

Isabelle Guay

ÉTHIQUE ET ACTIVITÉ ESTHÉTIQUE

**La philosophie dans le labyrinthe des *Jeux de concepts*,
une œuvre sur ordinateur de Gilbert Boss**

2009

Résumé

Chez les Modernes, il était fréquent qu'un intérêt pour les exercices ou arts de la pensée soit intimement lié à une conception de la philosophie comme formation de l'individu pour lui-même. L'éthique pouvait alors être comprise comme consistant en une telle formation, et le développement d'un art des concepts, l'exercice du jugement ou le raffinement du caractère à l'aide des arts libéraux pouvaient être conçus comme différents aspects de l'activité esthétique en un sens large. Puis la philosophie s'est scindée en plusieurs disciplines, si bien que nous distinguons aujourd'hui les différents domaines que sont l'éthique, l'esthétique, la politique, la théorie de la connaissance, la théorie du langage ou la métaphysique, par exemple. Il s'agira dans ce mémoire de montrer que le courant moderne pour lequel l'éthique et l'esthétique sont intimement liées se poursuit toujours aujourd'hui, et de trouver à exercer une pratique artistique, plutôt que théorique, de la philosophie, dans la perspective d'une réflexion sur les rapports du développement d'une telle pratique avec la formation de l'individu pour lui-même et à partir des *Jeux de concepts* de Gilbert Boss, une oeuvre philosophique sur ordinateur. La conception originale de la liberté rendue possible par le déploiement d'un ensemble de jeux de concepts permettra de montrer comment celle-ci peut mener à l'élaboration d'un projet de société ainsi qu'à un renouveau de notre rapport à la philosophie.

Introduction

Aujourd'hui encore, la philosophie continue à vivre et à produire des œuvres originales. C'est le cas des *Jeux de concepts* de Gilbert Boss. Il s'agira dans ce mémoire de présenter quelques aspects du système philosophique qu'il a développé dans cette œuvre sur ordinateur, que j'aborderai dans la perspective d'une réflexion sur les rapports entre l'éthique et l'activité esthétique. Je commencerai par montrer rapidement dans quel sens général je propose de comprendre ces rapports, avant de poursuivre la réflexion amorcée à partir de l'élaboration de jeux de réflexion inspirés par les *Jeux de concepts*, auxquels sera convié le lecteur.

Pourquoi s'intéresser aux liens que peuvent entretenir l'éthique et l'activité esthétique ? L'éthique n'est-elle pas une réflexion sur les normes ou règles selon lesquelles il est justifié d'agir, et l'esthétique, une discipline s'intéressant à l'étude des arts, et par exemple à la définition du beau ou à l'analyse des autres critères esthétiques que peuvent manifester les œuvres artistiques ? A partir d'une telle distinction, leurs rapports n'apparaissent-ils pas comme étant relativement distants ? Selon une conception courante, en effet, l'éthique concerne par exemple la définition de règles selon lesquelles il faut agir. Il s'agit alors de réfléchir aux valeurs qui devraient être considérées comme importantes dans un certain contexte. Un ensemble d'actions et de réactions sont ensuite conçues comme souhaitables, de sorte qu'il faut alors chercher à définir le type de règles susceptibles de les susciter chez les gens. Dans le même sens, si l'on procède de façon descriptive, à la façon du sociologue, on s'intéressera aux différents types de dispositifs créés par les sociétés pour stabiliser un groupe social autour d'habitudes et de valeurs communes. Pour ce qui est de l'esthétique, on cherchera par exemple à décrire ou à définir ce que sont les valeurs esthétiques. Ou encore on se demandera si le beau existe réellement, en tant que phénomène esthétique pouvant être reconnu par tous, ou s'il est plutôt relatif aux goûts de chacun. D'autres types de catégories esthétiques, le laid, le sublime, le kitch, etc., pourront aussi être analysés. L'éthique et l'esthétique sont alors deux types de réflexions qui n'ont que peu ou pas de relations entre elles.

Il existe pourtant un important courant moderne pour lequel l'éthique et l'esthétique (en un sens large) sont considérées comme intimement liées entre elles en tant qu'elles sont chacune un important moyen de formation de l'homme pour lui-même. La conception dominante de l'éthique (ou de la morale) implique bien que celle-ci requière une certaine formation de l'homme, mais pour le rendre plus conforme à une conception précise de la morale plutôt que pour le former comme individu, à partir de son caractère et de ses intérêts propres conçus comme devant être raffinés et développés pour eux-mêmes. Pour de nombreux auteurs de ce courant moderne, au contraire, l'éthique est conçue comme impliquant une formation du caractère, des sentiments et de la raison, visant non pas tant l'obéissance à des règles

que le développement d'un art de vivre grâce à l'exercice des différentes facultés d'une individualité toujours singulière, comme chez Spinoza par exemple¹. En ce sens l'éthique implique une attitude radicalement active, une progression vers l'autonomie du jugement, c'est-à-dire quelque chose comme une formation à la liberté, qui puisse permettre à l'action de se diriger autrement qu'en fonction de préjugés ou d'impératifs simplement reçus comme tels. C'est ici qu'interviennent les arts, au sens large d'exercices du jugement comme au sens strict. Plusieurs penseurs, comme Hume ou Schiller, accordent en effet aux arts une puissance bien supérieure à celle qu'on tend à leur supposer aujourd'hui, et notamment une puissance morale². Le beau n'est alors pas vu comme ce qui satisfait les goûts immédiats mais comme ce qui plaît au jugement éduqué, et même ce qui élève l'âme (comme nous le verrons plus loin).

Dans cette perspective, les arts sont considérés comme pouvant avoir une action sur les ressorts qui permettent à l'homme d'agir au lieu de simplement réagir. Ils deviennent un moyen de développer le jugement et de raffiner la sensibilité, en rendant par là l'homme plus libre et donc davantage capable de discernement et d'action réfléchi. L'idée de l'exercice des facultés sensibles et d'une formation du jugement est alors impliquée dans celle de l'esthétique, de sorte que l'éthique et l'esthétique ne sont plus vues comme des domaines d'études distincts ou comme des sphères de la vie séparées, mais comme différentes facettes de la culture de l'homme par lui-même, de sa formation à la liberté et de son élévation morale. Schiller présentait même sa conception de l'éducation esthétique de l'homme, d'ordre éminemment moral, en disant qu'une telle éducation était indispensable à « l'édification d'une vraie liberté politique »³. En cela sa conception de la liberté se rapprochait de celle de Spinoza, parmi d'autres, en ce qu'elle était vue comme impliquant le développement des facultés de l'homme (et non comme une faculté entièrement acquise dès le départ), ou de la conception de l'autonomie des Lumières, qui est également le développement d'une liberté de juger au sens le plus large du terme.

Il existe tout un courant, depuis la modernité jusqu'aujourd'hui (même si ce n'est pas le courant dominant), pour lequel l'éthique et l'esthétique sont conçues comme étant les moyens d'une telle formation de l'homme, par laquelle il puisse développer, véritablement, une capacité de juger, de goûter, de ressentir et d'agir qui lui soient propres, c'est-à-dire par laquelle il puisse devenir libre.

Avant de présenter brièvement quelques auteurs de ce courant, pour montrer plus concrètement quels sont les types de rapports entre l'éthique et l'esthétique qui retiendront mon attention dans ce mémoire, je propose d'envisager d'abord quelques raisons pouvant expliquer pourquoi, aujourd'hui, il n'est plus souvent accordé à la

¹ Voir Spinoza, B., *Éthique*, Paris : Garnier-Flammarion, 1965.

² A ce sujet, voir l'essai de Hume, D., « De la délicatesse de goût et de passion », in *Essais moraux, politiques et littéraires et autres essais*, Paris : PUF, 2001, et Schiller, F., *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris : Aubier, 1943.

³ Schiller, F., *op. cit.*, p. 71.

formation de l'homme pour lui-même l'importance fondamentale que les modernes lui attribuaient. Diverses conceptions de l'homme nous poussent en effet à n'accorder que peu d'importance à ce type de formation, ce qui a pour conséquence de ramener l'éthique et l'esthétique à de simples domaines d'études théoriques conçus comme tout à fait distincts l'un de l'autre. Si l'individu est vu comme devant agir selon des valeurs ou des règles jugées importantes pour la société davantage que pour son propre développement (et comme devant alors apprendre à les reconnaître et à réfléchir à leur sujet), une formation de ses capacités pour elles-mêmes n'est en revanche pas considérée comme un enjeu fondamental. J'envisagerai d'abord l'une des raisons qui me semblent pouvoir expliquer le fait que nous n'accordions souvent qu'une importance secondaire au développement de l'individu pour lui-même. Cette raison est que nous tendons à ne pas considérer que la liberté soit le fruit d'une formation poussée des capacités de l'homme, ce pourquoi l'éthique et l'esthétique ne sont pas vues comme pouvant constituer un enjeu majeur de cette formation. Cela me conduira à la présentation d'auteurs pour lesquels ce type de formation est conçu comme essentiel, autant pour l'individu lui-même que pour la société. Brossons donc une esquisse de deux de ces conceptions, choisies parmi d'autres en raison de leur fréquence et de leur radicalité, pour voir plus concrètement en quoi elles tendent à nous empêcher de concevoir la liberté comme impliquant une formation.

Selon la première, l'homme d'aujourd'hui se voit comme l'homme objectif, incarnation de la nature humaine débarrassée des idéologies, faisant choix de soi librement, c'est-à-dire décidant des valeurs qui lui importent, de ce qu'il fera de ses temps libres, choisissant les produits culturels qui lui conviennent parmi ceux des multiples cultures qui s'offrent à son libre désir. Dans cette perspective, nous pensons que maintenant que bon nombre d'entre nous ne sont plus dirigés depuis l'extérieur par les puissances religieuses ou, plus largement, idéologiques (lesquelles prétendaient savoir mieux que nous ce que nous devons privilégier, faire, aimer, penser), chacun est libre de se développer selon sa personnalité propre et a le choix de ce qu'il fera de sa vie, dans les limites de ce que permet la loi. Cette conception est souvent liée à celle selon laquelle l'ordre social actuel trouve son fondement dans les besoins réels de l'homme. En effet, nous pensons souvent que nos sociétés n'obligent plus désormais à une certaine conception de l'homme ou du bien et qu'elle est donc neutre, du point de vue idéologique, s'occupant uniquement de régler l'économie autour des besoins de l'homme (et laissant chacun choisir les façons de satisfaire les besoins de sa nature plus privée tels que l'amitié ou la reconnaissance).

Selon cette conception, l'idée que la formation éthique et esthétique de l'homme est un moyen de développer sa liberté peut difficilement paraître très convaincante : l'homme est déjà un être relativement achevé. Il peut être détourné de ce qu'il serait devenu en évoluant librement, lorsqu'il est empêché de se développer selon ses désirs (en raison de croyances l'empêchant de juger des choses par lui-même ou de différents autres types de conditionnements). Mais sinon on pensera souvent, dans cette perspective, que la liberté est une sorte de caractéristique plus ou moins spontanée de la nature humaine, dont l'exercice peut être contrarié, mais qui dans des circonstances normales permet à chacun de développer un caractère qui lui est propre,

de sorte que dans ces conditions le libre choix de sa vie lui est offert, dans les limites de ce qui est permis.

Il est vrai que peu de gens partagent cette conception à son état pur. En effet, malgré la puissance de l'idée selon laquelle les sociétés actuelles auraient trouvé le moyen, en concentrant leurs efforts sur l'économie, de refléter la nature de l'homme et de s'émanciper de toute idéologie pour cette raison, il est difficile de parvenir à penser vraiment que l'homme est tout à fait libre, tant les réflexions sur les divers types de conditionnements sont nombreuses. Les anthropologues nous montrent comment l'homme peut se développer très différemment selon son milieu d'appartenance ; la sociologie, comment dans une même société les rapports sociaux ou les rapports aux choses sont multiples et différents selon les classes sociales, le sexe des individus ou leur âge, parmi d'autres facteurs ; la psychologie, comment l'enfance et l'expérience de chacun influencent son développement ; alors que la biologie expose comment mille causes naturelles rendent compte des attitudes et comportements humains. Chacun en a entendu parler, de sorte qu'une conception hybride est assez fréquente : l'homme d'aujourd'hui tend à se concevoir comme partiellement conditionné mais libre à la fois, pour ce qui est des aspects de sa personne auxquels il s'identifie davantage et qui lui paraissent révéler son caractère plus profond. Il vit alors comme sur deux plans. Lorsqu'il compare sa société aux sociétés idéologiques, il se conçoit comme libre et n'est alors pas porté à se préoccuper d'une réelle formation à la liberté. D'un point de vue théorique ou abstrait, il se conçoit pourtant comme étant conditionné à plusieurs égards, tout en vivant pratiquement comme s'il était libre. L'idée qu'une formation profonde de l'homme à la liberté soit possible et souhaitable n'est donc souvent pas plus naturelle pour ceux qui partagent cette conception hybride que pour ceux qui croient l'homme libre. L'homme est vu comme pouvant développer des capacités qui lui seront utiles et pourront lui rendre la vie plus agréable, en lui permettant de se dégager de l'emprise de certains conditionnements psychologiques notamment, mais il s'agit alors pour lui de revenir à la normalité davantage que d'entrer dans le type d'entreprise de formation de soi dont il s'agit dans la tradition moderne qui m'intéresse ici.

Cette concession à l'idée selon laquelle l'homme est conditionné me mène à envisager cette idée sous sa forme la plus radicale et donc à présenter la seconde conception de l'homme et de sa liberté annoncée plus haut. Selon celle-ci, nos sociétés sont loin de laisser à chacun la possibilité de se développer comme il l'entend, voire elles le conditionnent tout autant que les sociétés qui lui imposaient explicitement une idéologie. Les religions et morales restrictives sont encore très influentes, remarquera-t-on dans cette perspective. Mille et un facteurs influencent l'individu : l'école où il est allé dans sa jeunesse, le quartier où il a grandi, le milieu de travail qui sera plus tard le sien, les rencontres qu'il aura faites, etc. Le système économique, pour sa part, est loin d'être aussi neutre qu'on pourrait le penser. Les études sont largement orientées vers la formation au travail, de sorte que c'est très jeune que des choix déterminant de larges pans de la vie doivent être faits, à un âge où nos idées sur la vie sont encore assez peu étayées, faute d'avoir eu le temps d'envisager assez longtemps un assez grand nombre de possibilités. On remarquera

que même la vie concrète est orientée, dans une large mesure, par les exigences de la production, dans un système économique conçu comme devant, avant tout, se développer lui-même. Nombre de supposés besoins sont fabriqués selon les exigences du système économique lui-même, et les loisirs et biens culturels eux aussi sont conçus pour le faire fonctionner (au sens où ils doivent correspondre à des modes, de manière à permettre à la production de se renouveler, de même qu'ils doivent être relativement faciles d'accès, le travailleur étant souvent trop fatigué, dans ses temps libres, pour pouvoir vraiment s'intéresser à des activités complexes). On ajoutera que même dans nos loisirs nous demeurons souvent conditionnés par la société économique, en ce que ceux-ci ont fréquemment comme fonction de nous permettre de nous délasser du travail et de pouvoir y retourner en meilleure forme, de sorte que, passé le temps des études, la société nous prend bien vite dans les filets du travail et de ce que l'on appelle le « métro, boulot, dodo ». Ainsi ceux qui s'opposent à l'idée que nos sociétés seraient plus « naturelles » que les autres, ou fondées sur une sorte de socle objectif, montreront que l'humanité peut prendre de multiples figures (selon les époques, les milieux sociaux d'appartenance, les types de caractères qui s'y développent en conséquence), que notre idéologie du confort s'oppose à bien d'autres valeurs, que nos vies ne sont pas plus pleines et riches parce que nous avons accès, le soir et les fins de semaines, à une production culturelle sans cesse renouvelée, etc.

Les défenseurs de ce type de discours s'opposent donc à ceux pour qui l'homme a aujourd'hui la possibilité de se développer de façon libre sur un point important : selon eux, notre milieu ou notre société nous forment de façon beaucoup plus fondamentale que les premiers ne le croient. Dès notre enfance, l'éducation laisse une forte empreinte sur nous. Les institutions sociales, les morales qui dominent dans un milieu, les modèles et activités qui y sont fréquents et jouissent par là d'une tribune que les autres n'ont pas sont autant de facteurs qui influencent l'homme jusque dans ses idées en apparence les plus personnelles. Dans cette perspective, on pense que même lorsque des dogmes ne nous sont pas explicitement imposés, toutes sortes de conditionnements agissent profondément sur nous de différentes manières, au point que les idées et les sentiments auxquels nous nous identifions le plus intimement puissent en être la simple conséquence. Ceux qui sont frappés par le nombre et la puissance des conditionnements possibles peuvent donc difficilement croire que l'homme est libre, ni lui accorder la possibilité immédiate de se choisir librement.

Cependant, d'un autre côté, ces deux discours peuvent être rapprochés sur un point important : dans les deux cas la formation de l'homme pour lui-même tend à ne pas être considérée comme un enjeu fondamental. En effet, malgré les apparences, ces conceptions de la liberté supposent toutes deux quelque chose comme une nature libre de l'homme. On a vu que pour le premier d'entre eux, l'homme était vu comme étant libre, malgré les concessions faites à ceux qui soutiennent le second discours. Pour sa part le second discours, qui nie la liberté immédiate, suppose pourtant quelque chose comme une liberté spontanée de l'homme, qui se révèle peu à peu lorsque ce dernier trouve les moyens de devenir plus critique par rapport à sa société ou de s'émanciper progressivement de ses conditionnements. En effet, il s'agit surtout de parvenir à dépouiller l'homme de ce qui lui a aliéné sa liberté à partir d'une activité

critique consistant à repérer et à éviter les conditionnements (ou encore à en éviter autant que possible les caractères nuisibles, en prenant ceux-ci en considération et en tentant de les comprendre). Cela implique l'idée d'une liberté qui est cachée, en quelque sorte, derrière les déterminations ou conditionnements sociaux ou psychologiques. Si cette perspective permet une attitude critique à l'égard de nos sociétés et conduit à défendre l'idée d'une certaine formation critique de l'individu, elle se réfère malgré cela, plus ou moins tacitement, à un modèle de ce qu'est l'homme normal ou de ce que celui-ci devrait être (par exemple tel qu'il serait ayant été formé par une société meilleure ou idéale enfin réalisée (et définie essentiellement par la négative)). La formation radicale de l'individu pour lui-même, c'est-à-dire le développement de ses facultés diverses et multiples pour elles-mêmes, tend alors à ne pas être envisagée, ce pourquoi l'éthique et l'esthétique ne peuvent être conçues comme le moyen d'une telle formation radicale de l'homme.

Voilà comment certaines conceptions de l'homme nous poussent à ne pas voir l'éthique comme formation radicale de l'homme pour lui-même⁴.

*

Il en va tout autrement pour différents auteurs de la tradition moderne qui m'intéresse ici, et qui ont développé un ensemble d'exercices, ou d'arts en un sens large, pouvant permettre à l'individu d'entrer dans un mouvement de formation de lui-même par lui-même.

