cette anecdote fait office de parabole dans laquelle le combat ludique voit sa signification éclairée par la toile de fond de la Seconde Guerre Mondiale. Dans cette parabole, le jeu et son esprit sont mis en perspective par le conflit mondial : il suffit de s'entendre sur la règle, de changer un détail du règlement pour que le jeu soit propice à une issue égalitaire et heureuse pour tous. Et la question se pose inversement : le chaos sur lequel débouche le conflit n'est-il pas le fruit d'une incapacité à se mettre d'accord sur des règles communes favorisant l'entente et la coopération ?

En ce sens, si les notions de conflit et de jeu ont toutes deux une extension large de part leurs acceptions possiblement métaphoriques, cependant nous voudrions en saisir les enjeux principaux, en les confrontant l'une à l'autre, autour du problème de la normativité de la règle. En effet, les formes du conflit sont plurielles et graduelles : du conflit larvé régnant sous le poids d'une parfaite tension à la guerre ouverte déchaînant la violence la plus aveugle, les situations conflictuelles peuvent paraître sans commune mesure entre elles. De même, la multitude des pratiques ludiques rend difficile la compréhension d'un concept unitaire de jeu. Pourtant, en opposant le jeu au conflit, il nous apparaît déjà que leurs principes se dessinent à la fois par similitude et par contraste.

Par similitude, le jeu se présente à certains égards comme un modèle réduit du conflit : le combat, l'adversité et la victoire fondent la figure essentielle du jeu comme *agôn*. Derrière cette manifestation de la culture hellénique, c'est l'âme humaine qui s'exprime soudainement, et il s'agirait alors de comprendre le jeu dans son rapport à la culture. Une certaine approche anthropologique a ainsi cherché à rendre compte des comportements culturels diversifiés à partir de

l'instinct essentiel de l'homme pour l'activité ludique. Les formes primitives du conflit contribuant à la différenciation de la culture, nous devrions donc considérer les aspects par lesquels il ressortit au jeu.

Par contraste, nous voyons que le jeu est fondé sur un accord commun quant aux règles qui le régissent alors que le conflit commence à partir de la rupture d'un équilibre établi de droit. Si le jeu se définit par sa gratuité et la simulation d'un espace-temps spécifique mettant à distance la réalité, en revanche la relation conflictuelle est au premier abord marquée par l'esprit de sérieux et la gravité dans la mesure où elle engage des revendications bien réelles et considérées comme vitales par les opposants. Aux sentiments de joie et de reconnaissance que provoquent les moments ludiques contrastent les sentiments de colère et de rancune qui innervent les conflits. Il nous semble bien voir là deux dimensions contraires de la vie humaine, formant la tête de Janus du rapport de l'homme à la règle. Dans quelle mesure le conflit et le jeu nous permettraient-ils alors d'interroger réciproquement la normativité des règles ?

I/ De la puissance agonale du jeu à l'encadrement des pratiques conflictuelles.

1° Du jeu comme Agôn et comme production de culture.

À la question « pourquoi les hommes se font-ils la guerre ? », la réponse « parce qu'ils ont une tendance fondamentale pour le jeu » pourra paraître incongrue à première vue. Pourtant, elle le devient moins si l'on combine un regard anthropologique sur la fonction sociale du jeu et un regard historique sur les formes primitives de la guerre. C'est le parti pris par Johan Huizinga dans son ouvrage *Homo ludens* où il étudie l'homme à partir du jeu comme une « catégorie primaire des phénomènes de culture¹ ». L'historien hollandais met en relief les caractéristiques du jeu pour y voir les racines d'une vie humaine qui se détache de la sphère des besoins et de la vie ordinaire. Cela fournit alors une clé de lecture originale pour l'interprétation des phénomènes humains qui sont toutes des expressions de la culture, en l'occurrence la religion, la politique, l'art et la science. Cette approche culturelle, repose sur l'idée qu'il y a une disposition essentielle de l'homme pour le jeu mais, cela acquis, sa méthode débouche plutôt sur une étude comparée des structures du jeu et des éléments culturels considérés.

En effet, Huizinga relève les caractéristiques formelles qui donnent au jeu sa nature et sa signification de « phénomène de culture ». Celles-ci sont au nombre de trois : premièrement, c'est une activité qui se situe au-delà de tout mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs, et qui se caractérise donc par la *gratuité*. Le jeu est un intermède dans la vie quotidienne, une occupation de détente qui donne du sens dans les liens spirituels et sociaux, et qui gagne de ce fait une place dans la sphère sacrée. Deuxièmement, il possède la qualité de *désintéressement* malgré

1 *Homo ludens. Essai sur la signification sociale du jeu*, Johan Huizinga (1938), Tel Gallimard, Paris, 1951

son caractère indispensable et d'utilité vis-à-vis de la culture. Ce qui se passe dans le jeu est strictement effectué pour le jeu lui-même : on joue d'abord et avant tout par plaisir de jouer, le jeu est son propre intérêt. Troisièmement, le jeu se caractérise par son isolement et sa limitation : le jeu est la création d'un *monde temporaire* avec ses frontières d'espace et de temps, et en ce sens, il n'y a pas de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, ou entre lieu sacré et emplacement du jeu. En fin de compte, la fonction sociale primitive du jeu se confond avec celle du sacré et de ses marqueurs rituels. Le jeu est ainsi vécu de prime abord de façon impérieuse : il crée l'ordre, il est l'ordre.