De manière générale, la Modernité est cependant vue comme caractérisée par sa forte affirmation de l'autonomie de la raison (c'est-à-dire comme insistant non pas sur son autonomie naturelle ou spontanée, mais sur la capacité que l'homme a de comprendre les raisons de ce qu'il pense, de peser les arguments et, en ce sens, de se déterminer de façon rationnelle). En effet, elle n'est pas reconnue pour avoir accordé une importance particulière au développement d'un ensemble d'arts du jugement. Il arrive même souvent qu'on la critique pour s'être trop centrée sur la raison et pour avoir oublié que l'homme n'est pas qu'un être rationnel. Les auteurs que je présenterai permettront de répondre à cette critique. Pour un bon nombre d'auteurs modernes, en effet, la raison elle-même était conçue comme un art du jugement. Si la raison devait être éduquée, il fallait aussi une formation de l'imagination, de la sensibilité, du caractère et du goût. C'est pourquoi les modernes ont élaboré toutes sortes d'arts de la pensée visant à permettre à l'homme non seulement de s'émanciper des préjugés, mais aussi de se former positivement à la liberté en développant ses capacités. Dans un contexte où la Modernité tend à paraître centrée sur la raison, il vaut la peine de citer quelques auteurs qui vont dans ce sens, choisis parmi tant d'autres, pour indiquer comment il est possible de les comprendre comme ayant voulu favoriser le

⁴ Des positions intermédiaires sont bien sûr possibles, comme le lecteur l'aura deviné. Il est cependant intéressant de remarquer la radicalité avec laquelle les auteurs de la tradition que je présenterai brièvement bientôt s'intéressent au développement de la liberté « positive » de l'individu.

développement d'un tel art du jugement. Il s'agit non pas de démontrer une telle thèse, mais de suggérer rapidement l'idée qu'envisager l'activité philosophique comme visant à exercer un certain types d'arts en un sens large, et n'étant donc pas seulement d'ordre théorique, peut permettre de découvrir dans la pensée de ces auteurs des enjeux qui n'y sont pas toujours repérés, et qui sont parmi ceux qui m'intéressent ici.

Montaigne ou La Rochefoucauld me semblent par exemple pouvoir être vus comme développant cet art du jugement tout à fait concret, cet art de la perception et de l'analyse du singulier, cette spontanéité poétique qui, selon Kierkegaard, a quelque chose à voir avec la contemplation esthétique.

Il me paraît en effet réducteur de comprendre Montaigne comme étant simplement sceptique, comme on tend à le faire, sans doute sous l'influence d'une conception théorique de la philosophie. Il est vrai qu'il peut être interprété comme ayant pour but de manifester, de mille manières, les limites de l'esprit humain. Montaigne aime rendre son lecteur sensible à la diversité et à la multiplicité. Son but premier paraît alors être de permettre de se rendre compte de la difficulté de formuler des jugements généraux au sujet de phénomènes peu constants, dans une perspective théorique prônant la suspension du jugement. Et c'est effectivement l'un des jeux qu'il joue. Mais nous pouvons aussi le comprendre très différemment, comme ayant développé un autre type de connaissance que celle qui se conçoit comme devant parvenir à de tels jugements généraux, c'est-à-dire une connaissance pratique, un art du jugement, une connaissance concrète de la diversité (qui se développe malgré cette diversité d'apparence chaotique, et même à partir d'elle)⁵. Dans cette perspective, l'ambition de Montaigne dans ses *Essais* est beaucoup plus large que simplement théorique (au sens où son but serait seulement d'étayer la thèse des limites des capacités humaines). C'est la réflexion elle-même, la réflexion sur la vie et les modes d'appréhension de celle-ci, le plaisir que l'on peut prendre à la multiplication des perspectives à son sujet, qui sont le véritable enjeu de l'activité philosophique et qui deviennent le principe d'un mode de vie fondé sur un tel type de réflexion. Il ne s'agit plus alors de formuler des observations générales sur différentes situations possibles, mais de multiplier les façons de les aborder, non pas n'importe comment, comme si le jeu était simplement de provoquer des paradoxes, mais d'une manière étudiée, précise, donnant lieu à de multiples jugements concrets qui se comprennent chaque fois à partir des perspectives singulières qui leur donnent leur sens. Il reste vrai que le rapprochement de situations parentes permet souvent de voir qu'un jugement général les concernant n'est pas possible, et que Montaigne s'amuse à le manifester. Mais Montaigne utilise aussi ces rapprochements d'une autre façon, en analysant en quoi précisément les situations rapprochées se distinguent les unes des autres et les limites

⁵ Le thème est constant dans les *Essais*, il est abordé par exemple dans *De l'institution des enfants*, où Montaigne parle dans ces termes à son lecteur : « On ne cesse de crier à nos oreilles, comme qui verseroit dans un antonnoir, et nostre charge ce n'est que redire ce qu'on nous a dict. Je voudrois qu'il corrigeast cette partie, et que, de belle arrivée, selon la portée de l'ame qu'il a en main, il commençast à la mettre sur la montre, luy faisant gouter les choses, les choisir et discerner d'elle mesme ; quelquefois luy ouvrant chemin, quelquefois le lui laissant ouvrir. » Montaigne, M., *Essais*, Paris : 10/18, 1964, p. 189.

des analogies qu'elles manifestent, par exemple, en relançant le jeu de la multiplication des perspectives, qui devient un objet d'intérêt et non plus un défaut.

Quant à La Rochefoucauld⁶, il est possible de penser qu'il fait quelque chose de semblable, à sa manière propre. Ses maximes peuvent sembler disparates et consister en une collection de remarques de différents ordres sur des sujets parents entre eux, mais sans systématisation, aux yeux de celui qui cherche des vérités ou des observations générales. On y remarquera le développement du concept d'amour propre, mais en dehors de ce thème les maximes paraîtront anecdotiques, portant des jugements généraux mais jugeant autrement par la suite et étant donc parfois contradictoires. Vues plutôt depuis la perspective du développement d'un art du jugement, ses maximes prennent une tout autre allure. Au lieu de chercher à tirer des faits singuliers des remarques générales, l'exercice proposé consiste plutôt à chercher à percer l'écran des jugements généraux pour éviter de rapporter le différent au connu. Les contradictions perçues depuis la première perspective prennent alors une autre figure : ce sont des phénomènes différents quoique semblables qui sont alors mis en évidence dans ce qui les distingue. Il s'agit par là de développer un art de saisir la situation présente dans sa concrétude, de percevoir la réalité dans la diversité de ses manifestations concrètes. Les maximes qui peuvent paraître anecdotiques, du point de vue de la recherche d'une connaissance générale, deviennent alors les explications ou expressions concentrées de réactions ou d'attitudes humaines perçues dans leur singularité. La connaissance artistique ou concrète dont il est question passe donc par la recherche des situations de notre expérience propre que les maximes pourraient permettre d'éclairer (en comparant par exemple entre elles ces situations, de manière à affiner notre perception des nuances qu'elles présentent la plupart du temps). Les maximes de La Rochefoucauld étaient d'ailleurs discutées dans les salons et avaient certainement toute une influence sur le développement d'une certaine perspicacité psychologique chez ceux qui les pratiquaient.

Aussi bien chez Montaigne que chez La Rochefoucauld, c'est d'un esprit de finesse, selon l'expression de Pascal, qu'il s'agit. Nous formant à percevoir la singularité dans les discours également, l'exercice de cet art permet d'éviter de classer immédiatement comme incohérentes ou fausses les utilisations de concepts qui se réfèrent à des relations d'idées que nous ne sommes pas habitués à envisager sous ces concepts, nous permettant de repérer, dans le feu de la discussion ou lors de l'analyse d'une œuvre, quelles sont les relations conceptuelles impliquées dans les différents discours, au lieu de considérer les mots comme ayant un sens en soi comme nous tendons parfois à le faire. Comme les maximes de La Rochefoucauld, les *Essais* de Montaigne pourraient d'ailleurs être discutés, et les mille situations envisagées pourraient être analysées sous leurs différents angles, dans les équivalents contemporains des salons ou dans des salles de classe, en contribuant au développement d'un plaisir de la réflexion concrète et d'un intérêt pour la « psychologie » des caractères humains, des types de réactions possibles, des valeurs ou modes de vie dans leur diversité.

⁶ La Rochefoucauld, F., *Maximes et Réflexions*, Paris : Gallimard, 1965.

Des auteurs comme Montesquieu, Voltaire ou Diderot, parmi d'autres, ont pour leur part développé des genres littéraires afin de lier la pensée à l'imagination et aux sentiments du lecteur. Par exemple, l'un de leurs procédés consiste à mettre en scène le regard de l'étranger sur la culture de leurs lecteurs, de manière à susciter la prise de distance sans laquelle nos habitudes et croyances tendent à être vécues comme naturelles, et sans laquelle l'évaluation (et par le fait même la transformation) des mœurs, opinions ou valorisations se fait plus ou moins selon le hasard des choses⁷. C'est un art de la mise au jour des fausses évidences qui se trouve, par là, exercé et favorisé. Ces « actions » littéraires peuvent sembler non politiques, peu efficaces, vu qu'il ne s'agit pas là d'envisager la transformation de la société entière. Elles peuvent pourtant avoir de grands effets en suscitant, par le biais d'une action sur l'imaginaire, le développement d'un jugement moins naïf, ainsi que, par une ouverture du monde des possibles, les changements profonds dans les mœurs et valeurs par lesquels seuls une réelle transformation de la société est possible.

Déjà, des utopistes comme Thomas More et Campanella⁸ utilisaient un procédé semblable, quoique agissant différemment. L'utopie est fréquemment présentée comme menant au totalitarisme et étant donc dangereuse et à éviter. Cependant ne peut-elle pas servir, au contraire, de moyen pour éviter de telles dérives totalitaires ? Un peuple habitué à réfléchir sur les influences possibles des différentes institutions sociales existantes ou possibles, à remettre en question ses idées, ses valeurs et ses habitudes, accepterait-il de se laisser soumettre par un état tyrannique ? Lorsque les utopistes nous présentent comme meilleures que les nôtres des mœurs et institutions très différentes de ce à quoi nous sommes habitués, ne nous poussent-ils pas à entrer dans leur jeu, à nous demander si nous sommes d'accord ou non avec ce qui nous est proposé, si telles de nos habitudes ne sont pas en fait plus intéressantes, ou bénéfiques, si d'autres encore ne seraient pas préférables ? Et par là ne nous mettons-nous pas à notre tour à développer ce monde des possibles, voire à prendre plaisir à le faire, et de cette façon à développer éventuellement l'art difficile mais si important de la conception de nouvelles institutions sociales ou de nouvelles possibilités de vie séduisantes⁹ ?

⁷ Voir Montesquieu, C.-L., *Lettres persanes*, Paris : Garnier-Flammarion, 1964., Voltaire, « L'Ingénu », in *Romans et contes*, Paris : Gallimard, 1954., et Diderot, D., « Supplément au voyage de Bougainville », in *Le neveu de Rameau suivi de six œuvres philosophiques*, Paris : Gallimard, 1966.

⁸ Voir More, T., *Utopie*, Paris : Libro, 1999., et Campanella, T., *La cité du Soleil*, Paris : Mille et une nuits, 2000.

⁹ On pourra voir à ce sujet le livre d'Anne Staquet, *L'utopie ou les fictions subversives*, Zurich, Québec : Grand Midi, 2002. Plusieurs utopies y sont analysées de manière à manifester leur potentiel subversif. La démonstration est efficace, les arguments nombreux et développés de façon littéraire également. On y voit par exemple comment on a tort de comprendre les utopies comme de simples descriptions sans humour de sociétés idéales et comment c'est en raison de cette lecture trop littérale que l'on a pu voir l'Utopie de More comme étant totalitaire. L'ouvrage nous convainc de la présence constante de l'humour et du rôle que celui-ci peut jouer pour amener le lecteur à se distancier de la lecture naïve, et en conséquence à entrer par lui-même dans le type de réflexion politique rendu possible par le genre utopique. (Les anti-utopies et utopies analysées sont celles-ci :

Les auteurs cités jusqu'ici sont souvent considérés comme des littéraires, contrairement à ceux qui parmi les modernes s'intéressaient essentiellement à la découverte de la vérité. Chez ces derniers, l'enjeu ne consistait-il pas surtout à apprendre à l'homme à se soumettre à la raison, plutôt que de trouver à former cette dernière ? Tournons-nous vers Descartes – celui qu'on considère comme le défenseur d'une telle conception de la raison – afin de voir comment il conçoit la raison et s'il n'en aurait pas une conception plus riche au contraire, et qui impliquerait le développement d'un art du jugement. D'abord, lorsque Descartes définit la pensée, dans les *Méditations Métaphysiques*, il la lie immédiatement à un ensemble de phénomènes que nous avons tendance à exclure de la conception de la raison que nous lui prêtons. Il dit en effet : « Qu'est-ce qu'une chose qui pense ? C'est-à-dire une chose qui doute, qui conçoit, qui affirme, qui nie, qui veut, qui ne veut pas, qui imagine aussi, et qui sent. »¹⁰. L'exercice méditatif auquel il convie son lecteur lui demande d'ailleurs autant d'exercer sa raison que d'entrer par l'imagination dans des réflexions qui le mènent bien ailleurs que dans la seule considération d'arguments pouvant être envisagés par une raison sèche et froide. Un texte moins lu, les *Règles pour la direction de l'esprit*, peut pour sa part être compris comme consistant en un ensemble de suggestions concrètes pour exercer l'esprit à juger avec plus de sagacité ou à distinguer plus clairement les idées qu'il voit nettement de celles qu'il voit de manière confuse (plutôt que comme proposant des règles qu'il s'agirait de suivre de façon extérieure). Descartes nous y suggère par exemple de nous exercer à parcourir tous les enjeux d'un problème ou toutes les étapes d'un raisonnement, autant de fois que nécessaire pour en acquérir une vue claire, quasi intuitive (jeu dont il précise également les effets, comme celui de remédier à la lenteur de l'esprit ou d'accroître sa capacité de compréhension)¹¹. Cet exercice, parmi d'autres qu'il nous propose, nous demande donc moins de suivre les préceptes d'une raison impérieuse que de développer tout un art du raisonnement, afin d'en développer la puissance en soi.

Jusqu'à maintenant, j'ai présenté des conceptions selon lesquelles le développement d'un art du jugement et de capacités artistiques en un sens large sont des moyens importants de la formation de l'homme à la liberté qui caractérise l'ambition des auteurs envisagés. Chez Nietzsche, ce thème est central, et, de plus, thématisé tout à fait directement. Chez lui aussi c'est le développement du jugement qui importe (un jugement qui est l'œuvre de la raison, mais aussi de l'imagination, de la sensibilité et du caractère), dans une perspective éthique et esthétique à la fois. La figure de l'homme-artiste nietzschéen est bien connue. Nietzsche poursuit en effet le courant moderne esquissé ici en valorisant le pouvoir créateur de celui qui considère l'éthique comme un dépassement continu de soi. Si l'homme du troupeau suit la morale telle qu'on la lui a inculquée, le créateur veut devenir plus qu'il n'est déjà, il ne

Le Meilleur des mondes de Aldous Huxley, 1984, de Georges Orwell, *L'Utopia* de More, *La Cité du Soleil* de Tommaso Campanella, *Le jeu des perles de verre*, de Hermann Hesse, et *La Québécoise*, de Francine Lachance).

¹⁰ Voir Descartes, R., *Méditations métaphysiques*, Paris : Garnier-Flammarion, 1992, p. 81.

¹¹ Voir Descartes, R., « Règles pour la direction de l'esprit » In *Œuvres philosophiques I*, Paris : Classiques Garnier, 1988, p.108.

se satisfait pas du chemin qu'il a parcouru mais veut davantage encore. Il se rend progressivement capable de définir ses propres valeurs, à partir de désirs de plus en plus individuels ; l'éthique et l'esthétique se confondent alors, chez celui pour qui les critères évaluatifs et les critères de l'action sont devenus la production d'une liberté créatrice en développement continu¹².

Enfin les rapports entre le développement des caractères et des facultés humaines, d'une part, et des arts dans un sens plus strict, d'autre part, ont été envisagés par de nombreux auteurs, et notamment par les artistes eux-mêmes. Voici maintenant quelques exemples de pensées pour lesquelles les arts libéraux peuvent avoir une action formatrice infiniment plus importante que celle que nous leur accordons aujourd'hui. Hume, Schiller et Souriau me permettront de montrer que les arts peuvent être considérés comme étant fondamentaux, du point de vue de la formation de l'homme à la liberté.

Hume, après avoir décrit, dans son essai *De la délicatesse de goût et de passion*, ce qu'il appelle la délicatesse de passion, c'est-à-dire un type de caractère particulièrement sensible aux louanges ou aux vexations, et après en avoir exposé les effets peu plaisants, montre comment la délicatesse de goût, qui correspond à une sensibilité non plus aux accidents de la vie, mais aux œuvres de l'art, est pour sa part un talent aux multiples avantages. Par la pratique des arts libéraux, cette disposition peut se développer et peut même corriger la disposition plus passive qu'est la délicatesse de passion, cause de tant de souffrances. Ainsi, Hume accorde aux arts la possibilité de produire des effets tout à fait importants sur le développement des caractères qui se forment à leur aide, notamment en les utilisant pour la fortification de leur jugement. C'est quelque chose à quoi nous tendons aujourd'hui à ne plus croire, vu que nous sommes portés à ne plus envisager la culture ou l'éthique comme développement ou formation de soi et que nous considérons souvent les œuvres d'art comme des objets relativement passifs, qui se révèlent au premier coup d'œil et nous plaisent ou non pour des raisons relativement contingentes. Selon Hume, au contraire, les œuvres du génie humain sont si complexes que pour en juger de façon sensée il faut une grande connaissance de la nature humaine, en plus de la capacité de prendre en considération les multiples aspects des œuvres qui doivent être pesés et goûtés sous de nombreux angles. Il nous convie donc à l'étude des productions de l'art en tentant de nous séduire par la présentation des avantages de cette formation du goût, de ses différents effets sur le caractère et des plaisirs auxquels elle nous rend sensibles.

Un poète et un dramaturge tel que Schiller concevait même l'éducation esthétique comme une condition essentielle de « l'édification d'une vraie liberté politique »¹³, qu'il décrivait elle-même comme « la plus parfaite de toutes les œuvres d'art »¹⁴. Selon lui, son siècle a tort de distinguer radicalement politique et liberté,

¹² L'ensemble de l'œuvre de Nietzsche est une réflexion sur ce thème.

¹³ Schiller, F., *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, 2e lettre, page 71.

¹⁴ *Ibid.*

d'une part, et art et beauté, d'autre part. C'est par la beauté que l'on s'achemine à la liberté. Son projet dans les *Lettres pour l'éducation esthétique de l'homme* a pour but de le montrer. Pour lui, la liberté politique ou réelle démocratie ne saurait durer, ni même réellement s'établir, sans que le caractère naturel de l'homme, qui est égoïste et violent, ne soit ennobli par une formation esthétique et morale. Le problème est qu'il ne peut s'agir de remplacer une société concrète par une société morale qui n'a d'existence que dans l'ordre des idées, même si on peut considérer qu'elle est en train de se constituer, en partie, en la personne de ceux qui en prônent les principes. La solution de Schiller est de proposer la formation d'un type de caractère qui puisse assurer à un changement social favorable au développement de la liberté de l'homme une durabilité, de sorte qu'il développe une réflexion sur l'éducation esthétique de l'homme, sur ses effets sur les caractères, et donc sur la formation de la liberté en l'homme¹⁵. Toutes ces notions se conjuguent pour lui dans celle de « jeu », une notion difficile à résumer chez l'auteur. Il écrit : « Car pour trancher enfin d'un seul coup, l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue »¹⁶. Il faut jouer avec les arts, découvrir les manières d'entrer en contact avec leurs productions, en ressentir et en analyser les effets sur soi, pour que leur potentiel formateur puisse être mis en œuvre. Et en retour c'est l'action des œuvres elles-mêmes qui, lorsque nous jouons avec elles, se met à nous transformer et à nous apprendre à mieux jouer, dans un mouvement par lequel l'attitude joueuse qui se développe correspond à ce que Schiller appelle la vraie liberté de l'homme.

Plus près de nous, un penseur comme Souriau poursuit cette tradition et développe pour sa part l'idée d'une morale esthétique¹⁷. Le contexte social actuel, remarque-t-il, nous pousse souvent à penser que les fondements de la morale ont disparu et qu'il s'agit donc de trouver de nouvelles bases sur lesquelles la morale puisse être édifiée. Il nous fait ainsi remarquer le rôle que jouent les sentiments et catégories esthétiques dans nos façons de juger des actions et caractères humains, de même que dans notre propre rapport à la morale. Il observe par exemple le rôle que joue l'admiration dans le développement d'un désir de s'élever, et comment inversement sans admiration il n'y a pas d'élévation possible, vu que sans un tel ressort nous tendons plutôt à réagir sans préoccupation morale marquée. C'est donc une éthique d'ordre esthétique qui nous est proposée, en laquelle, notamment, les modèles admirables, ceux dont l'attitude peut attirer et susciter une sorte d'émulation morale, jouent un rôle important¹⁸.

¹⁵ Schiller affirme que : « La formation du sentiment est [...] le besoin urgent de l'époque, non seulement parce qu'elle devient un moyen de rendre efficace pour la vie une compréhension meilleure de la vérité, mais même parce qu'elle stimule l'intelligence à améliorer ses vues. » Cf. Schiller, F., *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Huitième lettre, p. 131.

¹⁶ *Ibidem*, Quinzième lettre, p. 205.

¹⁷ Voir Souriau, É., *La couronne d'herbes*, Paris : 10/18, 1975.

¹⁸ Sans développer l'idée de façon aussi systématique, Bergson remarquait aussi l'influence majeure, voire fondamentale, des modèles de héros moraux qui par la puissance de leur exemple et par leur charisme peuvent engager à les suivre ceux qui autrement se seraient contentés de suivre les

Nous avons vu l'importance de la réflexion sur les aspects artistiques de la pensée et sur les liens qu'ils entretiennent avec le développement d'une réelle liberté chez différents penseurs d'une tradition moderne que la réflexion morale et politique actuelle gagnerait il me semble à mettre davantage en évidence. Cette tradition existe d'ailleurs toujours : on la trouve par exemple chez un auteur vivant, tel que Gilbert Boss, pour qui ces enjeux sont essentiels, notamment dans ses *Jeux de concepts*. C'est cette œuvre qui m'intéressera ici. En effet, c'est son étude qui, en raison de la conception de la philosophie qui y est développée, m'a permis de comprendre l'importance des arts (en un sens large) pour la formation de l'homme à la liberté, ainsi que de repérer la présence constante de la réflexion à ce sujet dans la Modernité. La définition de la philosophie qu'on y trouve est la suivante : « La philosophie est l'art des concepts visant la formation du joueur libre¹⁹ ». La conception de la philosophie mise en œuvre étant originale (tout en présentant des parentés avec certaines des conceptions présentées plus haut), il m'a paru intéressant de la présenter, en ce qu'elle me semble permettre de donner une nouvelle forme à la conception de la formation de l'homme pour lui-même que j'ai présentée dans cette introduction.

Pour Gilbert Boss, la philosophie implique un art des concepts. Elle est fondamentalement pratique : elle s'adresse à l'homme entier, et visant à le former, elle est mode de vie et donc éthique. Il s'agit d'une pensée du jeu, en un sens parent de celui de Schiller. Pour Boss aussi, en effet, les jeux sont autre chose que de simples amusements, et deviennent, par leur culture, le lieu de l'expérience concrète de la vie sous ses plus hautes formes. Je me propose de montrer en quoi les *Jeux de concepts* me semblent rendre possibles de nouveaux développements de l'idée moderne selon laquelle la liberté privée comme politique est le fruit d'une formation d'ordre artistique. En effet, chez Boss aussi l'éthique comme formation à la liberté est liée à l'esthétique (en un sens qui ne peut se réduire à une conception déjà existante) et permet une intéressante articulation entre un questionnement existentiel d'ordre plus privé, d'une part, et son prolongement politique plus ou moins naturel dans la perspective de l'auteur, d'autre part.

*

Après avoir présenté brièvement, dans la suite de cette introduction, ce que sont les *Jeux de concepts*²⁰ ainsi que la méthode selon laquelle je les aborderai, je développerai, dans un premier chapitre, certains des concepts importants de cette œuvre, en les envisageant d'abord sous l'angle du « renversement moral » opéré par

injonctions de leur société. Il propose une intéressante distinction entre la société ouverte et la société close, qui correspondent à des morales et à des religions d'ordre radicalement différent (d'où le titre du livre où il en traite). Cf. Bergson, H., *Les deux sources de la morale et de la religion*, Paris : Presses universitaires de France, 1951.

¹⁹ Nous verrons bientôt la raison pour laquelle je ne peux citer la référence exacte de cette citation.

²⁰ Il s'agit d'une œuvre tout à fait spéciale, d'un labyrinthe lisible sur ordinateur uniquement et, pour cette raison, capable de stratagèmes inédits. Voir Boss, G., *Jeux de concepts*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1998-2007 (l'œuvre peut être téléchargée sur le site des Editions du Grand Midi).

Boss. Il s'agira de montrer comment le rapport au labyrinthe transforme et complexifie progressivement le sens des concepts envisagés, en proposant au lecteur de poursuivre le jeu. Les rapports de ces concepts à la « formation du joueur libre » commenceront alors à apparaître, à mesure que la mise en œuvre d'un « art des concepts » manifestera la façon dont ils peuvent se déployer. Nous verrons aussi certaines des conséquences politiques de cette conception, qui permet de montrer comment la capacité pour l'individu d'entreprendre une telle formation à la liberté n'est pas indépendante des conditions sociales qui tantôt la favorisent, tantôt la défavorisent.

Le second chapitre du mémoire poursuivra la réflexion sur les conditions de la formation du joueur libre. Il s'agira d'analyser les conséquences de ce que j'ai appelé le « renversement épistémologique » opéré par les *Jeux de concepts*, en suggérant ici aussi au lecteur de poursuivre le mouvement initié. Ce mouvement, en transformant le sens de plusieurs concepts, me permettra de faire voir de manière plus concrète les raisons pour lesquelles l'éthique, l'esthétique et la politique sont intimement liées dans cette œuvre. J'en arriverai en effet à une intéressante distinction proposée par les *Jeux de concepts*, celle de deux types de sociétés : la « société civilisée » et la « société cultivée ». La première se caractérise par ceci qu'elle est organisée autour des besoins de l'homme. Elle comporte déjà un idéal qui est loin d'être satisfait aujourd'hui, puisque, comme le dit l'une des thèses qui constituent les écrans du labyrinthe : « Une société est civilisée lorsque ses membres peuvent y vivre, y satisfaire leurs besoins et chercher à accomplir leurs désirs sans heurts violents et avec une large part de collaboration. ». La seconde, la société cultivée, ne peut être décrite pour le moment, les concepts nécessaires n'ayant pas encore été développés. Mais disons déjà que l'éthique et la liberté (en un sens semblable à ceux qu'ils prennent dans la tradition moderne décrite plus haut) y jouent un rôle fondamental, contrairement à ce qui se passe dans nos sociétés, qui, concevant l'homme comme un être relativement achevé, n'accordent guère d'importance à la réflexion sur les modes de vie humains qui seraient possibles dans d'autres conditions. Le « jeu » consistant à trouver les façons de favoriser le développement d'une telle société cultivée sera donc lancé.

Enfin une dernière partie reprendra les thèmes de l'éthique et de l'esthétique (dont la première correspondra alors à la « formation du joueur libre » et la seconde à l'« art des concepts » en quoi consiste la philosophie selon les *Jeux de concepts*). Il s'agira alors de montrer comment le type de formation concrète qu'est la philosophie, dans cette œuvre, implique une conception non théorique de la philosophie. Je présenterai pour ce faire le concept d'« assimilation du contexte », en montrant comment l'art des concepts que proposent les *Jeux de concepts* se distingue de conceptions théoriques de l'activité philosophique. Le rôle que peuvent jouer la philosophie et les « jeux fondateurs » dans le développement de la liberté et d'une culture de soi, comme dans celui d'une société cultivée, s'en trouvera par là manifesté.

Mais voici tout d'abord, à partir d'une description plus concrète du labyrinthe philosophique que sont les *Jeux de concepts*, ce que je peux déjà dire des façons dont je m'y prendrai pour les présenter. Cela permettra de montrer comment cette forme

tout à fait spéciale requiert d'être abordée par une méthode différente des méthodes académiques habituelles.

Quand nous nous trouvons pour la première fois devant les *Jeux de concepts*, nous ne savons pas trop à quoi nous avons affaire. Est-ce un jeu, comme peut le faire penser l'énigme du Sphinx qu'il nous faut résoudre sous peine d'être rejeté hors des *Jeux de concepts*, est-ce une théorie sur les jeux, comme les premiers écrans peuvent nous le faire croire, ou s'agit-il d'autre chose encore ? Pour celui qui s'y intéresse il apparaît progressivement que, plus que d'une simple théorie sur les jeux, il s'agit d'une véritable philosophie, d'une pensée qui, comme les grandes philosophies de la tradition, nous offre une conception radicalement nouvelle du monde et de nos possibilités de nous y développer, déplaçant une série de problèmes traditionnels de la philosophie et en créant de nouveaux.

L'introduction du petit livre qui accompagne le jeu sur ordinateur²¹ (sans pour autant, comme il est indiqué, pouvoir s'y substituer) indique que les *Jeux de concepts* peuvent être vus comme un labyrinthe philosophique en lequel nous pouvons nous déplacer par des clics de souris. Ce labyrinthe n'est pas constitué de couloirs parmi lesquels il faille tenter plus ou moins rapidement de retrouver son chemin, mais de foules de salles ayant chacune leur importance propre, puisqu'au dessus des différentes portes permettant d'en sortir se trouvent les thèses qui forment l'argument accompagnant la thèse principale, écrite pour sa part sur le plafond et le plancher de la salle. C'est par la méditation de ces thèses, de leur fonction dans les différents écrans où chacune apparaît et des arguments plus vastes qu'il est possible de reconstituer en parcourant des ensembles d'écrans plus étendus, que l'architecture aux mille salles se révèle au joueur qui n'est pas trop pressé.

Voici par exemple l'écran qui correspond à la première salle, celle par laquelle entre tout visiteur ayant satisfait le Sphinx, avant d'entreprendre ensuite son cheminement propre en cliquant sur la thèse de son choix. La thèse principale (la première) est suivie de celles qui constituent son « argument » :

1 *Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère.*

2 Un jeu ne peut naître que de lui-même.

3 Toute activité est ou jeu ou travail.

²¹ Les *Jeux de concepts* peuvent surprendre par leur caractère d'abord relativement abstrait. En effet, comme nous le verrons bientôt, les « thèses » qui constituent les écrans du jeu sur ordinateur ne révèlent pas immédiatement leur sens au lecteur. Même ce qui y est dit du « jeu », une notion pourtant concrète, reste d'abord assez abstrait. Le livre accompagnateur consiste pour sa part en un ensemble d'aphorismes plus concrets visant à rendre plus sensibles à l'imagination du lecteur le type de jeux dont il s'agit.

4 Un travail est toujours engendré par un jeu.

5 Seuls les jeux ont leur fin en eux-mêmes. Le travail tire toujours son sens d'un jeu qui le commande.

Chaque thèse principale de cet écran²² est accompagnée de son « argument » propre, de sorte qu'il nous est explicitement annoncé que les thèses d'un écran se rapportent à la première d'entre elles et qu'il ne suffit donc pas d'avoir pris connaissance de l'une d'entre elles pour la comprendre, ni d'avoir lu un écran pour comprendre en quoi il peut constituer un argument. Le « lecteur » sent assez vite, en effet, que les thèses des *Jeux de concepts* ne sont pas construites pour être pleinement compréhensibles immédiatement, et que c'est à lui de tenter de voir comment celles qui suivent la première d'entre elles peuvent s'y rapporter.

En quoi en effet les thèses 2, 3, 4 et 5 se rapportent-elles à la première thèse de l'écran ? Cela n'est pas évident à première vue. Et les thèses elles-mêmes ne vont pas de soi. Que sont ces jeux qui ne peuvent naître que d'eux-mêmes, qui engendrent ou commandent le travail ? De telles étrangetés permettent de penser qu'il ne peut s'agir de se demander simplement si nous sommes d'accord ou non avec les idées exprimées, puisque les thèses sont volontairement paradoxales, du point de vue du sens commun. Nous pouvons donc faire l'hypothèse que les termes de jeu ou de travail ne se réfèrent pas aux mêmes réalités que d'habitude. Les salles où nous mènent les différentes portes que constituent les thèses de l'argument sont énigmatiques à leur tour. Elles se réfèrent à des concepts qui nous renvoient eux aussi à d'autres concepts, tandis que des thèses déjà connues réapparaissent dans de nouveaux contextes, jouant un autre rôle dans les divers écrans que nous rencontrons chaque fois. Tout en étant présentés comme consistant en des arguments, les écrans des *Jeux de concepts* ne révèlent donc pas immédiatement leur structure, ni les thèses la richesse de leur sens. Le premier problème est alors de trouver comment les pénétrer.

Ce problème est d'ailleurs, selon Boss, celui de chaque philosophie²³. En effet, pour lui, si de nombreux philosophes ont choisi d'exprimer leurs philosophies sous une forme plus complexe que les systématisations et « retraductions » théoriques que certaines méthodes interprétatives prétendent leur substituer sans reste, c'est qu'ils avaient des raisons philosophiques d'élaborer de telles formes, et que le « contenu » exprimé explicitement ne peut être compris indépendamment des procédés discursifs en lesquels ce dernier prend concrètement forme. Cet argument pris en compte, nous sentons immédiatement, en comparant des œuvres philosophiques aux styles différents, qu'il est douteux *a priori* que toutes puissent être abordées de la même

²² Des images de cet écran et du labyrinthe électronique dont il s'agit peuvent être vues dans l'appendice qui se trouve à la fin du mémoire (page 106 et suivantes).

²³ Boss a réfléchi à ce type de problème dans de nombreux textes. On peut voir, par exemple, l'essai « La figure de la philosophie », in *Lectures philosophiques*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2004.

manière. La méthode qui peut convenir pour aborder une œuvre telle que l'*Éthique* de Spinoza, avec son réseau de propositions renvoyant les unes aux autres, peut-elle correspondre à celle qui pourra permettre de comprendre ce que Hume a pu vouloir dire dans ses *Dialogues sur la religion naturelle*²⁴ ? Les *Essais* de Montaigne, qui sont loin de se révéler au premier coup d'œil et sont bien différents de ce qu'est devenu le genre au style direct auquel ils ont donné leur nom, peuvent-ils être abordés de la même manière que le *Tractatus* de Wittgenstein²⁵, dont les thèses sont ordonnées dans un réseau de subordination dont le sens ne se révèle pas non plus de façon immédiate ? Les *Maximes* de La Rochefoucauld peuvent-elles concentrer un même type de pensée que les *Méditations* de Descartes, dont nous savons que le cogito (comme les suites de ce dernier) ne peut être compris abstraitement, c'est-à-dire indépendamment de l'expérience concrète du doute hyperbolique qui y mène – par exemple ? Ne pouvons-nous pas sentir que chacune invite à un type différent d'activité de l'esprit ?

Pour découvrir les enjeux philosophiques de l'élaboration d'une forme telle que celle des *Jeux de concepts*, il me fallait donc élaborer une méthode interprétative qui soit attentive à cette dernière. Voici les principaux traits des *Jeux de concepts* dont j'ai voulu tenir compte dans ce mémoire, ainsi que la manière dont j'ai cru bon de le faire (le lecteur devinera bientôt que d'autres manières de se rapporter à cette philosophie pourraient être élaborées).

C'est par un cheminement chaque fois personnel que nous entrons dans les *Jeux de concepts*, par un parcours que chacun trace en fonction des questions qu'il se pose et des « réactions » du labyrinthe à ses questions. Il s'agit d'une sorte de machine conçue de manière à pouvoir produire de multiples dialogues, en fonction des questions que nous lui posons et qui orientent la façon dont nous nous y déplaçons. Voici comment cela fonctionne. Le labyrinthe pousse le lecteur à se poser certaines questions, par la formulation étonnante des thèses ou par les paradoxes que celles-ci présentent envisagées à partir des idées communes. En cliquant sur une thèse qui l'intrigue, le lecteur trouve de nouvelles thèses et davantage d'indices pouvant lui permettre d'élaborer les hypothèses à partir desquelles il tente de comprendre le type d'enjeux dont il peut s'agir. Le labyrinthe « répond » donc par là aux questions qui lui sont posées en relançant le jeu qui permet au dialogue de se poursuivre et au lecteur de pénétrer peu à peu le type de jeux conceptuels pouvant permettre de donner sens aux thèses et à leur articulation. Le lecteur élabore alors des hypothèses interprétatives, il se promène en fonction des thèses dont il veut aller voir l'argument, dans un dialogue où ses choix découlent à la fois des questions qu'il se pose et des « réponses » du labyrinthe lui-même. On voit qu'il ne s'agit pas d'un système subjectiviste (au sens où il viserait simplement à susciter un grand nombre d'interprétations diverses). Au contraire, nous pouvons penser que l'auteur « joue » avec le lecteur. En effet, l'interaction est incessante : l'auteur s'amuse à prévoir les

²⁴ Voir Hume, D., *Dialogues sur la religion naturelle*, Paris : Vrin, 2005.

²⁵ Voir Wittgenstein, L., *Tractatus logico-philosophicus, suivi de Investigations philosophiques*, Paris : Gallimard, 1961.

réactions ou questions du lecteur, à en provoquer, à leur répondre en faisant varier la perspective. De mêmes thèses reviennent sans cesse, dans des écrans différents, de sorte que le lecteur est amené à remettre en question le sens qu'il leur avait d'abord donné et à complexifier sa compréhension des enjeux qu'il appréhende peu à peu. De plus, les thèses présentent des étrangetés manifestes, ce qui peut amener le lecteur à supposer qu'une analyse plus précise des concepts en jeu est requise pour en comprendre les relations²⁶.

Il me fallait éviter de prétendre donner le sens définitif des concepts abordés : plus le lecteur connaît le labyrinthe, plus les concepts se complexifient. Je devais aussi éviter de substituer mon jugement à celui du lecteur, les *Jeux de concepts* s'adressant toujours à un lecteur singulier et visant à dialoguer avec lui plutôt qu'à lui proposer des savoirs théoriques. J'ai donc décidé d'élaborer un parcours exploratoire, où il ne s'agisse pas de mener à la découverte de quelque trésor caché (c'est-à-dire d'une vérité théorique), mais d'explorer par différents procédés le type de jeux de réflexion qui peuvent permettre de donner sens à certains des concepts du labyrinthe. Au lieu d'exposer de façon théorique un sens définitif des concepts envisagés, j'ai construit un parcours qui part d'hypothèses interprétatives compréhensibles par chacun et développe par son trajet même le sens des concepts mis en jeu. Pour comprendre l'exploration qui lui est proposée, le lecteur est convié à y entrer personnellement, en se représentant concrètement les différentes situations qui lui seront présentées. En effet, celles-ci ne seront pas de simples exemples visant à expliciter l'usage possible d'un concept théorique, mais le ressort même du développement des concepts²⁷. Pour qu'il s'agisse bien d'une exploration, il me fallait sans cesse rester attentive à ce que me faisait découvrir l'exploration elle-même, de manière à ce que je puisse réorienter mon approche en fonction des découvertes. Le lecteur verra en effet que je reviendrai parfois sur les mêmes thèses, ainsi que sur un même écran, de manière à revoir sous d'autres angles de « mêmes » lieux à partir du chemin parcouru. Je ne proposerai pas bien sûr le cheminement naïf de celui qui parcourt pour la première fois certaines régions du labyrinthe, mais une exploration réfléchie et construite de manière à développer la réflexion sur l'éthique et l'activité esthétique amorcée au début de cette introduction, tout en montrant le type de jeux conceptuels qui peuvent être développés au cours d'une tentative d'appropriation du labyrinthe.