À partir du moment où Huizinga comprend le jeu selon un lien essentiel avec le sacré, alors il se donne les moyens de comprendre de nombreux phénomènes de la vie humaine. Mais il spécifie encore le jeu et le sacré en y trouvant un principe commun : la compétition. C'est donc cette dimension essentiellement compétitive du jeu que le penseur hollandais s'attache à mettre au jour en premier lieu :

« La fonction du jeu, sous les formes supérieures envisagées ici [le culte et le rite], peut, pour la plus grande part, se ramener immédiatement à deux aspects essentiels. Le jeu est une lutte *pour* quelque chose, ou une représentation de quelque chose. Ces deux fonctions peuvent également se confondre, en ce sens que le jeu « représente » un combat pour quelque chose, ou bien est un concours, qui peut le mieux rendre quelque chose². »

En mettant en exergue le lien intime entre le jeu et la compétition, Huizinga les comprend tous deux comme « fonction créatrice de culture³ » : la compétition ne procède pas de la culture mais la précède. Il s'agit d'observer les formes supérieures du jeu social – plutôt que les formes du jeu que l'individu joue isolément – afin de comprendre la cohésion profonde de la culture et du jeu. De la sorte, on remarque que la plupart des jeux en groupe présentent un caractère antithétique. C'est insister ici sur l'esprit de compétition qui anime toute forme de jeu, amenant les groupes à se considérer comme équipes et à se vivre dans la rivalités aux autres.

Pour désigner cet aspect compétitif du jeu, Huizinga a recours à la notion grecque d'*agôn* qui fournit un modèle de valeurs civilisatrices à travers les jeux sportifs. Ces valeurs sont le surpassement de soi et le dépassement des autres. En ce sens, le jeu se caractérise par la tension et l'incertitude, et il implique toujours la question de la réussite. La concurrence sportive exalte l'homme pour en tire le meilleur de lui-même et le rapprocher des dieux. Cette tendance naturelle de l'homme à l'élévation se traduit par la structure agonale du jeu. C'est cette dernière qui organise les fonctions culturelles différenciées que sont la juridiction et la guerre.

En effet, on trouve dans la forme originale de la guerre de nombreux éléments qui la rattachent à

² *Idem*, p.35.

³ *Idem*, p.84 : « La culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée. Même les activités visant directement à la satisfaction des besoins vitaux, telle la chasse, revêtent volontiers la forme du jeu dans la communauté archaïque».

ses racines ludiques et qui lui attribuent une fonction culturelle⁴. La pratique du combat selon rapport de force frontal où les ennemis s'engagent dans un combat attendu des deux côtés donne le cadre agonal. Si l'on excepte la guerre moderne et certaines formes de combat comme les embuscades, les expéditions de pillage ou massacres, la guerre s'organise de façon ludique sur un champ de bataille où se déploient des forces à peu près égales en moyens et en nombre. « L'élément agonal, note Huizinga, entre en action dès que les parties en présence se considèrent mutuellement comme des adversaires combattant pour une chose sur laquelle ils ont les mêmes droits⁵ ». La structure agonale de la guerre primitive repose sur le fait que l'ennemi est avant tout un adversaire, digne de respect et d'admiration. Il reste à énumérer les caractères ludiques de la guerre : la dimension ordalique, la délimitation du champ, l'assomption d'un code de l'honneur. Ces éléments permettent d'établir l'existence de l'élément agonal qui préside à la guerre et d'en déterminer le lien essentiel avec le jeu.

À cela s'ajoute de façon déterminante la problématique de la valeur : aussi longtemps que la guerre s'inscrit dans le cadre d'une rivalité où dominant le sentiment de l'honneur et l'impression que l'adversaire est un égal, alors la violence connaît une certaine modération car elle respecte une étiquette et des conventions morales implicites. Mais dès lors que le combat s'inscrit dans un cadre où l'adversaire est tenu pour un être inférieur, alors la guerre peut laisser place à une violence sans bornes. C'est bien là - dans le rapport de la violence à des règles morales implicites ou explicites - que le conflit se donne les contours d'un jeu.

Aussi ce cadre formelle, dans lequel se heurtent les antagonismes, se retrouve-t-il de manière bien plus apparente encore dans la sphère du droit. En effet, la juridiction donne un espace-temps où les intérêts divergents viennent chercher l'arbitrage d'un tiers pour se départager. Il est remarquable, nous dit Huizinga, que l'atmosphère qui règne dans un tribunal au cours d'un procès soit celle d'une compétition. Là encore, on en appelle à des valeurs d'honnêteté et de sportivité. La juridiction utilise la réglementation tout en ouvrant le caractère indéterminé de sa mise en pratique, tant et si bien que l'issue incertaine de l'application renvoie en dernière instance à une décision du Sort ou à la chance. Dans les civilisations primitives, le procès apparaît tout à la fois comme un jeu de hasard, une compétition et une joute verbale, assurant ainsi étroitement la continuité du jeu au droit. Huizinga en donne pour témoignage l'exemple des Esquimaux du Groënland chez lesquels l'administration de la justice ne s'est pas encore entièrement dégagée de la sphère ou de la nature du jeu. Pour régler un grief avec l'un de ses congénères, un Esquimaux défie ce dernier à un concours de tambour ou de chants. Le résultat du jeu fait acte de résolution du litige.

On le voit, l'approche anthropologique et historique de Huizinga se tient dans une démarche

4 *Ibid.* p.152 : « Partant de notre conviction que l'*agôn* en soi offre toujours un caractère ludique, la question se pose alors de savoir dans quelle mesure la guerre doit être conçue comme une fonction agonale de la communauté. »

5 *Ibid.*, p.152.

globale d'application de la catégorie du jeu à la culture. Pour ce faire, il réduit le jeu à une essence agonale afin d'en faire le dénominateur commun à la racine de la guerre et du droit. De la tendance universelle de l'homme pour le jeu qui constituait le point de départ, on en arrive à une analyse plus formelle qui met au jour l'agonal comme l'élément ludique structurant une pratique culturelle complexifiée. En l'occurrence, si la guerre et l'application du droit constituent bien des formes de conflit, alors la structure formelle de ce dernier doit être comparable à celle du jeu agonale. Nous voudrions confirmer cette idée en prenant une analyse sociologique du conflit comme point de départ.

2° *Identité de la structure formelle du jeu agonale avec celle du conflit.*

Dans cette perspective, Georg Simmel est le premier à avoir considéré le conflit comme forme de relation sociale et à l'investir pleinement comme objet d'étude propre dans le champ de la sociologie. Aussi son analyse vise-t-elle d'une part à trouver les processus d'unification engagés dans le conflit (au-delà de l'antinomie apparente), et d'autre part à évaluer les modifications internes des parties en cause. Or, en procédant par purification de son objet d'étude pour en découvrir la structure, Simmel retrouve le point de jonction entre conflit et jeu à travers le combat ludique et la juridiction. En effet, l'analyse du combat est l'occasion de mettre en avant « le complexe d'impulsions psychiques » qui leste le conflit d'une gravité certaine en en faisant un combat sérieux, qui s'inscrit dans la durée. Il s'agit d'une relation où les forces en opposition font bloc et se maintiennent assez longtemps pour devenir significative. Simmel fait alors valoir l'imbrication de phénomènes subjectifs et objectifs dans la détermination d'un conflit : le combat ne saurait jamais valoir que pour lui-même, mais il y a toujours une multitude d'éléments extérieurs qui viennent le motiver. Seul le combat ludique est purement formel, à savoir que le combat vaut pour lui-même. Le jeu est à lui-même son propre enjeu : c'est le plaisir de réaliser le beau geste, de se surpasser et de se démarquer des autres. Le combat ludique n'a aucune autre « *motivation sociologique* » que le combat lui-même. D'ordinaire le plaisir du combat et de la victoire n'est qu'un élément parmi d'autres dans les antagonismes causés par un contenu. Le combat ludique au contraire est vide de contenu : on se bat uniquement pour un symbole de la victoire elle-même. Dès lors, le combat ludique apparaît quasiment comme un cas limite du conflit, évidé de son contenu et des impulsions psychiques associées à ce contenu.

Pour caractériser la structure formelle du conflit, le combat juridique fait alors figure de paradigme :

« Mais si l'on considère la forme du conflit, le débat judiciaire est bel et bien absolu ; c'est-à-dire que les revendications des deux parties sont défendues en s'en tenant strictement à la chose et avec tous les moyens permis, sans être détournées ou atténuées par des moments personnels ou extérieurs, quels qu'ils soient ; le conflit juridique est le combat par excellence dans la mesure où il n'y a rien qui

n'aurait aussi sa place dans le conflit *en tant que tel* et qui ne servirait pas ses fins⁶ »

Le conflit juridique est parfaitement pur de tout excès ou de tout détournement de la conflictualité vers autre chose que la résolution de l'antagonisme. Cela témoigne de l'effort simmelien d'une définition positive du conflit dans le cadre de la sociologie : il est un fait *sui generis* qui participe au concept d'unité sans devoir être considéré comme un épiphénomène. Le conflit doit être analysé et défini pour lui-même comme processus d'unification à part entière. En ce sens, si nous avons mis au jour la similarité structurelle du conflit avec le jeu, il serait toutefois incorrect de tenter une réduction ou une dérivation. Si l'on a pu voir avec Huizinga que certains éléments conflictuels dérivent du jeu, cela ne signifie pas que le conflit dans sa complexité commence avec le jeu.

Au contraire, il y a une positivité et une autonomie propre au conflit qui en font un phénomène irréductible. Aussi Simmel en cherche-t-il d'abord l'origine dans l'individu et dans l'existence, chez lui, d'une « pulsion d'antagonisme » ou d'un « tendance belliqueuse ». Ce sont ces éléments pulsionnels qui donnent un contenu subjectif au conflit et qui en font essentiellement un conflit d'intérêt. Lorsque le conflit est vidé de ses contenus subjectifs, il devient alors purement formel, tel qu'il existe dans le combat ludique et le conflit juridique. On fait alors valoir les règles pour elles-mêmes, en purifiant au maximum des éléments extérieurs qui personnaliseraient les rapports entre les adversaires.

« Le conflit juridique ne montre pas moins que le combat ludique le rapport réciproque entre la dualité et l'unité de la relation sociale ; et c'est justement parce que le combat est circonscrit et porté par la rigoureuse unité des normes et des contraintes communes qu'il devient extrême et absolu ».

Le combat juridique et le combat ludique sont deux formes où coexistent l'unité et la dualité : on s'unit pour se battre. Mais la spécificité de ces deux cas est d'organiser la rencontre antagonique et de soumettre la pulsion d'hostilité à un cadre réglementaire. L'hostilité naturelle est ainsi canalisée à travers l'épreuve ludique agonale ou à travers la procédure judiciaire. Elle peut se déchaîner âprement tout en étant dévoyée par la contrainte normative. En ce sens, le cadre formel prend le dessus sur la pulsion, et le conflit semble alors amputé de sa dynamique propre, de sa raison d'être. Cette pulsion d'hostilité fait que le conflit est habité par un recours toujours possible à une violence physique sans mesure. Or, cette violence est d'emblée court-circuité dans les dispositifs ludique et juridique.