Voici maintenant quelques autres caractéristiques du labyrinthe. Les *Jeux de concepts* utilisent un langage relativement commun et non un langage technique, probablement pour pouvoir interagir avec l'ensemble des facultés du lecteur et non

²⁶ Les mêmes thèses reviennent dans différents écrans ainsi que dans les différents « niveaux » qu'un lecteur plus avancé peut atteindre. L'exploration du labyrinthe transforme le labyrinthe lui-même : de nouveaux thèmes apparaissent et des écrans déjà rencontrés comprennent de nouvelles thèses. La première partie de ce mémoire en restera essentiellement à des thèses des premiers niveaux, alors que les seconde et troisième parties intégreront davantage de thèses des niveaux plus avancés (tout en poursuivant l'analyse de thèses ou d'écrans présents dès le premier niveau).

²⁷ J'ai bien conscience du caractère abstrait de telles remarques, que le lecteur pourra cependant comprendre plus concrètement dès le début de la première partie du mémoire.

simplement avec sa raison au sens plus strict du terme²⁸. En effet, si le langage technique permet de manifester immédiatement la distance des concepts proposés par rapport aux idées habituelles, il a le désavantage de créer un monde qui tend à se loger dans un coin de la mémoire du lecteur, au lieu de communiquer avec la vie concrète des idées réellement agissantes en lui. En effet, c'est à la raison abstraite que le langage technique s'adresse en premier lieu, plutôt qu'à l'imagination ou à la sensibilité du lecteur. Une autre possibilité est d'utiliser le langage commun, comme le fait l'auteur des *Jeux de concepts*, mais de manière à parvenir à se créer son espace dans la concurrence des idées appelées par les mots dont il se sert. Nous avons vu, par exemple, que le labyrinthe s'ouvre sur des thèses qui peuvent donner à penser au lecteur que celui-ci l'entretient de réalités plus ou moins habituelles (malgré la présence de certaines bizarreries, qui peuvent cependant passer plus ou moins inaperçues pendant un moment). Ce sont alors les idées habituelles du lecteur qui sont appelées par les thèses, et c'est à elles qu'il tente de rapporter ce qu'il en comprend. Il interprète donc d'abord ce qui est dit selon le sens habituel des termes utilisés, de même que selon ce qu'il pense de ce qui est en jeu dans les thèses qu'il envisage. Le dialogue avec les thèses et écrans lui fait ensuite remarquer des décalages, des tensions, des contradictions, des paradoxes, entre ses hypothèses interprétatives et ce que les thèses affirment (ou ce qu'elles ne disent pas, ou les problèmes qu'elles posent, les contradictions qu'elles présentent), pouvant faire penser que les concepts dont il s'agit doivent être compris autrement. Ce dialogue lui faisant voir que ses hypothèses de départ ne sont pas nécessairement les bonnes, une sorte de mise en suspens des concepts en jeu s'en trouve provoquée, de sorte que le lecteur se met à tenter une série d'hypothèses pour transformer les concepts qu'il utilisait plus « naïvement » de manière à donner sens aux thèses où ils apparaissent.

Mon exploration tiendra compte de ces différents facteurs. En effet, comme pour les *Jeux de concepts* l'intelligence humaine n'est pas que rationnelle²⁹, je n'ai pas voulu prétendre pouvoir rendre purement rationnels des concepts qui visent aussi à agir sur l'imagination, les passions et les valorisations d'un lecteur (et dont il serait illusoire d'attendre qu'il puisse en faire abstraction). La première partie de mon mémoire montrera comment les *Jeux de concepts* renversent une série d'évaluations et de valorisations dominantes aujourd'hui et est intitulée « renversement moral » pour cette raison (nous verrons par exemple que le jeu non seulement y est valorisé, mais devient le lieu même de la vie pleinement vécue, comme c'était aussi le cas chez Schiller).

C'est en transformant les idées (en un sens large comprenant les sentiments et les valeurs) qui sont appelées dans les écrans, les thèses et les relations que celles-ci peuvent présenter entre elles, en agissant directement sur les mondes concurrents au

²⁸ Ce procédé lui permet également de s'adresser à tout lecteur intéressé, plutôt qu'aux spécialistes de l'utilisation des termes techniques en philosophie.

²⁹ Une thèse affirme en effet ceci : « La raison, l'imagination et le goût ne sont pas des facultés séparées, mais seulement des aspects de l'intelligence dont l'un ou l'autre peut prédominer selon les personnes, les jeux et les circonstances. ».

lieu de former un monde théorique indépendant des idées concrètes du lecteur, que les *Jeux de concepts* déploient leurs concepts. Le lecteur transforme progressivement à la fois ses hypothèses interprétatives et les idées qu'il a des concepts envisagés, dans un mouvement de modification de ses conceptions qui lui permet de pénétrer le type de jeux de concepts pouvant donner sens au labyrinthe. Ce sont donc nos idées mêmes qui sont en jeu et qui se mettent à bouger (contrairement à ce qui se passe dans le contact avec les systèmes théoriques tels que celui de Kant par exemple, où le bâtiment ne fait intervenir qu'un nombre assez restreint des idées propres de celui qui tente de le reconstruire³⁰). J'en tiendrai compte en montrant comment les hypothèses interprétatives dont je serai partie se modifieront progressivement au contact des thèses envisagées. Cela me fera passer d'un sens relativement commun (de manière à permettre au lecteur d'envisager le point de vue à partir duquel s'amorcera le jeu de discussion avec les thèses) à un sens différent et progressivement enrichi par le parcours développé. A la fin du premier chapitre, on pourra ainsi avoir l'impression d'être arrivé à la compréhension correcte, pleinement sensée des concepts proposés. Je montrerai cependant, dans le second chapitre, en revenant au premier écran, que malgré le chemin parcouru certains aspects plus énigmatiques des thèses de cet écran demeurent. Je proposerai, pour les éclairer, ce que j'ai appelé le renversement épistémologique opéré par les *Jeux de concepts*. Et le troisième chapitre reprendra le même jeu, en complexifiant à son tour le thème de l'éthique et de l'activité esthétique, qui sera alors devenu synonyme de l'art des concepts visant la formation du joueur libre en quoi consiste la philosophie selon les *Jeux de concepts*. Le lecteur intéressé pourra alors poursuivre le jeu.

Est-ce à dire que mon exploration pourrait être substituée à celle que le lecteur aurait pu faire par lui-même ? Je ne le crois pas. L'exploration proposée n'aborde de loin pas tout ce que nous pouvons trouver dans le labyrinthe : certaines thèses n'y jouent qu'un rôle très rapide (alors que d'autres sont analysées plus en détail), de sorte qu'envisagées depuis un autre point de vue elles auraient pris une allure bien différente. J'ai cependant construit mon parcours de manière à montrer le type de construction de concepts que les *Jeux de concepts* peuvent servir à produire, et à développer un discours qui puisse être compris, dans ses grandes lignes, par le lecteur qui ne les connaît pas, l'œuvre n'étant pas encore très connue. C'est pourquoi j'ai choisi comme point d'ancrage la thématique présentée dans cette introduction, qui est fondamentale, dans la perspective des *Jeux de concepts*, et qui a l'avantage d'être caractéristique de tout un courant moderne faisant de la formation artistique à la liberté un enjeu central de la philosophie, ce qui m'a permis d'y introduire à partir d'auteurs connus. C'est aussi la raison pour laquelle j'ai d'abord utilisé les termes de jeu et de travail dans un sens courant, que chacun puisse partager ou au moins reconnaître, de sorte que le parcours proposé ait un certain niveau de généralité et fasse sens pour différents types de lecteurs, sinon en entièreté, du moins assez pour

³⁰ Je ne tenterai pas ici de démontrer la chose mais suggérerai plutôt au lecteur de comparer l'effet de la *Critique de la raison pure* sur ses idées de tous les jours avec celui que peut produire un dialogue avec les *Jeux de concepts*. Cf. Kant, E., *Critique de la raison pure*, Paris : Presses Universitaires de France, 1944.

qu'on puisse juger de l'intérêt de poursuivre par soi-même le jeu lancé ou d'y renoncer.

Renversement moral

Le sage et le roi :

- Quels sont donc vos projets, Sire ?
- Je vais conquérir le pays voisin.
- Et ensuite ?
- Je passerai plus loin et conquerrai l'empire qui le borde.
- Et ensuite ?
- Je pousserai encore mes conquêtes et étendrai mon empire aux confins du monde connu.
- Et ensuite ?
- Je reviendrai me reposer ici, dans mon château.
- Alors pourquoi donc, Sire, ne pas commencer par ce à quoi vous voulez aboutir, puisque cela est déjà maintenant en votre puissance ?

Le patron et sa femme :

- Quel travail ! Je suis un peu fatigué...
- Cet été, nous devrions aller faire ces vacances que nous avons depuis si longtemps prévues.
- Je le désire aussi, mais il me faut travailler pour agrandir mon entreprise.
- Et ensuite ?
- Il me faudra m'implanter sur un nouveau marché, qui nous rapportera beaucoup.
- Et ensuite ?
- Il faudra consolider...
- Et ensuite ?
- Nous pourrions prendre de vraies vacances.
- Nous serons vieux, et nous pourrions les prendre maintenant.

Deux amis :

- Je vais faire une promenade, m'accompagnes-tu ?
- Où veux-tu aller ?
- Sur la colline.
- Et ensuite ?
- Le long de la rivière.
- Et ensuite ?
- A travers la forêt.
- Et ensuite ?
- De retour, ici.
- Si c'est pour revenir ici, à quoi bon partir ? Je préfère rester tout simplement.

Aphorisme 76, *Jeux de concepts*

Partons donc à l'aventure. On aura remarqué que le titre, *Jeux de concepts*, marque manifestement une opposition à la conception de la philosophie plus austère à

laquelle une certaine tradition académique nous a habitués, et qui pourrait nous pousser à le ressentir comme peu sérieux. Ces *Jeux de concepts* ne sont-ils qu'un jeu ? Pourquoi nous entretenir de jeux ? L'écran correspondant à la première salle ne nous détrompe pas, puisqu'on ne nous annonce pas s'il s'agit de philosophie ou d'une simple réflexion sur les jeux, philosophique peut-être, mais sans autre envergure que ce type d'activité décrié.

Voici de nouveau l'écran sur lequel s'ouvre le labyrinthe :

1 *Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère.*

2 Un jeu ne peut naître que de lui-même.

3 Toute activité est ou jeu ou travail.

4 Un travail est toujours engendré par un jeu.

5 Seuls les jeux ont leur fin en eux-mêmes. Le travail tire toujours son sens d'un jeu qui le commande.

La première thèse affirme clairement une valorisation des jeux, puisqu'elle les définit comme des activités autonomes, par opposition au travail, défini pour sa part comme une activité hétéronome. Il est vrai que beaucoup d'entre nous ne travaillerions pas si nous pouvions directement obtenir le salaire ou la considération qui est souvent le but de notre activité. Si la définition du travail ne surprend donc pas trop, celle des jeux est inhabituelle, les jeux ne nous semblant souvent pas sérieux, contrairement au travail, qui, s'il est une activité hétéronome, nous semble pourtant avoir quelque dignité. Nous pourrions en conséquence avoir le sentiment qu'une catégorie manque pour caractériser les activités autonomes mais sérieuses. Cependant la troisième thèse précise que toute activité est ou jeu ou travail. Boss demande donc manifestement au lecteur d'accepter de remettre en question son éventuelle dévalorisation des jeux.

D'un autre côté, la philosophie est traditionnellement vue comme l'activité autonome par excellence. En dévalorisant le jeu, c'est-à-dire l'activité autonome (si nous en suivons la définition et non notre sentiment), nous en venons donc à dévaloriser cette noble activité – ou à refuser tout simplement de voir ce qu'un tel renversement pourrait permettre d'envisager. Pour celui qui se prête au jeu proposé par les définitions, cependant, voilà qu'avec ce rapprochement le thème du jeu retrouve quelque dignité. En effet, les jeux sont définis sous l'angle de leur autonomie et non sous celui du manque de sérieux qu'on peut leur prêter. S'il est vrai qu'ils partagent avec la philosophie ce caractère d'autonomie, alors que par cette importante caractéristique elle se distingue radicalement du travail, nous avons une raison de plus de remettre en question la dévalorisation habituelle des jeux, ce à quoi,

manifestement, Boss nous convie. S'agit-il d'une simple lubie personnelle de sa part ou pourrait-il se trouver là, au contraire, quelque enjeu intéressant, voire important ? Le lecteur devinera que je propose d'envisager la seconde hypothèse.

« Un jeu ne peut naître que de lui-même », selon la seconde thèse. Comment comprendre cela ? Il s'agit d'une thèse paradoxale, qui s'éloigne peut-être encore plus du sens commun que la première. Un sentiment assez fréquent nous pousse à penser que le jeu est une activité d'enfant, ou du moins une activité peu importante, à laquelle nous ne nous adonnons que lorsque nous n'avons rien de plus utile à faire. Nous penserons par exemple que jouer peut-être bien amusant, mais que cela naît simplement de notre besoin de nous divertir. D'autres pourtant ne considèrent pas leurs passions comme de simples divertissements et n'acceptent pas du tout de faire du travail la valeur dominante. S'ils travaillent, c'est pour avoir la possibilité de jouer, voire l'idéal pourrait leur paraître de travailler le moins possible – tandis que d'autres jouent un petit moment pour pouvoir revenir au travail plus en forme. Car lorsque nous sommes fatigués ou trop soucieux, nous pouvons bien avoir le goût de jouer un peu, mais nous n'y arrivons qu'en un sens faible, mollement, pour nous délasser un peu simplement et reprendre notre travail ensuite. Voilà qui me permet de proposer une première hypothèse au sujet de ce que peut signifier l'idée que les jeux naissent « d'eux-mêmes ». Jouer avec plus d'entrain en effet, c'est tout autre chose. Nous n'en décidons pas aussi facilement, et donc, au sens fort, le jeu ne naît pas quand bon nous semble. Une soirée particulièrement plaisante, un jeu particulièrement captivant ne se laissent en effet pas prévoir et organiser tout facilement. C'est là une première façon d'envisager comment la naissance du jeu peut être autonome : le jeu, lorsqu'il est véritablement jeu, jeu au sens fort, n'étant pas aussi facile et inconsistant qu'il pourrait le sembler à première vue. Un tel jeu nous « tiendra » au point que nous ne voudrions pas nous en laisser détourner par ceux qui pourront même nous fâcher s'ils insistent, tandis que nous ne nous plaindrons pas forcément de nous faire divertir un moment du travail. Il y a dans le jeu une passion, une exigence de jouer, un sérieux très différent de celui du travail, dans lequel nous n'entrons que poussés par quelque raison extérieure à l'activité elle-même (un salaire ou de la reconnaissance sociale, parmi d'autres raisons possibles)³¹.

Mais n'est-ce pas dans un but qui leur reste extérieur que nous entrons dans ces jeux où nous ne jouons que mollement ? Si nous cherchons essentiellement à nous délasser, à oublier nos soucis, à nous reposer du travail, notre rapport au jeu ne peut-il pas alors être rapproché du travail au sens proposé par les *Jeux de concepts*, le travail étant justement une activité dont le sens se tire d'une fin qui lui reste extérieure ? « Toute activité est ou jeu ou travail », selon la troisième thèse. Je l'avais déjà interprétée comme signifiant le fait que toutes les activités pouvaient être classées dans deux catégories, celles qui sont autonomes et celles qui sont hétéronomes (ce qui pouvait également être déduit de la première thèse, les activités, envisagées sous

³¹ « Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère. »

l'angle de leur autonomie possible, ne pouvant être qu'autonomes ou hétéronomes). En voici donc une seconde interprétation, qui transforme à nouveau le sens de ce que peuvent être le jeu et le travail : une même activité peut être jeu ou travail, selon que nous nous y rapportons en « joueur » ou en « travailleur » et que notre but, ou fin, lui est immanent ou au contraire lui reste extérieur.

La quatrième thèse affirme pour sa part qu'un travail est toujours engendré par un jeu. Ici, probablement, le lecteur retrouvera ses scrupules. Jouer sérieusement est certes possible, admettra-t-il, mais pouvons-nous vraiment penser pour autant que le travail puisse être engendré par ces activités, somme toute en elles-mêmes assez peu sérieuses, que sont les jeux ? Nous travaillons pour satisfaire nos besoins, qui sont autre chose que des jeux, nous travaillons pour que la société fonctionne, ce qui est autrement sérieux et a des conséquences beaucoup plus importantes que ne peuvent en avoir les jeux, même joués aussi sérieusement qu'on puisse le vouloir. Mais pourquoi cependant nous faut-il satisfaire ces besoins ? Pour quelle raison faisons-nous fonctionner la société ? Toutes nos activités pourraient-elles vraiment tirer leur sens d'une fin qui leur reste extérieure ? N'est-ce pas au contraire la possibilité ou du moins l'espoir de jouer, c'est-à-dire de nous consacrer à des activités dont le sens leur soit immanent (selon la définition qui nous occupe), qui explique pourquoi, en définitive, nous acceptons de travailler ? Et le sens de notre travail ne se tire-t-il pas alors des jeux qui le commandent, comme l'affirme la cinquième thèse³² ? Quelle vision de la vie ! comme si nous travaillions toujours pour jouer ! objectera-t-on peut-être de nouveau. Nous pouvons travailler pour bien autre chose au contraire en effet : pour travailler, travailler, travailler encore... selon la morale. Réfléchir à nos manières concrètes de nous rapporter à la vie et aux activités qui la constituent et valoriser celles qui ont leur sens en elles-mêmes, c'est-à-dire les jeux que nous jouons réellement, par opposition à ceux où nous travaillons, ce ne serait donc pas sérieux ! Les jeux sont pourtant bien définis comme étant des activités ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes. Comment pouvons-nous les dévaloriser et leur préférer des activités tirant leur sens d'une fin qui leur reste étrangère³³ ?