Finalement, l'élément ludique dans le conflit, l'agonal, constitue le point-limite où conflit et jeu se rencontrent et se distinguent, mais il n'est une condition suffisante pour définir ni l'un ni l'autre. Pour comprendre le conflit dans son expression la plus pure, il faut donc le replacer dans une dualité forte où aucun arbitrage, aucune médiation ne viennent apaiser la pulsion d'hostilité qui anime la relation conflictuelle. Il s'agit dans ces cas de modifier profondément un rapport, de remettre en

6 *Le conflit*, Georg Simmel, p. 49.

cause les règles du jeu social ou politique. La confrontation du conflit au jeu doit nous permettre de bien comprendre un rapport à la règle fondamentalement différencié. Plus précisément, le conflit et le jeu nous apportent chacun un éclairage particulier sur la normativité des règles, le premier en faisant valoir une capacité aux déplacements des lignes normatives, le second en montrant comment la normativité crée un espace de signification et d'interactions entre les individus.

II/ Trouver une ligne de démarcation forte : les normes et les règles.

1° Le conflit comme rapport à la norme.

Si le conflit est un rapport de force dans lequel les agents font valoir leur propre norme au détriment du respect d'une règle commune alors il nous faut cerner ce qui en détermine une telle dynamique de rupture. État d'alerte et de tension dans lequel les agents se définissent réciproquement comme ennemis, le conflit est lesté d'une certaine nécessité. Il a toujours quelque chose comme une *cause*. Il est le produit d'une situation où la nécessité se fait sentir de manière impérieuse : on possède toujours une bonne raison de se battre, il y a toujours une justification du conflit, ce qui l'entraîne dans une dynamique implacable. C'est un événement marqué psychologiquement du sceau de la fatalité ; le sentiment d'inéluctabilité domine les comportements. La situation conflictuelle inaugure une temporalité où l'objet des dissensions apparaît comme une revendication nécessaire.

Le conflit résulte ainsi d'une situation polémogène assumée : une fois éclos, il se présente comme inévitable. Le conflit est à la fois l'état de tension et l'action de défolement de cette tension. Afin de ramasser l'extension descriptive du concept de conflit, nous pouvons reprendre la définition proposée par Julien Freund :

« Le conflit consiste en un affrontement ou heurt intentionnel entre deux êtres ou groupes de même espèce qui manifestent les uns à l'égard des autres une intention hostile, en général à propos d'un droit, et qui pour maintenir, affirmer ou rétablir le droit essaient de briser la résistance de l'autre, éventuellement par le recours à la violence, laquelle peut le cas échéant tendre à l'anéantissement physique de l'autre⁷ ».

Tout en répondant aux critères de cette définition, la forme et le contenu du conflit restent très variables. Reste que le conflit est un phénomène social normal qui se qualifie par l'introduction d'une rupture permettant la clarification de la situations : les enjeux, les alliances, les conséquences et les risques apparaissent soudainement de manière plus nette. L'enjeu du conflit est de nature politique car il fait valoir la distinction entre la règle et la norme, il s'imisce au creux de cette distinction.

« La règle est un produit de conventions, et de ce fait elle est codifiable, donc repérable, ce qui veut dire que ses dispositions sont énumérables. Elle porte sur un permis et un interdit, étant donné que là où tout est permis il n'est pas besoin de règles. En raison de l'interdit qu'elle comporte elle implique

7 *Sociologie du conflit*, Julien Freund, PUF, La politique éclatée, Paris, 1983, p.65.

une contrainte. La norme au contraire est de l'ordre de la valorisation, soit qu'elle idéalise une aspiration ou une intention, soit qu'elle évalue la conformité d'un phénomène à ce qui se passe dans la majorité des cas (moyenne statistique). Elle n'impose donc pas nécessairement une contrainte. »

Le conflit apporte avec lui la revendication de certaines normes et la contestation des règles qui empêchent à ces normes de se déployer librement. Il provient de la pluralité des normes en concurrence, et de l'impossibilité de fonder une norme des normes. Il met en branle les règles et les normes sur lesquels la société avait trouvé un équilibre. La situation conflictuelle se caractérise comme « situation exceptionnelle » dans laquelle la normativité est mise en suspens avant de se refondre ou de se reconfigurer au moment du dénouement.

Au fond, le conflit est une lutte pour la souveraineté : il s'agit de se rendre maître de soi et asservir l'autre à sa valeur. C'est la dualité entre deux entités ou blocs qui fonctionne à plein régime, et cette dualité, contrairement au jeu, peut parfaitement aboutir à un rapport de puissance complètement asymétrique. La relation agonale proprement ludique cherche une répartition équitable des forces avant de commencer le match afin de conserver un suspens sur la manière dont les joueurs mobilisent leur ressources au cours de la partie. La situation conflictuelle permet au contraire de faire valoir une norme par le déploiement d'une puissance inéquitable. En ce sens, il est d'usage d'opposer les solutions conflictuelles aux solutions pacifiques ou juridiques. Pourtant, il faut admettre qu'avec ce rapport à la norme qui anime le conflit, la question du droit demeure en son cœur. En effet, plusieurs cas de figure montrent que le conflit peut naître d'un rapport au droit. Ainsi les cas d'absence d'une législation, d'impuissance du droit ou de concurrence d'ordres juridiques rivaux sont-ils typiques du genre de failles juridictionnelles dans lesquelles les raisons de conflits peuvent se loger avant d'éclore.