Si le travail, la plupart du temps, est accompli en vue d'obtenir autre chose, s'il est alors moyen, il est étrange que nous puissions en venir à lui trouver davantage de dignité qu'aux jeux, voire à en faire le modèle de l'activité sérieuse ou importante. Il faut gagner son ciel, nous disait-on parfois pour nous faire accepter comme nécessaire une vie consacrée au travail. Et maintenant que le ciel a disparu des justifications officielles, nous nous disons qu'il nous faut gagner notre droit de prendre du bon temps, de consommer, sinon d'avoir de la dignité, toujours par le travail. C'est pourtant sur terre que nous sommes censés vouloir profiter de la vie. Or

³² Selon cette thèse, en effet, « Le travail tire toujours son sens d'un jeu qui le commande. »

³³ Aphorisme 54 du livre accompagnateur des *Jeux de concepts* : « Il faut manger pour vivre, et non vivre pour manger. Cette maxime populaire se laisse aisément généraliser : il faut agir pour vivre, et non vivre pour agir ; il faut sentir pour vivre, et non vivre pour sentir ; il faut aimer pour vivre, et non vivre pour aimer ; il faut penser pour vivre, et non vivre pour penser ; etc. – Mais pourquoi faut-il vivre ? Nul mystère que les partisans d'un tel principe restent perplexes face à cette question. » Boss, G., *Jeux de concepts*, Zurich : Grand Midi, 1998, p. 47.

paradoxalement la dévalorisation des jeux est toujours fréquente, si bien que beaucoup continuent de rechercher « le » sens dans un quelconque au-delà, et par là de se détourner de la considération de la vie concrète. Cela ne pourrait-il pas expliquer que l'exploitation du travailleur soit si souvent acceptée comme plus ou moins « normale », la vie dans sa concrétude, pour beaucoup, n'étant pas aussi importante qu'on pourrait le croire ? Si nous la considérons vraiment comme importante, ne devrions-nous pas en tirer des conséquences pratiques, concernant cette exploitation³⁴ ? Certains avaient espéré, par les avancées techniques, libérer peu à peu l'humanité du travail le plus lourd, le plus répétitif, et par là pouvoir progressivement réduire pour chacun le temps passé au travail, de manière à en consacrer davantage à des activités plus intéressantes. Mais voilà qu'à peu près plus personne n'en parle et qu'on se met même, au contraire, à critiquer « la technique », comme si un retour à une technique plus rudimentaire allait nous faire retrouver quelque supposé contact plus intime avec les choses³⁵ ! N'est-ce pas étonnant ? Ne serait-il pas possible au contraire d'utiliser la technique de manière à permettre à chacun d'avoir le temps de vivre une vie plus intéressante ?

Il n'y a pas que les jeux pour avoir leur sens en eux-mêmes, continuera-t-on peut-être pourtant de penser, le travail le peut lui aussi. Voilà donc qu'une acrobatie est manifestement requise pour répondre à cette objection et entrer plus avant dans les *Jeux de concepts*. Impossible de voir à quoi peut mener la valorisation des jeux qui nous est proposée sans accepter, au moins provisoirement, d'en considérer la définition au lieu de lui opposer le sentiment que nous pouvons en avoir. Poursuivons donc avec le lecteur curieux de savoir ce à quoi ces transformations pourront le mener ! Et remarquons que si nous entrons dans la logique des thèses proposées, le travail ne peut pas avoir de valeur par lui-même. Le travail, en effet, est défini comme « tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère », contrairement au jeu, qui a en lui-même son sens, sa valeur et sa fin. Les activités qui sont uniquement faites en vue d'obtenir un bien qui leur reste extérieur sont donc travail et ne peuvent avoir de valeur en elles-mêmes, puisqu'elles sont ordonnées à autre chose. C'est cette autre chose qui aura de la valeur par elle-même – à moins qu'elle ne soit elle aussi qu'un moyen d'obtenir autre chose encore, qui, en bout de ligne, devra consister en ce que nous voulons réellement, c'est-à-dire ce que nous voulons pour lui-même et non pour autre chose, c'est-à-dire, dans les termes des *Jeux de concepts*, le jeu ou la fin que, consciemment ou non, nous poursuivons.

³⁴ On peut commencer à deviner ici l'un des enjeux politiques d'une remise en question de la dévalorisation des activités autonomes au profit des activités hétéronomes.

³⁵ Il n'est pourtant pas exclu que certaines époques, certains milieux aient été plus joueurs que nous ne le sommes aujourd'hui. Cela est même très vraisemblable, puisque tous les degrés sont possibles. Mais une critique de « la technique », plutôt que de certaines de ses utilisations nuisibles, n'est certainement pas apte à nous permettre de développer de nouveaux modes de vie, puisqu'elle ne fait que canaliser notre insatisfaction vers un type de nostalgie qui, idéalisant contre toute évidence des époques passées, les transforme en images de rêves par lesquelles notre désir de vivre vraiment se fait ensuite happen.

On pourra objecter que nos sociétés nous offrent des foules de possibilités de nous amuser, et que chacun le saurait si les jeux étaient supérieurs au travail au point que ce soit en eux que puisse se trouver chaque fois un sens réel ou immanent. Et on pourra conclure de cela que les faits montrent le caractère essentiellement superficiel des jeux. Cependant si les jeux ont leur valeur en eux-mêmes, contrairement au travail, cela veut dire que c'est en eux-mêmes que leur valeur se trouve et s'éprouve, et non que tous les jeux ont la même valeur³⁶. Ceux pour qui les divertissements fréquents de notre époque sont superficiels ne peuvent donc pas tirer du jugement qu'ils portent sur ces activités que les jeux seraient en soi superficiels. De plus, selon la seconde interprétation que j'ai donnée de la troisième thèse de notre écran (celle selon laquelle « toute activité est ou jeu ou travail »), une même activité peut être vécue sur le mode du travail ou sur le mode du jeu. Les loisirs, qui sont effectivement assez facilement accessibles aujourd'hui, peuvent donc aussi être vécus sur le mode du travail et en conséquence ne pas être jeu. N'est-ce pas souvent le cas, par exemple quand nous tentons d'oublier nos soucis en nous enivrant un peu à l'aide de musique pseudo mélancolique, en recourant à des romans ou émissions de télévision qui nous intéressent plus ou moins, mais dont nous attendons principalement qu'ils nous permettent de nous « évader », ou quand, à l'aide de tant d'autres moyens, nous tentons d'oublier un peu nos insatisfactions ? Dans aucun de ces cas nos activités n'ont leur sens en elles-mêmes, puisque nous les avons choisies pour d'autres motifs que leur éventuel intérêt propre. Ce n'est donc pas là le genre d'activités que les *Jeux de concepts* nomment jeux. Et si ces loisirs sont souvent des expériences de travail, plutôt que de jeu, il est possible de penser que c'est l'analyse de celui-ci qui pourrait permettre d'expliquer les raisons pour lesquelles nous tendons parfois à nous tourner vers des activités de peu de valeur, lorsqu'il s'agit d'oublier notre condition besogneuse.

Les *Jeux de concepts* ne partagent d'ailleurs pas la vision pascalienne du divertissement. Le divertissement n'y est pas conçu d'un point de vue moral, comme détournant de ce qui importe, mais à partir de son rapport avec le contexte dont il divertit³⁷. Il est une activité autonome et donc un jeu, de sorte que lorsque nous travaillons nous ne sommes pas dans le divertissement, mais, justement, dans le travail. Les *Jeux de concepts* proposent en effet une distinction que le langage commun, probablement influencé par Pascal, ne fait pas, entre le travail et le divertissement. Ce dernier n'est pas condamné, bien qu'il soit radicalement différent d'un autre type de jeux, les « jeux fondateurs », qui expliquent le contexte dans lequel ils apparaissent au lieu de s'en détourner comme le font les divertissements. Je reviendrai bientôt sur ces thèmes.

³⁶ Selon une thèse : « La faculté d'évaluation des jeux dans une personne est le goût. »

³⁷ Pour donner sens aux concepts du labyrinthe, le lecteur doit sans cesse recourir à sa propre expérience. Je lui propose de le faire, ici, à partir des thèses qui suivent : « Les divertissements dessinent un territoire dans leur environnement et font des frontières de ce territoire les frontières de leur monde où ils limitent leur empire. » et « Certains jeu se détachent de leur contexte, d'autres l'expliquent. Les uns sont des jeux conditionnés, les autres des jeux fondateurs. »

Les définitions des *Jeux de concepts* visent donc moins à nous faire comprendre ce que sont les choses au sens où nous les comprenons déjà qu'à permettre au lecteur curieux d'entrer progressivement dans un mouvement de transformation des concepts en jeu. Se pourrait-il, en effet, que ce que nous appelons jeu soit souvent travail, au sens des *Jeux de concepts* ? Et ne se pourrait-il pas qu'il soit plus difficile que nous le pensons de savoir si nous jouons ou travaillons ? Ne se pourrait-il pas même que le travail puisse devenir en quelque sorte un mode de vie, c'est-à-dire en venir à nous happer au point de nous empêcher de jouer réellement les jeux qui continuent pourtant de surgir dans notre quotidien ? Nous verrons que ce peut effectivement être le cas.

*

Reprenons donc l'analyse du premier écran de façon plus précise, non plus à partir des évaluations morales que les thèses jouent à remettre en question, mais en nous concentrant maintenant sur les notions de sens et de fin, de manière à approfondir ce que sont le jeu et le travail.

Je le cite à nouveau :

1 *Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère.*

2 Un jeu ne peut naître que de lui-même.

3 Toute activité est ou jeu ou travail.

4 Un travail est toujours engendré par un jeu.

5 Seuls les jeux ont leur fin en eux-mêmes. Le travail tire toujours son sens d'un jeu qui le commande.

« Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère », selon la thèse principale de cet écran. Qu'est-ce que le sens et la fin du jeu, qu'il a en propre, contrairement au travail ? De nombreuses thèses font intervenir l'idée de sens ou de fin, mais en les mettant en relation avec d'autres concepts plutôt qu'en en donnant une définition qui pourrait immédiatement être comprise (comme c'est d'ailleurs toujours le cas dans le labyrinthe). C'est donc au lecteur de voir si la signification qu'il donne à ces termes peut directement lui permettre de comprendre les thèses qui s'y rapportent, et, autrement, de chercher à les transformer de manière à pouvoir donner sens aux thèses et aux relations qu'elles présentent entre elles.

La fin d'une activité est habituellement son but, par opposition au moyen, qui correspond à la façon dont nous comptons nous y prendre pour l'atteindre. C'est aussi de cette façon que nous interprétons assez souvent ce qu'est le sens de ce que nous faisons : cela a du sens de nous rendre à notre travail parce que nous avons besoin de notre salaire ou parce que nous en retirons une certaine reconnaissance sociale, parmi d'autres buts possibles. Et lorsque nous n'avons plus de raison de faire une activité, celle-ci perd son sens. Cependant les *Jeux de concepts* distinguent le sens et la fin du jeu, dont les significations ne peuvent donc revenir au même³⁸. Voici donc une autre possibilité d'interprétation. Nous disons aussi qu'une activité a du sens lorsque nous y prenons plaisir, comme le manifestent les discussions où quelqu'un s'étonne de ce que fait un autre, n'y trouvant pas de sens, et se voit répondre quelque chose comme ceci : « mais j'aime ça ! ». Cet exemple indique lui aussi que l'on a tendance à identifier sens et but, puisque celui qui ne comprend pas les motivations de l'autre suppose qu'elles devraient se trouver dans son but ou dans sa fin, selon la distinction habituelle entre la fin et le moyen. Mais la réponse fait voir autre chose : lorsque nous aimons ce que nous faisons, nous trouvons justement du sens là où d'autres n'en voient pas. Il serait donc possible de comprendre le sens d'une activité comme se référant au plaisir qu'on y trouve, et de distinguer le jeu du travail par le plaisir que l'on prend à l'un et pas à l'autre. Plus quelqu'un travaille (on aura deviné que c'est une question de degrés), plus il tend à ne prendre plaisir à son activité que par la considération d'un but éloigné, et plus il joue, plus le sens de son activité est immanent à cette dernière. Cela permettrait de comprendre pourquoi la première thèse dit que le travail tire son sens d'une fin qui lui reste étrangère, alors que le jeu a son sens et sa fin en lui-même. En d'autres termes, notre travail n'aurait de sens, et ne nous procurerait indirectement du plaisir, que parce que nous pourrions de temps à autre rêver à notre fin, à ce que nous voulons, par lui, obtenir. Il est vrai que dans l'extrême du travail les choses se passent de cette façon.

Cependant cette interprétation pose problème elle aussi. Les plaisirs et déplaisirs immédiats sont déjà les guides selon lesquels nous avons tendance à nous comporter. S'il s'agissait simplement de les suivre pour vivre une vie sensée, cela ne serait pas bien difficile, et vu la relative opulence des sociétés dans lesquelles nous vivons et la facilité avec laquelle nous pouvons nous adonner à différents types d'activités (du moins pour ce qui est de la plupart d'entre nous), on ne voit pas pourquoi les modes de vie actuels pourraient sembler à tant de gens manquer de sens. D'autre part, s'il s'agissait de nous en tenir à la façon dont ces guides nous poussent naturellement à agir, une activité comme la philosophie ne pourrait se développer, puisqu'elle requiert la capacité de remettre en question des idées et des valeurs auxquelles nous sommes attachés, ce qui ne se fait pas toujours sans déplaisir. Impossible donc de supposer qu'une pensée un peu élaborée pourrait en rester là. J'ai

³⁸ Le lecteur peut voir, dans ce développement, la mise en œuvre de l'un des procédés annoncés dans l'introduction : c'est le mouvement même du texte qui permet la construction des concepts, dans un dialogue entre un lecteur, les thèses envisagées et les hypothèses que les thèses et le dialogue lui-même suscitent. C'est pourquoi le lecteur peut entrer à son tour dans le jeu exploratoire qui lui est proposé en reprenant le mouvement du lecteur mis en scène et en le prolongeant à sa guise.

déjà remarqué que le travail, au sens des *Jeux de concepts*, était davantage que le simple travail au sens habituel du terme. Le jeu a manifestement pour sa part une signification plus haute que celle qu'on lui donne habituellement. Il s'agit donc de voir plus précisément ce qu'implique la redéfinition de ces concepts.

*

Quand une activité nous déplaît fortement, mais que nous nous y mettons malgré cela parce que pour une raison quelconque nous y sommes obligés, nous savons clairement que notre activité est subordonnée à la raison extérieure pour laquelle nous la faisons. C'est dans ce genre de moments que nous pouvons nous mettre à tempêter face à l'obligation devant laquelle nous sommes de nous prêter à une activité qui nous paraît insensée, voire que nous pouvons nous dire que la vie n'a pas de sens. Comment pouvons-nous comprendre ce sentiment ?

Nous avons vu que, pour les *Jeux de concepts*, le sens du travail se tirait d'une fin restant étrangère à cette activité. Selon ma dernière hypothèse, le sens du travail devait être lié au plaisir que la considération de notre but peut nous apporter, même lors d'une activité qui nous déplaît. Remarquons maintenant que ce plaisir indirect est lié à l'espoir que nous avons d'obtenir l'objet désiré. Plus ce que nous désirons nous semble éloigné, plus notre espoir tend à se transformer en désespoir, et moins la considération de notre but peut être source de plaisir. Cet espoir d'atteindre notre fin pourrait donc correspondre à son sens. C'est lui en effet qui nous pousse à décider de nous mettre à notre travail, même lorsqu'il nous déplaît fortement. Et il est vrai que lorsque nous n'avons plus d'espoir, notre travail n'a plus de sens non plus. Cette hypothèse permet aussi de comprendre pourquoi la fin ne peut que rester étrangère au travail (thèse 1). En effet, une fois que nous avons obtenu ce que nous voulions, notre travail est terminé : l'obtention de l'objet recherché clôt le travail, dont le sens (ici l'espoir d'obtenir ce dont il est le moyen), se tire de cette fin qui lui reste étrangère. Et il est vrai que si c'est tantôt le plaisir et le déplaisir immédiats qui nous poussent vers une chose ou l'autre, c'est souvent aussi la considération de notre but ou fin, marquée par l'espoir que nous avons de l'atteindre, qui nous guide (de manière parfois à entrer en opposition avec nos sentiments immédiats). Le sens serait donc, dans cette hypothèse aussi, lié au plaisir et au déplaisir, mais de façon plus complexe : si dans le travail nous pensons progresser vers l'objet de notre espoir, notre activité nous paraît sensée, tandis qu'à l'inverse l'idée que nous nous en éloignons nous fâchera, nous attristera ou nous découragera.

Si donc le sens du travail se trouve dans l'espoir que nous avons d'obtenir quelque objet désiré, quelle forme prendra-t-il dans le jeu ? J'ai tenté de comprendre le sens et la fin d'une activité à laquelle nous nous rapportons sur le mode du travail. Or nous savons, par la première thèse, que le sens et la fin se rapportent différemment l'un à l'autre dans le travail et dans le jeu. L'enjeu de cette distinction doit donc être recherché à partir de cette différence.

Pensons donc maintenant à une activité que nous aimons, non plus à la récompense obtenue au terme d'un moment que nous aurions volontiers fait disparaître pour profiter directement de ce qui seul nous intéressait réellement, mais à une activité qui, en elle-même, nous plaît vraiment. Le temps, au lieu de ressembler à une longue distance qu'idéalement nous franchirions d'un bond, devient en quelque sorte jeu, à mesure que nous trouvons de l'intérêt à ce que nous faisons et que cet intérêt se met à dominer en nous. Comment nous rapportons-nous alors au sens et à la fin de notre activité ? La fin du jeu, consistant selon notre hypothèse en notre but, c'est-à-dire en ce que nous désirons obtenir, prend une tout autre forme. Elle quitte le lieu éloigné où dans le travail elle est concentrée pour se trouver présente toute la durée du jeu, avec plus ou moins d'intensité selon que notre intérêt, orienté vers son but, se transforme plus ou moins en amour du jeu et que celui-ci nous « porte » plus ou moins à un moment ou à l'autre. Déjà nous avons ce que nous désirons, puisque nous désirons le jeu lui-même, en désirant jouer. La fin restait étrangère à l'activité laborieuse du travailleur, qui ne désire pas son activité pour elle-même, mais elle est, pour le joueur, déjà présente tout au long du jeu. Déjà il goûte le jeu assez fortement pour que dans sa tentative de se diriger vers son but, l'effort soit en lui-même intéressant – jusqu'à ne plus se présenter éventuellement comme un effort, mais comme le pur plaisir du jeu et de ses possibilités de déploiement. Dans cette hypothèse, la fin se présente donc tout à fait différemment dans le travail et dans le jeu. C'est dans le travail seulement qu'elle est concentrée dans la récompense désirée. Dans le jeu, s'il demeure vrai que nous poursuivons éventuellement tel ou tel but, ce que nous voulons, c'est déjà le jeu lui-même, le fait de jouer, de profiter du temps du jeu³⁹.

Cependant cette analyse comprend la fin en deux sens différents, alors que les *Jeux de concepts* parlent d'une seule fin. J'ai supposé en effet que la fin consistait en ce que nous voulons atteindre. En considérant le travail, j'ai remarqué que l'attention du travailleur portait plutôt sur les différents buts auxquels ce dernier désirait parvenir, alors que celle du joueur concernait plutôt son activité elle-même, puisque, en plus de désirer avancer, dans le jeu, il désirait aussi son activité comme telle, c'est-à-dire le jeu lui-même. Chacune de ces deux « fins » implique l'autre : pour avoir le désir de jouer, il faut que la possibilité de progresser dans le jeu nous semble intéressante, et pour vouloir progresser dans le jeu en joueur et non en travailleur, il faut que le jeu lui-même nous intéresse. L'une ne peut pourtant pas se ramener à l'autre : nous pouvons parcourir les différents moments d'une activité sans pour

³⁹ La morale du besoin, selon laquelle sans besoins, sans manques à combler, nous n'agirions pas, correspond donc à une morale du travail, puisqu'elle se base sur ce modèle pour se poser comme le tout, et pour conclure, de l'idée trop simple qu'une activité ne peut déjà nous offrir, dès le départ, ce que par elle nous poursuivons, que les besoins, ou le manque, sont nos seuls motifs. Car d'abord, dans certaines activités, il n'y a pas d'autre but que de jouer. Et surtout, si de nombreuses activités ne nous offrent pas immédiatement ce que nous voulons obtenir par elles, comme gagner, développer nos capacités dans tel domaine, etc., c'est justement, dans la mesure où nous jouons, ce que nous désirons. Car ce que veut le joueur, c'est jouer, parce qu'il désire aussi se rendre à telle étape du jeu, développer son jeu d'une manière intéressante, élégante, renforcer telles capacités, etc. Que serait la vie, si nous voulions toujours nous débarrasser de tout notre temps ?

autant l'aimer ou la désirer elle-même, comme cela se passe dans le travail. Mon analyse est-elle fautive ou y a-t-il dans les *Jeux de concepts* une distinction susceptible de rendre compte de cette distinction ? En cliquant sur la seconde thèse, « Un jeu ne peut naître que de lui-même », on trouve un écran qui comprend cette thèse : « Un jeu peut se constituer en objet propre la fin d'un autre jeu et en faire une cible distincte de sa propre fin. Dans ce cas, le second jeu est capté par le premier, et tous ses objets avec lui⁴⁰. » La thèse est complexe, j'y reviendrai plus loin, mais remarquons le lien spécial que la fin entretient avec un nouvel élément du jeu, la « cible ». Une cible est dans le langage commun quelque chose que l'on vise et que l'on désire donc atteindre, tout comme la fin : il s'agit de comprendre comment l'une se distingue de l'autre. Selon une autre thèse « Les cibles sont souvent décrites dans le schéma du jeu ; sa fin, jamais. Les unes se laissent examiner ; l'autre se goûte. » Voilà donc qui peut résoudre notre problème. En effet, des deux « fins » décrites dans cette analyse, celle qui concerne l'atteinte des buts ou étapes du jeu correspond en fait aux cibles du jeu, puisqu'on peut les examiner alors que la fin ne peut « qu'être goûtée ». Et ce que nous goûtons, lorsque nous jouons vraiment, c'est en quelque sorte le jeu lui-même, c'est-à-dire ce que c'est que de sentir que nous y participons vraiment, avec la connaissance plus profonde du jeu que cette relation intime nous apporte. Voilà donc ce qu'est la fin du jeu. C'est elle qui nous permet de jouer réellement en ces moments parfois tout à fait singuliers en lesquels un jeu se révèle à nous. C'est elle aussi que l'écrivain de talent ou le poète joueurs peuvent nous faire goûter lorsque, par la capacité qu'ils ont de nous faire ressentir la présence d'un jeu par leur œuvre, ils nous donnent envie de nous hausser à un rapport plus plein aux choses, tel que celui auquel ils nous font déjà participer par l'imagination. C'est elle encore qu'un joueur puissant, un musicien, un danseur très joueurs nous font partager, quand nous sentons par eux ce que peut signifier de jouer réellement, pleinement, lorsque le jeu devient comme visible, presque palpable. En effet si la fin ne peut être décrite de la façon explicite dont les cibles peuvent l'être, elle peut se communiquer de mille manières, ce qu'elle fait sans cesse dans tous les jeux.

Une thèse dit ceci : « Dans la mesure où la fin est déjà présente dans le processus qui conduit à elle, elle permet à ses acteurs de jouer. Dans la mesure où elle en reste absente, elle les contraint au travail ». La fin « contraint » donc au travail. Cela peut faire penser aux expressions étonnantes du premier écran (les jeux engendrent, commandent le travail). D'après la première partie de la thèse, la fin peut être présente dans le jeu, tout en ne l'étant pas tout à fait, puisque l'acteur se trouve dans un parcours qui mène à elle. Nous pouvons en effet désirer jouer plus, jouer mieux ou plus intensément, comprendre davantage les différents aspects du jeu, les goûter de la manière la plus intime possible. S'agit-il d'un équivalent de l'espoir du travailleur ? Certainement pas, puisque l'espoir du travailleur se caractérise par un sentiment pénible de distance par rapport aux cibles, alors que le désir du joueur n'a pas ce caractère laborieux, justement parce que la fin est présente dans son jeu. Ce désir semble pourtant impliquer une certaine distance par rapport à la fin du jeu,

⁴⁰ On peut trouver le début de cet écran dans l'appendice, à la fin du mémoire.

puisqu'il implique en même temps une tension vers elle. Comment se présente cette situation ?

Quand il n'y a rien à gagner, parce que dans certains jeux il s'agit simplement de jouer, qu'espérons-nous, que désirons-nous ? Un joueur marche, par exemple, le paysage est beau et il est tout entier à le contempler. Un instant plus tard, il peut espérer revenir dans cet état de contemplation, mais en lui qu'espère-t-il ? Rien du tout. Que désire-t-il ? En un sens, rien non plus lorsqu'il n'y a plus de distance entre lui et le jeu et qu'il n'existe quasi plus, sinon d'une façon qui n'est plus du tout « personnelle », lorsque absorbé par le jeu il en perd la conscience explicite de sa propre personne et qu'il n'y a plus que le jeu et son monde qui soient. « Le joueur impersonnel est libre, affirme une thèse, et l'identification des joueurs personnels avec lui est une libération où le joueur transgresse les frontières de la personne. » Les moments où il ne se perçoit plus comme personne et ceux où il redevient plus conscient de son existence alternent, mais tant qu'il est dans le jeu, sans que la distance entre lui et les choses ne se marque comme elle le fait dans le travail. Peut-il alors encore désirer la fin, désirer jouer ? Pensons à un moment où nous nous sommes trouvés plongés dans un jeu, afin d'explicitement la chose. Nous avons bien alors le désir de jouer, puisque dans le cas contraire nous nous tournerions vers autre chose, mais paradoxalement plus nous jouons plus ce désir semble en quelque sorte disparaître. Nous en avons donc toujours le désir, impossible de le nier, mais ce dernier ne se présente plus à la façon des désirs au sens habituel du terme, qui impliquent une distance ressentie comme distance. Dans les moments plus réflexifs où depuis le jeu nous nous percevons comme jouant, nous redevons un joueur plus personnel, qui a des intentions et une certaine conscience de lui-même, mais à tout moment nous sommes replongés dans le jeu, qui nous occupe seul au point que nous en disparaissions de notre propre conscience, et qu'alors nous ne désirions plus rien à strictement parler. On voit donc que la « fin » du jeu, comme consistant en le fait de jouer au sens fort du terme, correspond à un désir qu'il faut comprendre d'une autre façon que le désir au sens habituel : en effet, lorsqu'il est entièrement plongé dans le jeu, le joueur ne le ressent plus explicitement, cependant que paradoxalement il ne peut être plus puissant qu'en ce moment là.

*

Comment se présente maintenant le sens, non plus du travail, mais du jeu ? J'avais supposé que le sens du travail se trouvait dans l'espoir d'obtenir ce pourquoi nous nous mettons à une activité qui pourtant ne nous intéresse que peu par elle-même. Selon la nouvelle distinction à laquelle j'en suis arrivée, il s'agit donc de l'espoir d'atteindre la cible visée et non celui d'atteindre la fin. La fin en effet ne peut qu'être goûtée, et reste donc d'autant plus étrangère au travail que le travailleur ne tente rien pour transformer son travail en jeu et poursuit ses cibles sans rien remettre en question malgré le peu d'intérêt de cette poursuite. Comme au contraire la fin, dans le jeu, est présente, le sens du jeu devrait être bien différent de celui du travail, ce que chacun sent bien d'ailleurs, même s'il est difficile de décrire précisément ce

pourquoi une activité nous paraît avoir du sens. Poursuivons donc notre comparaison du jeu et du travail du point de vue de leur rapport à l'espoir, de manière à comprendre comment le sens du jeu diffère de celui du travail. J'ai déjà abordé le rapport du joueur à l'espoir de jouer. Analysons maintenant son rapport à l'espoir d'atteindre ses cibles.

Dans bien des jeux, par exemple dans les jeux au sens habituel du terme, l'espoir intervient aussi : l'espoir d'arriver à telle étape du jeu, celui de gagner. Et, comme dans le travail, nous sommes à distance de ces victoires. Mais l'analogie s'arrête ici, car cet espoir est vécu bien autrement que celui du travailleur : tant que nous jouons vraiment, c'est un espoir qui tend à être joyeux, conquérant, au lieu d'être craintif, ennuyé ou las comme celui que nous ressentons lorsque nous travaillons⁴¹. Le sportif qui devient rageur ou mauvais perdant nous semblera ne plus jouer réellement, par exemple. Et s'il avale son dépit mais sans parvenir à le surmonter, ce sont les cibles, plutôt que le jeu, qui l'intéresseront dorénavant exclusivement, et tout anxieux il perdra de vue ce qui fait l'intérêt du jeu pour s'enliser dans un laborieux espoir de gagner. Au lieu du caractère pénible de l'espoir laborieux, c'est au contraire une attention joueuse pour les différents aspects du jeu, un intérêt pour la manière dont nous pouvons y développer une « trajectoire victorieuse »⁴², qui caractérisent le rapport au jeu et lui donnent son sens. L'espoir peut donc aussi intervenir dans le jeu, mais il est alors davantage caractérisé par une certaine tonalité joyeuse ou du moins affirmée, déterminée (puisque, comme je l'ai déjà remarqué, tous les jeux ne sont pas joyeux). C'est probablement la raison pour laquelle les *Jeux de concepts* parlent alors plutôt de désir libre que d'espoir. Car plus le joueur joue, plus son désir d'atteindre les cibles de son jeu est libre, libéré du sentiment de manque et de l'espoir anxieux qui le caractérisent lorsqu'il travaille.

Contrairement au travailleur, dont tout l'intérêt se porte sur l'atteinte des cibles, et qui n'accorde qu'une attention diffuse à ce qui ne paraît pas pouvoir directement lui permettre de s'en rapprocher, le joueur s'intéresse à l'entièreté de son activité, dont il évalue et développe chacun des aspects selon leur intérêt pour le jeu en fonction de sa connaissance de celui-ci. Et plus il est joueur, plus il peut écarter ce qui pourrait le mener au travail et chercher à développer son jeu de manière à ce que tous ses aspects, chacun de ses moments soient, au plus haut point, intéressants. Jouer de cette façon, c'est jouer au sens fort et c'est réaliser la fin du jeu, c'est être porté par son sens⁴³.

⁴¹ Nous verrons, au cours de notre exploration, qu'il existe plusieurs formes de travail, dont toutes ne se caractérisent pas de cette façon.

⁴² « La trajectoire victorieuse ne se définit pas par le fait qu'elle aboutit à la victoire ultime, mais par le fait qu'elle comporte la victoire dans son trajet. », précise à ce sujet une thèse.

⁴³ Nous pouvons donc comprendre pourquoi il n'y a pas de définitions, au sens habituel du terme, de ce que sont la fin et le sens, dans les *Jeux de concepts*, le fait de jouer réellement, pleinement à un jeu ne pouvant être décrit ni universellement, ni de façon théorique. Les jeux sont multiples, les rôles que l'on peut y jouer également, et ce que c'est que d'y jouer ou d'y travailler doit être évalué dans chaque cas. Il y a bien cependant des traits plus communs, qu'il s'agit de s'exercer à percevoir, comme j'ai proposé de le faire et continuerai de le faire, traits qui ne peuvent cependant être

Le sens des jeux est donc multiple. Chaque jeu a son sens et chacun se déploie de mille façons différentes, selon le contexte et le caractère du joueur. On voit que la perspective développée dans les *Jeux de concepts* s'oppose radicalement à celle des philosophies pour lesquelles le sens est un, universel et, souvent, lié à une transcendance. Ces doctrines, qui tendent à mépriser notre « bas monde », nous poussent directement au travail, la fin du jeu et ses principales cibles étant censées ne pouvoir être atteintes que depuis un monde inatteignable⁴⁴. C'est au contraire dans la compréhension intime des jeux que se trouve leur sens, quels que soient les multiples jeux auxquels nous jouons, et donc dans la valorisation tout à fait concrète des jeux qui se jouent ou pourraient se jouer⁴⁵.

*

Pour poursuivre l'exploration de ce que sont le jeu et le travail, voici maintenant une autre figure du travail, proposée en tant qu'hypothèse interprétative pour poursuivre l'enquête et le dialogue amorcés entre les concepts des *Jeux de concepts* et des situations de la vie courante. Cette figure nous donnera elle aussi un exemple de ce que le labyrinthe appelle la servitude du travail, qui se manifeste lorsque le travail exerce une telle domination sur nous que nous en venons à ne pas même réellement vouloir quoi que ce soit. Analysons ce qui peut se passer dans une telle situation. Nous nous mettons par exemple à une table pour jouer aux cartes, mais mollement, sans grande conviction – comme nous nous mettons mollement à mille activités, regarder la télévision, écouter de la musique, aller dans un bar, etc., – sans arriver à nous libérer de nos soucis ou de nos insatisfactions, qui nous retiennent d'entrer réellement dans le jeu. Les jeux impliqués sont alors peut-être plus intéressants que ce dont ils nous détournent mais ils y restent pris, et dans cette mesure nous ne jouons pas réellement mais travaillons. Quelles sont alors nos cibles ?

Plusieurs activités différentes sont impliquées et se lient dans une situation de ce genre : celle par laquelle nous tentons de nous détourner de notre insatisfaction, celle qui consiste à nous en occuper malgré tout, en y pensant, en maugréant, etc., et celle du jeu lui-même (au sens habituel du terme). Trois activités, liées mais distinctes également, nous mobilisent donc alors. Il est vrai que nous ne leur accorderions

compris que dans leur relation concrète à ce qu'ils permettent de comprendre et perdent leur sens lorsqu'ils sont isolés de leur contexte. Le contact avec le labyrinthe nous permet rapidement de remarquer que l'auteur des *Jeux de concepts* a tout fait pour que l'approche théorique de son œuvre soit difficilement possible : il faut que la raison s'allie à l'imagination pour que le lecteur puisse progressivement pénétrer son monde, à mesure qu'il s'en aide pour le réfléchir, de sorte que si les éléments de définition que nous trouvons dans les différentes thèses font sens pour celui qui a recréé en lui les concepts correspondants, celui qui n'entre pas dans le jeu n'en peut à peu près rien faire, et se lasse sans avoir rien vu.

⁴⁴ Aphorisme 52 : « Quel est le sens de la vie ? C'est la mort qui parle ainsi. Lâchez cette question ! Tant que vous la posez, elle vous tient et le sens vous abandonne. », Boss, G., *Jeux de concepts*, p. 45.

⁴⁵ « Le travail n'a vraiment de sens que dans la mesure où il vise à libérer le joueur », dit une thèse.

ordinairement pas le statut d'activités, mais nous pouvons pourtant les considérer comme telles, puisqu'elles conditionnent et permettent de comprendre une partie de nos attitudes et pensées, qui ne s'expliqueraient pas par le seul jeu de cartes. Les cibles de ces trois activités se combinent, alternent ou se conditionnent les unes les autres (faisant place aussi à différents autres jeux, qui même dans les situations désagréables ou molles se présentent pourtant à nous⁴⁶). Comment fonctionnent-elles donc ? Qu'attendons-nous de tout cela ? Nous voudrions nous débarrasser de nos tracas. Dit de façon positive, nous voudrions être bien, être mieux, capables de nous intéresser réellement à ce que nous faisons.

Est-ce vraiment cependant ce que nous voulons ? Souvent en fait nous ne sommes pas si déterminés. Nous attendons de notre jeu de cartes qu'il nous détourne de nos tracas, mais nous voulons aussi maugréer, comme si le rapport à l'insatisfaction tendait à exercer une sorte de fascination, molle elle aussi, mais puissante et tenace pourtant. Nous voulons gagner si possible, mais il n'est pas rare que nous voulions aussi continuer de nous plaindre, ce besoin appelant d'autres jeux et se les subordonnant⁴⁷. Nous nous plaignons de ceci, de cela, nous nous vengeons de notre état sur notre partenaire ou sur des absents, aucun de ces phénomènes ne fait partie du jeu de cartes à strictement parler. Ce sont des activités qui apparaissent en ce dernier, se le soumettent éventuellement et constituent la constellation d'activités qu'il s'agit de comprendre dans leurs interrelations. Du point de vue de l'analyse du travail, je ferais remarquer que la fin d'aucune de ces activités ne nous est alors présente. En effet nous ne cherchons ni à nous amuser réellement à notre jeu de cartes, ni à prendre au sérieux notre insatisfaction pour chercher plus sérieusement les moyens d'y remédier, ni à rendre intéressantes les bribes de discussions qui apparaissent ici et là. Nous sommes engagés dans des jeux dont aucun n'arrive à nous capter réellement, c'est l'inertie. Pas plus que vers leur fin nous ne sommes tendus bien fortement vers leurs cibles : nous faisons semblant de jouer aux cartes, nous cherchons un prétexte pour nous plaindre, nous discutons pour avoir l'air de discuter ou pour remplir le temps. Tout est faible et mou, et notre déplaisir lui-même, hors des moments de défolement plus sérieux.

Heureusement le désir de quitter cet état peut aussi être plus vif et se présenter sous la forme d'un désir de jouer, réellement, à l'activité censée nous occuper. Un peu d'air ! Que se passe-t-il alors ? Le jeu commence à nous « parler » plus concrètement, à nous intéresser plus fortement. Nous alternions d'abord entre nos soucis, le jeu et telles autres cibles, nous nous mettons maintenant de plus en plus à nous intéresser au

⁴⁶ Aphorisme 21 : « Il y a infiniment plus de jeux que nous ne sommes capables d'en reconnaître. Et nous sommes emportés dans bien plus de jeux que nous ne le savons. Combien souvent nous nous amusons à reconnaître une figure dans les nuages ou à aligner des ustensiles en attendant le repas, ou à dessiner une figure régulière en marchant, ou à associer mentalement des noms, ou à nous laisser prendre dans mille autres petits jeux sans nous en rendre compte ! Serait-il donc possible de jouer sans le savoir ? », Boss, G., *Jeux de concepts*, p. 26.

⁴⁷ « Un jeu peut se constituer en objet propre la fin d'un autre jeu et en faire une cible distincte de sa propre fin. Dans ce cas, le second jeu est capté par le premier, et tous ses objets avec lui. », selon une thèse déjà citée (p. 32).

jeu pour lui-même. Voilà la configuration du type de jeux que les *Jeux de concepts* nomment les « divertissements ». Ils sont jeu, réellement, dans la mesure où ils arrivent à s'imposer concrètement, face aux tracas et aux insatisfactions, mais en tant qu'ils délaissent le contexte dans lequel ils sont apparus et nous en détournent donc, ils nous en « divertissent » et sont donc des divertissements⁴⁸.

En effet, par leur rapport à leur contexte, deux types de jeux se distinguent. Si quelqu'un veut éviter des sentiments peu agréables en se tournant vers un jeu auquel il arrive à jouer réellement, il se détourne en effet du contexte dans lequel son jeu est apparu. Il se concentre alors sur un jeu dont le contexte, sans avoir disparu, et donc sans avoir cessé d'être, pour une bonne part, à l'origine de son jeu, est par son rapport à celui-ci « rendu non pertinent »⁴⁹. Il passe ainsi du travail au divertissement. S'il se met plutôt à réfléchir à ses insatisfactions et aux moyens de s'en libérer de façon plus radicale, il entre dans une nouvelle activité, qui, cette fois-ci, s'intéresse au contraire au contexte dans lequel elle apparaît. Le désir de jouer devient trop fort, trop impératif, trop conscient pour se satisfaire d'éviter simplement les déplaisirs à court terme, et se met plutôt à tenter de trouver des manières de s'en affranchir de façon plus radicale. La situation se complexifie alors. L'une des cibles du travail était d'éloigner l'insatisfaction et les idées liées à celle-ci. Pour la nouvelle activité, au contraire, il s'agit de les situer dans leur contexte, de manière à tenter d'en comprendre les causes et de voir ce qui, en le joueur et autour de lui, pourrait être transformé de manière à ce que la libération en soit plus profonde qu'elle ne peut l'être dans le divertissement passager. Cette nouvelle activité sera souvent d'abord un travail, puisque son intérêt ne se trouve pas dans l'activité de réflexion elle-même. Mais elle peut aussi devenir jeu, dans le cas d'une recherche en laquelle le mouvement de réflexion et de transformation finit par devenir intéressant en lui-même.