« Les conflits enfreignent les lois positives pour revendiquer une justice plus haute non formulée positivement dans les actes législatifs en vigueur ; ils prennent le risque de jouer le droit contre la loi ; ils se mettent hors la loi pour faire triompher le droit. Autrement dit, les instigateurs du conflit croient à une justice qui domine la justice civile, légale et institutionnalisée ».

Par nature, le conflit conduit à la négation des règles et à l'affirmation de nouvelles normes : c'est là sa différence essentielle avec le jeu qui entretient une relation constitutive avec les règles qui le régissent. Il n'est véritablement compréhensible que dans le champ d'analyse politique où il se rapporte comme une confrontation de puissances, un déploiement de violence et une création de normes. Les agents du conflit désirent assumer leur souveraineté et imposer leurs normes. Pour cela, ils mettent en suspens l'application des lois ou conventions litigieuses, et de ce fait, le conflit est toujours un moment disruptif pour la normativité de la règle. Avant d'interroger la conséquence théorique pour la constitution d'une morale pragmatique qui intègre le conflit comme pivot conceptuelle, nous allons redéfinir le jeu à l'aune des règles constitutives qui fondent son être, et en ramenant sa dimension agonale à un simple aspect parmi d'autres.

2° Repenser le jeu à partir de ses règles.

La notion de jeu que nous avons fait valoir jusqu'à présent est à la fois trop restreinte et trop large. Trop restreinte, elle ne prend en compte que l'aspect agonal du jeu sans distinguer ce qui ressortit à la stratégie, à l'habileté ou au hasard. Trop large, elle risque de perdre sa signification à force de pouvoir être appliquée à toutes sortes de pratiques dans lesquels le langage commun dit que les agents naturels « jouent un rôle ». En ce sens, c'est par métaphore que l'on dira que les acteurs d'un conflit sont en train de jouer parce qu'ils agissent selon une posture particulière ou mettent en œuvre une stratégie pour gagner. Au contraire, pour décrypter la part de jeu qui se glisse dans certaines attitudes conflictuelles, il faut revenir à une définition précise de ce qu'est un jeu et de ce que signifie *stricto sensu* « jouer ».

À ce titre, l'opuscule de Stéphane Chauvier, intitulé *Qu'est-ce qu'un jeu ?* s'avère précieux. En effet, partant du constat que la proposition « un enfant joue à un jeu » n'est pas une tautologie, il s'écarte des interprétations philosophiques qui font du jeu une action gratuite et autotélique afin de le redéfinir plus précisément à la fois comme comportement et comme dispositif. Grâce à une approche analytique, il s'applique à raser les acceptions amphibologiques du jeu afin d'étudier précisément ce qui se passe lorsque, au cœur de la vie ordinaire, des personnes jouent à un jeu. C'est au prix d'une confrontation à la réalité particulière de différents jeux que le sens élargi du « jouer » pourra encore dire quelque chose. Ainsi un jeu est toujours le produit d'une institution qui établit un cadre spatio-temporel dans lequel il y a un but à accomplir par le biais de ludants. En ce sens, il ne saurait y avoir de « jeu privé », à savoir de jeu dont je serai l'auteur et le créateur des règles. Un jeu a un règlement public et celui-ci joue un rôle essentiel dans sa définition. En effet, c'est grâce à elle que le jeu existe indépendamment de ses parties et qu'il est essentiellement détachable de la personne qui y joue. Mais encore faut-il comprendre le type de règles auxquelles on a affaire lors de la pratique ludique.

Dans le but de clarifier la nature du jeu Stéphane Chauvier distingue trois grands types de règles : 1) les *règles d'optimisations d'une pratique* qui anticipent les contraintes et s'expriment comme régularité naturelle ; 2) les *règles régulatrices* ou *règlements* qui sont arbitraires et sans relation interne avec la pratique qu'elle gouverne et 3) les *règles constitutives* qui procèdent d'une régularité immanente ni naturelle ni fonctionnelle. C'est à ce dernier grand type de règles qu'appartiennent les règles du jeu. La pratique ludique n'existe que par et à travers elles. Ces règles ont un rapport normatif à la pratique qu'elles gouvernent : cette normativité consiste à donner à sa pratique l'organisation qui lui est essentielle pour être une pratique d'une certaine sorte. La règle constitutive joue le rôle d'informateur de l'arbitre naturel de l'agent. Elle représente ce que l'agent doit vouloir faire pour accomplir la pratique que la règle constitue.

Un jeu est donc une pratique régie par des règles constitutives, mais il faut encore remarquer qu'il s'agit d'une pratique téléologique et non d'une pratique procédurale. Le but du jeu ne se limite pas à

l'application d'une procédure pour être atteint, mais il requiert un choix des moyens à utiliser en vue du but. Enfin, il s'agit de moyens constitutionnels et non de moyens naturels : on gagne ou on perd un jeu si l'on utilise à bon escient les moyens pour atteindre le but prescrit par les règles, à la différence de la vie courante où l'on réussit ou échoue à atteindre un but. Les jeux d'institution sont des dispositifs pratiques artificiels prévu pour nous mettre en action, et en ce sens, l'invention des jeux revient à une méditation sur les retardateurs et les complicateurs de l'action, c'est-à-dire tout ce qui fait qu'une action est soumise à la réussite ou à l'échec. Le ressort du jeu repose sur son ou ses fauteurs d'échec, à savoir ce qui fait que le résultat d'une partie demeure indéterminé. Cela peut dépendre du choix stratégique, de l'habileté technique, de la concurrence ou du sort : ces quatre composantes sont « l'âme des jeux d'institution, au sens où ils font qu'un jeu est vivant, qu'un jeu donne matière à espérance ou à crainte, à contentement ou à regret⁸ ». L'enjeu du jeu est ainsi ressaisi et l'on peut ajouter que la structure téléologique dans laquelle il se tient est forclosée, à savoir que les moyens pour atteindre le but mis en exergue par le dispositif du jeu ne valent que dans ce dispositif moyens-fins. Le but du jeu est un but final, un but qui ne peut pas être, directement ou naturellement, un moyen en vue d'un but prochain.