Si les jeux fondateurs ne se caractérisent pas par un lien, qui leur serait essentiel, à l'insatisfaction, mais par leur rapport à leur contexte⁵⁰, ils lui sont cependant souvent liés. Il y a à cela deux raisons connexes. D'abord, différents aspects de notre vie sont susceptibles de nous empêcher de jouer et de concourir dans cette mesure à la formation d'un contexte défavorable au jeu, que nous pourrions tenter d'oublier en nous en divertissant ou bien tenter de transformer en découvrant ce qu'il y faut modifier. Les jeux fondateurs liés à une mise en perspective de l'insatisfaction ont en conséquence une grande importance pour ceux dont le désir de s'en affranchir et de jouer plus librement est vif. Ensuite, une insatisfaction face à la vie normale, constituée d'une bonne dose de laisser-aller, de faux-fuyants et faux-

⁴⁸ « Certains jeux se détachent de leur contexte, d'autres l'expliquent. Les uns sont des jeux conditionnés, les autres des jeux fondateurs », dit une thèse. « Les jeux conditionnés forment les divertissements », dit une autre.

⁴⁹ « Les jeux conditionnés deviennent autonomes en refermant leur monde sur lui-même dans un contexte rendu non pertinent. »

⁵⁰ Je rappelle une thèse déjà citée (à la page 37) : « Certains jeux se détachent de leur contexte, d'autres l'expliquent. Les uns sont des jeux conditionnés, les autres des jeux fondateurs. »

semblants, est souvent l'une des raisons de l'intérêt prédominant qu'exerce pour certains la réflexion sur le contexte, apte à transformer en jeu les aspects désagréables de la vie en permettant au joueur de s'y intéresser autrement que pour les détester, comme de lui faire découvrir des jeux plus intéressants que ceux qui dominent dans la plupart des sociétés.

Nous travaillons cependant souvent dans ces jeux fondateurs, par exemple lorsque nous traitons nos insatisfactions de manière à nous illusionner par rapport à elles, et lorsque les enjeux de notre réflexion sur nous-mêmes ou ceux du rapport que nous avons aux livres que nous lisons tournent autour d'autre chose que d'un réel désir de nous comprendre et de comprendre le monde⁵¹. Nous sommes alors dans le travail. Ainsi les jeux fondateurs de celui qui veut éviter que certains de ses sentiments, idées ou valeurs ne soient bouleversés seront caractérisés par des cibles étranges, en ce qu'il s'agira non pas de les atteindre, mais justement d'éviter de s'en approcher, ce qui est incompatible avec l'orientation d'un jeu fondateur, celui-ci se caractérisant par le fait qu'il explique son contexte. De manière générale les jeux fondateurs s'opposent donc à nos tentatives de nous mentir à nous-mêmes ou d'éviter certaines réflexions, puisque cette attitude implique justement que nous nous détournions du contexte pour nous installer dans un monde plus étroit, où nous pourrions jouer, sur le mode du divertissement, mais où nous risquons aussi de travailler, et d'autant plus que ce de quoi nous nous détournons pèse lourd⁵². De plus, bien souvent le cercle vicieux se resserrera, les cibles paradoxales se mettant à dominer trop de problèmes pour que le jeu fondateur puisse se déployer autrement qu'en se concentrant sur des questions d'une ampleur restreinte. Le travailleur de ce jeu prétendra toujours être dans un jeu fondateur mais il tissera dorénavant des explications visant davantage le calme et le repos qu'une réelle compréhension des phénomènes qu'il envisage : c'est toute la différence entre le jeu et le travail. La pratique de ce type de jeux fondateurs demande donc un caractère fonceur et passionné, capable de prendre de la distance par rapport à celles de ses émotions qui nuisent à ce type de jeux en voulant éviter les prises de conscience déplaisantes⁵³.

Cependant de nombreux jeux fondateurs ne sont pas liés à l'insatisfaction : on y joue pour des raisons qui se comprennent chaque fois par le jeu lui-même, de l'intérieur, et que celui qui ne joue pas n'arrive que peu, voire pas, à percevoir. Écouter de la musique peut être un divertissement, lorsque nous nous plongeons

⁵¹ Il est clair que tous nos buts ne nous sont pas présents à l'esprit avec le même degré de clarté. Les *Jeux de concepts*, sans postuler « un » inconscient, nous offrent une conception intéressante de la manière dont les différents jeux qui se jouent en nous nous sont plus ou moins conscients ou inconscients, par la « réflexion du jeu » qui se fait plus ou moins en chacun de nous et pour chacun des jeux. On peut deviner que devenir davantage joueur signifie aussi progresser dans la conscience que nous avons de nous-mêmes et des activités qui constituent notre milieu. A ce sujet, une thèse énigmatique dit ceci : « Alors que la connaissance du schéma est d'habitude une condition égale de participation au jeu pour tous les joueurs, la réflexion du jeu en eux est l'effet différencié en chacun de sa participation effective. »

⁵² On voit ici aussi que philosophie et attitude joueuse vont de pair.

⁵³ « Procédé de travailleur à l'égard des besoins : chercher à les nier en les cachant. », dit une thèse.

entièrement dans un morceau, en oubliant le reste. Cela peut aussi être un jeu fondateur, lorsque la vie entière se met à s'expliquer par ce morceau, ou bien chez le musicien ou le mélomane passionnés dont toute la vie s'explique par la musique, ou encore chez celui dont la vie s'explique par un jeu de raffinement de sa personnalité, qui s'assimile la musique en tant qu'elle peut permettre de donner forme et moyen d'expression à des émotions qui s'en trouvent progressivement transformées.

Remarquons ici aussi que la perspective des *Jeux de concepts* se situe sur un autre plan que celui de la morale. Le divertissement nous détourne du contexte dans lequel il forme son territoire, mais il ne s'agit pas de l'éviter par principe pour autant : il est jeu, il a son sens et sa valeur en lui-même, dans la mesure où l'on y joue, et de plus il a souvent l'avantage de vivifier (et donc de permettre un retour plus léger à ceux des jeux fondateurs qui sont liés aux insatisfactions). Cependant, quand le divertissement se met à dominer trop nettement en nous, c'est bien souvent que nous nous sommes mis à vouloir éviter de réfléchir aux jeux que suscite en nous une série de situations, et donc aux liens de nombreux jeux à leur contexte. Et comme il est difficile d'y réussir tout à fait, lorsque ce que nous voulons éviter se met à prendre trop de poids, nos divertissements en sont entachés. Ils risquent de devenir faibles et d'être vécus peu à peu sur le mode du travail (d'autant que mille circonstances, en ces jeux mêmes, peuvent venir nous rappeler ce de quoi nous voulions nous détourner).

Nous voyons que si le jeu et le travail s'opposent par différentes caractéristiques, chacun ne peut en juger que d'après son expérience propre et donc selon ce qui domine dans sa vie, du jeu ou du travail. En effet, une fois devenus davantage joueurs dans les activités où nous travaillions, ce qui nous semblait jeu, à une époque plus travailleuse, pourra nous paraître fade et de mauvais goût, alors que devenus plus travailleurs, certains jeux peuvent nous devenir trop obscurs pour que nous puissions encore y jouer. La difficulté de distinguer le jeu du travail, non pas dans l'ordre de l'abstraction mais concrètement, provient de plus du fait que la distinction prend sens dans des jeux chaque fois différents, et que si des traits généraux peuvent être remarqués, il s'agit toujours, pour en juger de façon pertinente, d'arriver pour chaque jeu à percevoir et à comprendre le point de vue du jeu lui-même. Des activités semblables, aux yeux de celui qui y reste extérieur, peuvent s'avérer très différentes pour celui qui les perçoit et arrive à distinguer quels jeux précis se jouent chez ceux qu'il observe. Des individus jouant des jeux d'apparence semblable peuvent en effet en jouer de très différents, selon la manière dont ils s'y rapportent, selon les autres jeux auxquels ces jeux sont liés ou selon ce qui domine dans leur vie, des jeux fondateurs ou du divertissement (nous avons vu que le divertissement restant pris dans ce dont il détournait, plus quelqu'un s'y adonne, plus il risque de devenir travailleur).

*

Envisageons à présent, à partir de l'exemple d'un divertissement, une figure de travail qui se distingue des deux précédentes en ce que, au lieu d'être pris dans une

activité dans laquelle il n'arrive à entrer que mollement, le travailleur y entre au contraire tout à fait – du moins en apparence.

Pensons en effet au mauvais perdant, auquel son adversaire pourra reprocher de ne plus jouer, non pas parce qu'il se serait retiré du jeu mais parce qu'il en a perdu l'esprit et travaille donc plus qu'il ne joue. Qu'est-ce qui change alors, exactement, dans son rapport au jeu ? Il se met par exemple à frapper la balle violemment, comme pour signifier que le jeu ne l'intéresse plus et que c'est par sa propre faute, volontairement, qu'il perd, et non parce que l'autre est meilleur que lui ou parce qu'il aurait mal joué. Ou bien il continue de vouloir gagner, au lieu de faire mine de faire exprès de perdre, et prétend toujours jouer, mais son adversaire joueur sent que ce n'est plus le cas. Qu'est-ce qui s'est donc transformé ? « Travailler, c'est agir dans le seul but de s'approcher des objets distants de ses espoirs. Et plus ils sont lointains ou peu accessibles, plus le travail est laborieux. », selon une thèse. Le travailleur n'a donc plus en tête que « le seul but » d'atteindre ses cibles. Il frappe toujours la balle, mais ne pense plus qu'au fait de marquer un point. Son désir délaisse le jeu lui-même, le plaisir du jeu, celui de ses mouvements ou du son de la balle frappée, et se transforme en besoin, avec l'étroitesse de vue qui caractérise ce dernier, besoin de marquer un point pour perdre un peu son dépit, voire sa rage. Il a perdu le plaisir du jeu concret, visant sa cible en n'ayant que ce seul souci en tête⁵⁴, contrairement au joueur, qui, à l'inverse, veut sentir et comprendre tous les aspects du jeu, pour en juger et les goûter mieux s'ils sont réellement intéressants, ou les transformer ou rejeter si leur attrait ne résiste pas à l'examen clarificateur. « Dans l'esprit du jeu, le véritable enjeu ne réside pas dans le fait d'atteindre la cible, mais dans la manière de la viser. C'est davantage une question de style que de résultat brut. », dit une thèse.

« Lorsque la fin désirée se présente comme étrangère au joueur, derrière des cibles opaques, son désir est besoin et le rend besogneux », affirme une thèse. Et selon une autre « La confusion de la fin du jeu et de ses cibles est la raison essentielle de l'asservissement ». Le joueur devient donc travailleur lorsque la fin désirée dans le jeu, c'est-à-dire le fait de jouer au sens fort, se trouve cachée derrière des cibles, opaques en conséquence. Son désir prend alors une autre forme, celle du besoin, et « le rend besogneux », nécessaire, en proie au sentiment de manque. Il confond les cibles et la fin, et si la fin lui reste étrangère, c'est qu'il prend les cibles pour le jeu entier. En quel sens cette confusion peut-elle l'asservir ? Son désir devenu besoin, et ne prenant plus en considération que les seules cibles (d'où la confusion, puisque jouer implique autre chose que la seule poursuite de ces dernières), il se trouve en fait à rester extérieur au jeu, dans lequel pourtant il continue de travailler. Le voilà asservi, s'il ne peut faire autrement, ou du moins s'il se contente de sa condition besogneuse. Il s'agit là d'un phénomène assez spécial, par lequel à mesure que le besoin ou le sentiment de manque dû au fait de perdre (c'est-à-dire l'éloignement par rapport au jeu), en viennent à dominer, la conception même du jeu chez le joueur

⁵⁴ A ce sujet, et au sujet de la « réflexion » du jeu que j'évoquais brièvement plus haut (p. 38 (note)), le lecteur pourra méditer ceci: « Un travailleur est un joueur dans lequel ne se reflète que très confusément le jeu pour lequel il travaille. »

devenant travailleur se met à se transformer. Il s'agissait de jouer, la fin du jeu lui était présente, il confond maintenant les cibles avec cette dernière, se méprenant sur leur rôle dans le jeu et concentrant sur elles tout son intérêt comme si leur atteinte seule allait transformer sa condition besogneuse. Éventuellement le travailleur n'a plus même conscience de son éloignement par rapport au jeu, ce qui lui permettrait encore de tenter de chercher à en retrouver l'esprit : le jeu ne se reflète plus que « très confusément » en lui. Il en perd au contraire tout sens concret pour ne plus penser qu'à en atteindre les cibles, à réussir son service, frapper un bon coup, marquer un point.

« Un travailleur est un perdant qui est retenu dans le jeu, souvent à son insu. », selon une autre thèse. L'asservissement semble concerner le fait de ne pas gagner, d'être « retenu » dans le jeu, sans même s'en rendre compte éventuellement. Que signifie le fait d'être retenu, et comment est-ce lié au fait de gagner ou de perdre ? On devine qu'être perdant doit signifier autre chose que simplement avoir perdu une partie de tennis, pour continuer avec le même exemple. En effet quelqu'un peut perdre une partie de tennis sans pour autant perdre le désir de jouer et donc en demeurant joueur, alors qu'il est possible au contraire qu'un sentiment de dépit le rende travailleur. Dans ce cas il perd sur deux plans, puisqu'il perd aussi son caractère de joueur. Une thèse relie en effet la victoire au concept de la liberté : « Les joueurs gagnent d'autant plus qu'ils parviennent à se mettre dans une position favorable à leur liberté dans le jeu. Inversement, ils perdent d'autant plus qu'ils sont dans une position propre à leur rendre le jeu plus laborieux. » C'est donc à la « liberté dans le jeu » que la victoire est liée, plutôt qu'au fait de gagner au sens officiel du terme. La dernière partie de la thèse nous donne une indication sur ce qu'est cette liberté. Nous perdons lorsque le jeu nous devient laborieux, et d'autant plus que nous travaillons. Par conséquent, la liberté est liée à une attitude joueuse, et est présente à divers degrés en chacun des jeux que nous jouons. Le désir de la victoire au sens habituel du terme, c'est-à-dire la poursuite des cibles y menant, est bien sûr l'un des ressorts fondamentaux des jeux de compétition comme le tennis. Mais si le travailleur comme le joueur peuvent remporter une partie, seul le joueur gagne vraiment – du moins aux yeux du joueur, pour qui la qualité du jeu importe plus que la victoire officielle. Nous pouvons donc penser que le joueur gagne d'autant plus qu'il arrive à jouer davantage et perd d'autant plus qu'il devient plus travailleur, et que la liberté a à voir avec le fait de jouer réellement, pleinement.

Remarquons en effet que souvent il ne suffit pas au mauvais perdant de se remettre à gagner pour revenir à ce que l'on appelle parfois l'esprit du jeu. Quand il n'est pas trop enlisé dans le ressentiment, il lui est possible de redevenir progressivement joueur. Mais souvent le joueur peut sentir que même gagnant le travailleur ne joue plus réellement : son plaisir n'est plus le même, sa présence n'a pas la qualité de celle du joueur, voire il est désagréable aux yeux de ce dernier. Que se passe-t-il alors ? Il vient un moment où le travailleur, oubliant qu'il s'agissait de jouer et non pas uniquement de gagner, s'enlise dans le travail, alors même qu'il recommence à marquer des points. Il ne cherche plus à retrouver l'esprit du jeu, auquel il n'accorde plus une pensée, et est alors complètement asservi, puisque

continuant de jouer il est pourtant pris dans un jeu qui l'exclut, rejeté qu'il est du monde des joueurs⁵⁵. C'est cela que le joueur sent lorsque le travailleur ne veut plus que gagner et qu'il tend alors à détruire l'esprit du jeu, et par là le jeu lui-même : « Alors que le sentiment représente pour le joueur l'enjeu essentiel, il n'apparaît au travailleur que comme un ressort, un obstacle ou un accessoire souvent importun », selon une thèse. Le travailleur se détourne alors de l'activité dans laquelle il demeure malgré tout, comme il se détourne d'une partie de ses sentiments, qui pourtant devraient l'avertir qu'il joue mal.

Nous voyons que lorsque quelqu'un travaille, il tend à avoir une vision abstraite, schématique, des activités qui l'asservissent justement pour cette raison, et à les vivre d'une manière peu différenciée et plate, en conséquence. En effet, pour jouer, il ne suffit pas de comprendre l'articulation des cibles d'un jeu ou d'en connaître le schéma, il faut aussi « goûter »⁵⁶ le jeu, en sentir le rythme, l'ampleur en soi : « Alors que la connaissance du schéma est d'habitude une condition égale de participation au jeu pour tous les joueurs, la réflexion du jeu en eux est l'effet différencié en chacun de sa participation effective. », disait une thèse déjà citée. Le jeu ne se réduit pas à son schéma, de sorte que jouer implique toujours bien autre chose que de suivre simplement ce dernier, lequel n'est que le reflet officiel, abstrait, du jeu dans les joueurs⁵⁷.

Lorsque nous travaillons sans en avoir clairement conscience, nous tendons à considérer que le plaisir est signe d'un rapprochement du jeu et que le déplaisir en manifeste au contraire un éloignement. Cela est parfois vrai, mais faux souvent aussi. En effet le travail a aussi ses plaisirs, différents de ceux du jeu. De plus le plaisir d'atteindre une cible ne mène pas nécessairement à ne plus confondre les cibles et la fin. Enfin les besoins comportent souvent une part d'obscurité... Quand nous sentons que nous sommes clairement à distance de ce que nous poursuivons et que l'incertitude de réussir à l'obtenir nous pèse, la situation est claire sous un aspect : nous savons que nous travaillons, même si nous ne savons pas nécessairement pourquoi ni comment faire autrement. Mais lorsque cette distance devient moins importante, lorsque nous nous rapprochons de l'objet de notre désir et que le déplaisir fait place à la satisfaction de voir diminuée la distance qui nous en éloignait, quand finalement nous réussissons à obtenir l'objet de notre laborieux désir, nous sommes contents, mais nous ne goûtons pas nécessairement pour autant la fin du jeu, qui peut nous demeurer cachée.

Tentons donc de voir de plus près ce qui se passe quand le travailleur s'approche de ce qu'il désire.

⁵⁵ « Dans le contexte formé par le jeu auquel ils se rapportent, les sentiments du travailleur sont aveugles, ceux du joueur, clairvoyants. », selon une thèse.

⁵⁶ « Les cibles sont souvent décrites dans le schéma du jeu ; sa fin, jamais. Les unes se laissent examiner ; l'autre se goûte. », affirme à ce sujet une thèse.