Enfin, Stéphane Chauvier propose une interprétation existentielle du jeu. Il mobilise pour ce faire la notion wittgensteinnienne de « voir comme » et pose la question de savoir ce qui nous amène à voir certaines actions comme des jeux. Le jeu d'institution nous fait voir, en modèle réduit, la structure de l'action pratique mais en tant que celle-ci n'est pas sérieuse et sans implications réelles pour la vie. Par contraste, le jeu nous montre les choix et actions de la vie comme irréversibles : le jeu léger et réversible, rejouable à souhait, révèle son contraire, à savoir l'absoluité de l'existence. Le jeu comme pratique intégrant un dispositif qui est un modèle réduit de l'action donne à voir, par contraste, les actions réelles et leur implication existentielle. De ce fait, voir certaines actions de la vie comme des jeux, c'est considérer que les agents adoptent une certaine posture par laquelle il mettent en suspens les implications vitales de leur comportement. On voit bien la différence entre le jeu et le conflit dans la mesure où le conflit est engageant pour la vie. Dégager un comportement ludique dans le conflit reviendrait donc à discréditer la profondeur des revendications qui le nourrissent et à relativiser l'intransigeance des acteurs du conflit. Nous voyons donc le conflit et le jeu renvoyés dos à dos, mais ce rapport antithétique pourrait bien être ce qui les unit par complémentarité.

III/ L'importance du jeu et du conflit pour fonder en valeur la normativité des règles.

8 *Idem*, p.53-54.

1° La force heuristique du conflit.

Plutôt que de dissocier radicalement le conflit et le jeu à travers le partage entre le rapport à la norme et le rapport à la règle, il semble que nous trouvions un bénéfice théorique et pratique à les associer dans une compréhension articulée de la normativité de la règle.

Dans son ouvrage intitulé *La vertu du conflit*, Marc Hunyadi déploie une « morale de la médiation » à partir du constat wittgensteinnien que les règles n'ont pas de valeur de vérité. En ce sens, les règles doivent être discutées non à partir de leur conformité à un état de fait mais à partir de leur validité. En effet, la règle n'est pas seulement une indication sur la permission et l'interdiction de certaines actions : elle est ce qui permet de définir une pratique en tant que pratique, en la distinguant du comportement pur sans signification et de l'action intentionnel visant une fin. En tant que définie par une règle, la pratique s'inscrit dans l'intersubjectivité et se réalise par la pluralité des agents qui la pratiquent. Elle porte déjà en elle la marque de la normativité dans la mesure où elle émerge de l'usage intersubjectif qui lui donne sa signification. Cet ancrage pratique prédétermine sa valeur dans la mesure où, comme Wittgenstein l'a montré, l'usage de la règle détermine la signification et non l'inverse. Cette primauté de l'usage engage d'emblée le fait que la règle relève d'une normativité qui implique qu'elle puisse valoir légitimement plutôt qu'effectivement.

Or cette légitimité vitale de la règle est engagée dès qu'on la conteste. Le conflit se définit par sa capacité à *activer* la normativité de la règle, c'est-à-dire à faire voir la règle comme normative, à remettre en question cette évidence normative. Le *dissensus* opère un travail de sape de l'autorité sous-jacente et implicite des médiations intersubjectives régulées par des règles. La force éclairante du conflit, note Mark Hunyadi, est de proposer une défactualisation de la règle : « Le conflit est doublement heuristique, en ce qu'il révèle, d'abord, la divergence de vue, puis, que cette divergence peut être aplanie⁹ ». Le premier avantage heuristique est d'intérêt psychologique et sociologique : on opère une revalorisation du conflit, on le rend utile dans son interprétation pratique. Le conflit permet de voir les divergences d'opinion et de vues. Le second avantage heuristique est que le surgissement du conflit révèle toujours son autre, vers lequel son existence fait signe, à savoir la violence comme l'autre de la médiation. Ce qui auparavant se présentait sous le jour de la facticité, quelque chose que l'on ne change pas, apparaît tout à coup sous le jour de la normativité, quelque chose que l'on peut décider de changer.

Le conflit doit permettre de développer une pragmatique de la médiation, à savoir que pour chaque règle discutée et mise en cause par un conflit, il est possible d'élaborer une éthique procédurale qui établirait une règle admissible pour les différentes « aspirations » en conflit, en assumant le caractère purement normatif de la règle mise en vigueur délibérément. Ce processus de médiation implique que l'on comprenne le type de normativité en jeu selon la nature propre de la

⁹ Mark hunyadi, *La vertu du conflit*, p.25.

règle discutée.

« Une fois admise la normativité de la règle telle qu'elle se révèle paradigmatiquement dans le conflit, et puisque cette normativité se joue nécessairement, en quelque façon, dans le milieu de l'intersubjectivité, la manière dont les règles mettent à chaque fois en œuvre l'intersubjectivité sera déterminante pour une pragmatique de la médiation à prétention normative¹⁰. »

En ce sens, Mark Hunyadi opère une typologie de la règle en distinguant tour à tour les « règles essentiellement constitutives », les « règles essentiellement prescriptives », les « règles praxiques », les « règles techniques », les « règles essentiellement impératives » et enfin, les « règles catégorielles ». Chacun de ces types de règles peut voir sa normativité activée par la naissance d'un conflit qui demande alors à être aplani sur le terrain même de l'investissement de la force normative. Si l'on prend le cas des règles prescriptives, on voit que le conflit demande à être aplani par « le recours à l'accord social qui les entérine ». C'est l'accord social qui décide à un moment donné de ce qui est tolérable ou non, si bien que ce n'est pas tant le contenu moral qui change que la règle qui décide de son application. Par exemple, le respect moral d'autrui est un contenu dont l'application s'est modifiée avec l'abolition de l'esclavage. Ou encore, dans le cas d'un conflit portant sur des règles essentiellement injonctives, celui-ci devra se résorber par une interaction directe finalisée par l'entente. C'est là une situation conflictuelle dont les moyens de résolutions demandent à être trouvés *ad hoc* par le compromis entre les aspirations opposées.

Finalement, le conflit souligne la normativité de la règle et ses conditions de validité mais une fois cette dimension critique ouverte, alors la règle ne risque-t-elle pas de perdre à jamais sa force normative, comme coincée dans l'espace de sa remise en cause conflictuelle ?

2° La force heuristique du jeu.

Dans le cadre de notre confrontation au jeu, regardons de plus près le cas des « règles constitutives », dont la fonction est de constituer *ex nihilo* des pratiques qui n'existeraient pas sans elles. Ces règles n'ont pas la forme d'impératifs : malgré leur forme constative, ce sont des propositions qui ne décrivent rien mais stipulent ce qui pourra être dit correct ou incorrect. On ne peut caractériser aucune des actions de type : « il était hors jeu » ou « il s'est marié » de façon douée de sens sans se référer aux règles qui les constituent. La source de la normativité de ces règles est peu discernable de la facticité de leur existence. De ce fait, on peut à peine parler de « conflit » quant à ces règles, tout au plus de « litige » : le seul moyen d'aplanir le litige, c'est de se référer aux règles elles-mêmes, et de renvoyer à leur apprentissage. L'intersubjectivité inhérente à la normativité de la règle constitutive se manifeste alors sur le mode du contrôle. La norme qui permet de résorber le conflit est celle des règles telles qu'elles ont été établies, et qu'il faut apprendre sur le mode de la maîtrise technique.

¹⁰ *Idem*, p.33.

Aucune réalité extérieure ne justifie de telles règles ; elles sont immotivées. Mais l'immotivation des règles essentiellement constitutives ne les soustrait pas à toute contestation possible ; elles sont soumises en dernière instance à l'usage concret des usagers, et non suspendue à une norme supérieure. Le fait que les règles soient immotivées n'implique pas qu'elles ne soient pas justifiées. En revanche, dans la mesure où elles sont justifiables, par exemple par un intérêt pratique, elles sont contestables et donc modifiables. Par exemple, la règle du hors-jeu au football se justifie par la complication offensive et la tactique défensive qu'elle introduit dans le jeu, mais on pourrait décider de la supprimer dans l'intention de favoriser un jeu où l'on veut du spectacle avec le plus de ballons possibles au fond des filets. Les règles constitutives se justifient donc selon l'intérêt interne de la pratique qu'elles font exister. L'immotivation de ce type de règles nous permet de mieux comprendre le caractère de gratuité du jeu dont parlait Huizinga. En effet, il n'est pas certain que le jeu soit complètement émancipé de la sphère des besoins dans la mesure où il répond à certains besoins complexifiés (psychologique, sociologiques, pédagogiques). On ne peut plus considérer que la gratuité du jeu soit liée au désintéressement d'une telle activité. Il suffit de voir l'investissement avec lequel les joueurs s'impliquent dans la partie, dans l'espoir du gain symbolique ou réel. Par contre, la gratuité du jeu est sauvée lorsqu'on la réfère à l'immotivation qui préside à l'établissement de règles constitutives.

De plus, les règles constitutives sont celles qui offrent la prise minimale au conflit dans la mesure où elles déterminent l'existence de la pratique qu'elles régissent. De fait, dans le cadre de la pratique, il n'y a pas de conflit possible : un conflit à propos des règles du jeu entraîne systématiquement la mise en suspens de la partie, ou l'arrêt de la partie. C'est en terme de litige que la situation conflictuelle est envisagée dans le jeu. Aussi le cas normal de litige est-il celui que l'on résout par la simple injonction : « Apprends ! », c'est-à-dire la constatation d'une déficience dans la maîtrise technique de la règle, dont le juste apprentissage est contrôlé par la communauté concernée. On le voit, la résorption du conflit passe par la référence à l'instance médiatrice qu'offre la règle constitutive. Dans le cas où il y a litige sur un élément réglementaire, dans les règles d'un jeu par exemple, il faut voir si la modification de l'élément ne modifie pas radicalement la nature de la pratique et recourir à une règle prescriptive. Les discussions sur l'introduction de l'arbitrage vidéo au football sont un exemple d'élément réglementaire modifiable sans modification de l'ensemble de la pratique.

En fin de compte, c'est lorsque la normativité disparaît sous l'usage qu'elle est à son comble. Notre hypothèse est que le jeu offre un moyen d'accès privilégié à une conformité, consentie par les agents, au caractère normatif de la règle. En ce sens, le jeu et le conflit sont le contrepoint l'un de l'autre. D'un côté, le conflit conteste la normativité, questionne la légitimité et ouvre un espace procédural d'évaluation, de discussion et de mise en accord explicite et *a posteriori*. De l'autre, le

jeu ouvre un espace de jouissance de cette normativité dont la force normative repose au contraire sur un accord *a priori* et implicite.

Il s'agit d'un accord *a priori* et implicite en quelque sorte différé car il y a toujours un moment d'apprentissage des règles – apprentissage théorique et pratique – mais le jeu ne commence véritablement que lorsque la règle se fait oublier derrière le déroulement du jeu. Le jeu survient véritablement après intégration des règles et dans leur usage par tel ou tel coup, telle ou telle tactique. On est dans le cadre de cette normativité, on la vit, on l'assume sans la remettre en question : on est dans le milieu jouissif de cette normativité. Ainsi les règles constitutives offrent le paradigme d'un rapport constructif à la normativité où la normativité est acceptée et intégrée.

En effet, nous avons vu qu'avec les règles constitutives nous sommes dans le cas limite de la possibilité d'un conflit et l'on voit que la possibilité du jeu repose sur l'acceptation de ces règles et sur l'accord intersubjectif qui permet d'accéder à l'espace-temps créé de toute pièce par la normativité. Le sens existentiel du jeu est de créer un monde de significations.

Conclusion :

Il est temps de revenir sur l'ensemble de notre démarche afin d'en dégager les bénéfices théoriques. Une approche anthropologique nous a conduit à définir le jeu comme phénomène structurant pour le conflit. À ce titre, il a fallu apprécier le jeu du strict point de vue de son esprit agonale, d'une part, et considérer le conflit sous les espèces de la bataille rangée et de la bataille juridique. Cela nous a permis de dégager une structure formelle dans laquelle le conflit s'identifie au jeu sous la double condition que le conflictuel se soumette à un cadre réglementaire et que le ressort du ludique soit la compétition. Cette structure formelle est apparue comme le cas-limite où le conflit se dissipe comme conflit dès lors qu'il suit scrupuleusement des règles. Au contraire, le jeu s'est révélé pleinement lui-même en tant que pratique spéciale où le règlement est constitutif d'un espace-temps qui se découpe de la vie ordinaire. Cela nous a conduit dans un second temps à penser le conflit comme excès par rapport à la règle, comme dépassement et déplacement des règles pour spécifier la volonté souveraine qui l'anime : dans le conflit, on ne cherche pas à jouer, on veut arbitrer. C'est pourquoi la relation conflictuelle nous est apparue comme un rapport à la norme dans lequel la puissance devient le recours nécessaire à l'instauration de valeurs. En ce sens, nous avons ressaisi la nature du conflit comme ce qui est à même de remettre en cause les règles communes. En contre-partie, nous avons repris la définition du jeu en spécifiant la nature des règles par lesquelles il existe sous des formes bien plus variées que sa seule dimension agonale. Nous avons finalement ressaisi ce rapport antinomique à la normativité des règles en proposant de les voir comme le contrepoint l'un de l'autre. Si la vertu du conflit est d'ouvrir le champ de la normativité des règles comme un terrain de remise en cause, de débat et de discussion, à l'inverse la vertu du jeu est selon

nous de nous permettre de vivre la normativité des règles dans un rapport constitutif, voire jouissif à travers lequel la force normative retrouve toute son efficence. Si le conflit ouvre le champ de la normativité, le jeu le referme : il est un accès privilégié à une entente normative qui permet d'accéder à quelque chose d'autre que l'état présent, à un univers de signification où le respect des règles est librement consenti et vécu comme le fruit d'une volonté autonome.

Si l'approche anthropologique et historique de Huizinga nous a permis de dégager les traits principaux du jeu, cependant c'est bien l'approche analytique qui nous a permis de dégager une définition conceptuelle nette du jeu à partir de laquelle se dégage son sens existentiel. Finalement, Stéphane Chauvier identifie la source de l'illusion qui conduit Huizinga à un concept de jeu amphibologique : le voir comme. En considérant le jeu comme l'origine des pratiques culturelles telles que le droit et la guerre, le penseur hollandais ne s'est pas rendu compte que dès lors qu'il considérait le droit ou la guerre comme des jeux il s'interdisait de saisir ces activités culturelles dans leur spécificité propre. Il en est ainsi pour le conflit. Le conflit a bien cette dimension agonale qui caractérise de nombreuses formes de jeu, néanmoins cette dimension agonale n'est pas de la même nature. Le conflit est entièrement et absolument agonale, et ce caractère se dirige contre un ordre établi, contre les conventions contre les règles du jeu social et politique tandis que dans le jeu l'élément agonale s'inscrit toujours dans le cadre des règles. La normativité des règles du jeu est le catalyseur de l'esprit de compétition et de la violence. On lui fait confiance pour ouvrir un espace où se qui se passe dans le cours du jeu et dans le cadre de ses règles n'implique aucune conséquence pour la vie en dehors du jeu. En fin de compte, en changeant les règles du football américain, les indigènes de l'île du Pacifique y trouvent une activité qui permet peut-être de préserver l'équilibre social en faisant vivre les valeurs de respect et de dignité, mais ils s'interdisent sûrement de pratiquer cette activité pour ce qu'elle est vraiment : un jeu. Perdre ou gagner à un jeu ne donne pas lieu à l'humiliation. « L'important est de participer » dit la maxime populaire, qui se rend compte que le jeu donne bien accès à une sphère de régulation intersubjective privilégiée.