⁵⁷ « Le schéma d'un jeu donne pour ainsi dire les lois explicites de son monde. Il est le reflet officiel, abstrait, du jeu dans tous les joueurs et, habituellement, dans tous les acteurs. »

Je remarquerais que le plaisir lié à une activité que nous aimons en elle-même, et celui qui apparaît quand une activité qui nous déplaît finit par moins nous déplaire, parce que nous avons obtenu ce que nous désirions, sont bien différents. Ayant obtenu ce que nous désirions, dans le travail, nous sommes contents mais souvent un peu las, et le déplaisir lié au travail teinte encore bien souvent notre plaisir lui-même. En effet, plus nous travaillons, plus l'éventuelle perte de la cible enfin atteinte risque de nous replonger dans le labeur, sinon dans la haine de ce qui nous l'a fait perdre : le plaisir, concentré dans le seul objet visé, disparaissant avec lui. Au contraire, quand nous jouons, la poursuite même de l'objet de nos désirs étant intéressante, l'éventuelle perte de ce dernier a un tout autre effet, le jeu pouvant tout à fait se poursuivre avec le même intérêt. Le plaisir du joueur a donc une tout autre qualité que celui du travailleur dont la peine, pour un instant, s'est éloignée : « Contrairement au plaisir lié au désir libre, le plaisir né de la satisfaction des besoins est médiat ou négatif : il consiste en la diminution de la peine causée par le besoin », affirme en effet une thèse.

S'il est vrai que nous sommes plus contents, lorsque dans le travail nous nous approchons d'une cible, et si le jeu comporte lui aussi des déplaisirs, il reste que ces sentiments sont bien différents dans le jeu et dans le travail : le besoin qui lie le travailleur à ses cibles donne à ses activités un caractère besogneux dont il n'arrive pas, ni souvent ne cherche, à se débarrasser, tout concentré qu'il est sur les seules cibles qu'il poursuit sans se préoccuper de la fin qui lui reste pourtant étrangère. Si les cibles cachent la fin, c'est donc aussi parce que le désir de jouer du travailleur n'est pas assez fort pour que son travail suscite en lui un franc dégoût : le travailleur est insatisfait, mais paradoxalement il est relativement satisfait dans son insatisfaction puisqu'il reste pris dans son travail, sans tenter de faire autrement. S'approchant de ce qu'il désire, il ne se sort pas pour autant nécessairement du cercle vicieux dans lequel il est pris, pas plus que Sisyphe ne se débarrasse de son poids pour avoir cru un moment avoir atteint son but. C'est la servitude du travail⁵⁸.

Devenir davantage joueur implique en conséquence une réévaluation des réflexes de poursuite du plaisir et de fuite du déplaisir qui caractérisent l'attitude du travailleur (puisque éviter les questionnements dérangeants ou la souffrance ne change rien à son rapport plus fondamental aux jeux). Quels jeux jouons-nous et quels rôles y prenons-nous⁵⁹ ? Voilà une question susceptible de mener celui qui désire que les activités constitutives de sa vie aient un réel sens, à devenir davantage joueur et à découvrir les moyens de permettre aux jeux de se réfléchir davantage en lui.

*

⁵⁸ « Un travailleur est un perdant qui est retenu dans le jeu, souvent à son insu. »

⁵⁹ « Que nous le voulions ou non, nous sommes dans un jeu (un certain jeu de concepts à présent), et, hors de celui-ci, dans un autre, etc. La question est : dans quel jeu sommes-nous et comment le jouons-nous ? »

Envisageons enfin quelques figures de travailleur dans un jeu fondateur. Nous y verrons sous un autre angle que le travail n'est pas toujours lié à la lassitude, et que le plaisir et le déplaisir ne sont pas des signes immédiats de jeu ou de travail. Comme il s'agit de la dernière figure du travail envisagée dans la promenade amorcée dans cette première partie du mémoire, j'ai intégré des trous dans le développement (indiqués par des crochets), pour que le lecteur puisse sentir par lui-même en quoi consiste le dialogue entre les concepts des *Jeux de concepts* et les situations que ceux-ci peuvent éclairer. Le lecteur pourra donc poursuivre par lui-même le jeu.

Il est possible de penser que parmi les artistes, les danseurs, les musiciens, les philosophes, parmi ceux qui s'adonnent à une quelconque activité avec une certaine aisance, il y a des joueurs comme des travailleurs. On remarquera par exemple la différence entre celui qui danse sans vraiment se prendre au jeu et celui qui y est réellement plongé (je choisis cet exemple parce que c'est une différence qui se voit assez facilement, comme on peut s'en convaincre en écoutant parler les gens dans un quelconque milieu de danse). Dans une danse plus complexe, qui implique une technique élaborée, on distinguera aussi le simple technicien de ceux qui dansent avec de l'âme, comme on le dit parfois, ou des vrais artistes, comme on le dit aussi (car la danse peut aussi être un jeu fondateur et prendre alors un tout autre caractère). Un préjugé contemporain pourra pousser le lecteur à douter, *a priori*, de l'existence de telles distinctions. Comment peut-on penser que de très bons techniciens, qui connaissent donc leur jeu, pensera-t-on, peuvent demeurer travailleurs ? On le devine à différents signes, on le sent, on le voit même, répondra l'enthousiaste. Mais le lecteur pourra se méfier de termes de ce genre, sentir, voir, deviner, vu la tendance contemporaine à n'accorder d'importance qu'à ce qui peut sembler « objectif » et donc au seul schéma du jeu⁶⁰. Pourtant un jeu de perception et d'évaluation des qualités artistiques ou esthétiques peut être tout à fait passionnant. N'étant pas poète, je n'essaierai pas de décrire comment le véritable artiste d'un jeu fondateur peut exprimer la vie entière en son jeu. Pour la même raison, je ne tenterai pas d'expliquer les concepts de la thèse qui suit, dont le lecteur pourra cependant se faire une idée à partir d'exemples qui le touchent : « L'amour du jeu chez les joueurs personnels est une participation à l'amour du jeu du joueur impersonnel. ». Je poursuivrai plutôt avec l'analyse conceptuelle de la différence entre le joueur et le travailleur dans ce genre de jeux.

Le musicien ou le danseur dont on dira qu'ils ne sont qu'habiles techniciens connaissent ce qu'ils doivent connaître du schéma du jeu, et pourtant on les distinguera des vrais artistes. Comment les *Jeux de concepts* peuvent-ils expliquer cela ? Seraient-ils travailleurs ? Il s'agirait d'une figure différente que celles que nous avons envisagées jusqu'ici, puisque ces habiles techniciens aiment leur jeu. Ils ne jouent pas avec mollesse (bien que cela puisse leur arriver parfois). Ils ne sont pas nécessairement mauvais perdants, quoiqu'ils puissent l'être aussi. Cependant nous pouvons sentir qu'ils restent à l'extérieur du jeu et qu'ils continuent, malgré toute leur

⁶⁰ « Le schéma d'un jeu donne pour ainsi dire les lois explicites de son monde. Il est le reflet officiel, abstrait, du jeu dans tous les joueurs et, habituellement, dans tous les acteurs. »

technique, à se rapporter à ce dernier comme s'ils ne le pénétraient pas réellement. Il me semble qu'on peut distinguer ici deux figures principales. Parfois c'est effectivement qu'ils n'arrivent pas à pénétrer le jeu. La confusion des cibles et de la fin du jeu porte l'attention à se concentrer trop exclusivement sur l'exécution du schéma du jeu : c'est le phénomène de la détermination externe par les exigences de ce dernier [...] ⁶¹. D'autres fois, c'est d'un autre phénomène qu'il semble s'agir : un autre jeu explique leur jeu, un jeu qui constitue le contexte de celui qu'ils jouent et donne sa forme à ce dernier. Par exemple, les travailleurs de ces jeux se caractériseront par le fait qu'ils préfèrent la figure qu'ils font au jeu qu'ils jouent, de sorte que ce dernier se trouve par là soumis à un autre jeu, celui de faire bonne figure ou d'impressionner tel public, c'est-à-dire un jeu de l'honneur, dans les termes des *Jeux de concepts* ⁶². Ces intentions sont-elles donc nécessairement exclues du jeu ? Je ne crois pas que ce soit le cas : elles peuvent en être des cibles, si la fin du jeu reste de jouer le jeu. J'ai déjà cité cette thèse : « Un jeu peut se constituer en objet propre la fin d'un autre jeu et en faire une cible distincte de sa propre fin. Dans ce cas, le second jeu est capté par le premier, et tous ses objets avec lui. » Lorsque le besoin de faire bonne figure entraîne le travail, dans un jeu comme la danse ou la musique, c'est qu'un autre jeu a capté la fin de ce jeu et l'a transformée en cible de son propre jeu. Danser, jouer de son instrument ou chanter n'est plus alors la fin, c'est une simple cible, ordonnée à une autre fin.

Ce phénomène peut être observé dans de nombreux jeux, vu la puissance des jeux de l'honneur. Il pourra permettre de distinguer celui pour qui la chanson engagée politiquement est un véritable jeu (chez le chanteur aussi bien que chez l'amateur de ce type de musique) de celui pour qui il s'agit simplement de se poser comme critique, par exemple. Le même phénomène peut sans cesse aussi être constaté, lors de discussions par exemple, les discussions ayant tantôt de véritables joueurs, tantôt des travailleurs, qui y jouent en fait d'autres jeux – je laisse le lecteur recourir à sa propre expérience pour comprendre ce genre de phénomène dans sa multiplicité [...].

Voici un écran tout à fait intéressant sur la « vérité esthétique », à partir duquel on sentira que les *Jeux de concepts* incitent à de nombreux autres développements de la réflexion menée jusqu'ici, le labyrinthe gagnant à être utilisé comme matrice d'exercices pouvant permettre la perception et l'analyse de la diversité des jeux dans leur concrétude. L'écran permettra également au lecteur de mieux se représenter la construction très spéciale des thèses et écrans du labyrinthe.

1 *La vérité esthétique est la réflexion du jeu dans le joueur impersonnel.*

⁶¹ Voir cette thèse : « Le seuil de la liberté est le passage entre la détermination externe par les exigences du jeu et la détermination interne par son sens (seuil de la liberté et non de la servitude, parce que le jeu est de jouer). »

⁶² « Le phénomène de l'estime peut donner lieu à des jeux : les jeux de l'honneur. », dit à ce sujet une thèse.

2 Trois aspects du concept : esthétique, artistique et théorique : il est une expression concrète de la réalité auto-expressive, il est un modèle concret de monde, il est un nœud de relations abstraites de la structure d'un monde.

3 Les joueurs peuvent être personnels ou impersonnels. Le joueur personnel est aussi jouet. Le joueur impersonnel est la pure réflexion du jeu.

4 La perfection du jeu est la condition de sa réflexion.

5 Pour le joueur personnel, la vérité esthétique ne se sépare jamais d'un aspect pratique ou moral.

6 Les sentiments sont les expressions intimes des joueurs, c'est-à-dire les modalités de la réflexion du jeu en eux.

7 La beauté a principalement deux aspects : esthétique, comme puissance ou vérité esthétique d'un jeu fondateur, et artistique, comme puissance ou vérité artistique d'un jouet.

8 A la servitude et à la liberté correspondent deux conceptions de la vérité : comme conformité à ce qui a été déterminé, et comme puissance de la détermination.

*

J'ai voulu manifester ce que les *Jeux de concepts* appellent la servitude du travail. Nous voyons en effet qu'il y a une dissymétrie entre le joueur et le travailleur, ou plutôt entre notre condition quand nous jouons et quand nous travaillons, du point de vue de la liberté. Le lecteur aura deviné que nous pouvons être travailleur dans un jeu et jouer davantage dans un autre, que chacun est, à différents degrés, joueur et travailleur dans les différents jeux qu'il joue. Pourquoi alors le travailleur ne tente-t-il pas de devenir davantage joueur ? Nous nous sommes déjà souvent posé la question, et les réponses possibles ne vont pas de soi. Pourquoi ne profitons-nous pas du fait que nous jouons parfois davantage et que nous connaissons donc par expérience la différence entre le jeu et le travail (du moins dans certains jeux) pour décider de découvrir le moyen d'être plus libres dans les jeux où nous travaillons ? Nous avons vu qu'une thèse relevait le fait que c'est « souvent à notre insu » que nous travaillons. Cependant d'autres fois nous le savons très bien, lorsque par exemple nous n'entrons que mollement dans l'activité qui nous occupe, ou lorsque nous nous prêtons à une activité pour des raisons que nous ressentons explicitement comme étant tout à fait extérieures à elle. Et souvent, même dans ces circonstances, nous ne tentons pas de transformer notre situation. Nous avons aussi envisagé le fait que les jeux dans lesquels nous travaillons pouvaient être intégrés dans d'autres jeux, et qu'alors, si nous sommes réduits au travail, c'est que notre activité s'explique par un autre jeu, dont elle tire son sens au lieu de l'avoir en elle-même. Dans ce genre de situations, il peut être

plus difficile de savoir que nous travaillons et donc de pouvoir décider de nous en sortir. Comment expliquer le cercle vicieux dans lequel semble pris le travailleur ?

S'il est difficile de répondre à cette question, nous pouvons deviner que différents types de causes, notamment sociales, peuvent défavoriser un individu et le rendre moins capable de se sortir de sa condition travailleuse. Par exemple, il est difficile d'imaginer comment les travailleurs exploités (au sens habituel du terme) pourraient transformer ce travail en jeu, ni même comment ils pourraient lui intégrer des éléments de jeu, si l'exploitation est trop sensible. Il est difficile également de penser que lorsque quelqu'un arrive peu à jouer dans le cadre d'activités qui occupent la majeure partie de son temps (comme le travail au sens habituel du terme), il soit susceptible de devenir joueur dans les autres activités de sa vie. De façon générale, il est possible de penser que plus quelqu'un devient travailleur en un grand nombre de jeux, plus il doit lui être difficile de s'en sortir et de ne pas se mettre à se cacher sa condition (ou à tenter de s'y résigner en essayant de la concevoir comme inéluctable). D'un autre côté, nous pouvons penser qu'un phénomène opposé peut se produire, et qu'à mesure que quelqu'un s'enfonce dans une condition besogneuse celle-ci doit lui devenir plus sensible et donc plus difficile à cacher. Il semble aussi que le jeu ait des ennemis « naturels », en ce que celui qui n'arrive pas à jouer tend à vouloir asservir les autres au travail, selon un phénomène décrit dans cet aphorisme : « " Rien ne déplaît plus à ceux qui ne savent pas jouer que d'en voir d'autres le faire. Et rien ne les satisfait davantage que de les en empêcher. " Notre ordre économique est pour l'essentiel le produit de cette envie. Voilà une vérité qui saute aux yeux dès qu'on y prête attention. » (Aphorisme 57 du livre accompagnateur).

Chacun n'est pas « égal » face à la liberté, le joueur et le travailleur n'étant pas également libres dans les différents jeux qu'ils jouent. La formation du joueur libre que vise la philosophie ne peut donc être fréquente dans une société où les travailleurs dominent. Nous pouvons penser, en effet, que pour que quelqu'un s'approprie un tel jeu fondateur, il doit déjà être joueur à un certain degré. Pour continuer de réfléchir à ce concept, je suggère donc au lecteur de passer à la prochaine étape de l'exploration, où à partir de jeux conceptuels d'un nouveau genre le problème de la liberté tel que posé ici sera réenvisagé, de même que les rapports de cette dernière avec l'art des concepts qui, selon les *Jeux de concepts*, constitue la pratique philosophique par excellence.

Renversement épistémologique

Pourquoi le travailleur continue-t-il de travailler, si sa condition, souvent, lui déplaît ? Voilà la question que nous nous posons à la fin de la partie précédente, et nous y répondons en envisageant des causes sociales possibles. Si la liberté se manifeste au sein du jeu, chez celui qui arrive à jouer au sens fort et plein dont j'ai parlé, et si certaines circonstances peuvent en venir à limiter la possibilité de cette liberté (compte tenu du fait que le contexte impose des conditions à la définition des objets d'un jeu), doit-on en conclure que la liberté des *Jeux de concepts* existe sur fond de déterminisme ? Et si c'était le cas, aurions-nous une prise sur celui-ci, serions-nous capables, en le comprenant et en l'analysant, de le déjouer ou de l'utiliser afin de devenir plus libres ? Ou bien en raison d'un contexte défavorable certaines personnes seraient-elles moins capables que d'autres de développer l'art des concepts visant la formation du joueur libre en quoi consiste la philosophie selon les *Jeux de concepts* ?

Je propose de réfléchir à ces problèmes à partir d'une nouvelle analyse du premier écran du labyrinthe. En effet, plusieurs des thèses du premier écran sont plutôt étonnantes, envisagées du point de vue des questions que nous nous posons ici. Selon les quatrième et cinquième thèses, le travail est engendré et commandé par un jeu⁶³, termes qui peuvent évoquer un certain déterminisme, dans la mesure où les déterminismes peuvent sembler avoir la propriété de commander la façon dont s'engendrera ce qu'ils déterminent. Cependant si les *Jeux de concepts* reprenaient réellement la conception déterministe, c'est plutôt dans la relation du jeu à son contexte qu'on s'attendrait à la voir intervenir, alors que selon ces thèses il semble que ce soit le jeu qui « détermine » le travail (à supposer que l'usage de ce terme soit ici possible). Et pour ce qui est du jeu, la seconde thèse affirme qu'il « ne peut naître que de lui-même », ce qui semble exclure la possibilité de le comprendre comme étant déterminé par son contexte. Comment donc comprendre le rapport du joueur ou du travailleur à leur condition ?

C'est donc à partir des étrangetés que présente le premier écran que je poursuivrai la réflexion, amorcée dans la première partie du mémoire, sur l'intéressante conception de la liberté que l'on peut développer à partir des *Jeux de concepts*. Pour comprendre ces intrigantes propriétés des jeux, je suggère d'analyser plus en détail les thèses où elles apparaissent. Nous verrons par là que leur considération plus précise, loin de permettre leur clarification, mènera à les concevoir comme de véritables paradoxes : impossible en effet de les comprendre à partir des conceptions habituelles. Boss a d'ailleurs développé une théorie selon laquelle la philosophie procède parfois par la création de paradoxes (au sens de relations d'idées incompréhensibles depuis un certain contexte), de manière d'abord à susciter chez le

⁶³ Voir l'écran cité à la page 49, pour les thèses où se trouvent ces expressions.

lecteur une prise de distance face à ses hypothèses interprétatives, puis à favoriser une sorte de « saut » lui permettant de découvrir le concept susceptible de résoudre les paradoxes provoqués par l'interprétation antérieure⁶⁴. Car si les jeux joués par l'interlocuteur sont différents de ceux que le philosophe veut lui proposer, il faut trouver à concevoir les façons de faire surgir le nouveau jeu en territoire étranger, ce que l'utilisation de paradoxes, perçus comme tels depuis le jeu concurrent, peut rendre possible. Nous pouvons donc penser que les paradoxes découverts chez un penseur qui a élaboré de telles réflexions ne sont pas la manifestation d'une incohérence de sa part. Les *Jeux de concepts* reprennent d'ailleurs ces réflexions à partir de leur logique propre dans d'intéressants écrans où nous pouvons trouver des thèses telles que celle-ci : « Les paradoxes (ou paradoxes philosophiques) sont des violations d'une logique inférieure relevant d'une logique supérieure, et exprimant celle-ci dans celle-là ». Ce qui apparaît comme étant paradoxal, du point de vue d'une certaine logique, est donc utilisé comme un tremplin pouvant permettre de percevoir une nouvelle logique en laquelle les paradoxes n'apparaissent plus. Après avoir développé les paradoxes auxquels peut mener une analyse plus précise des étrangetés que présentent les thèses du premier écran, je proposerai donc une façon de comprendre et de transformer le concept de jeu de manière à ce que les paradoxes mis au jour s'en trouvent dissous, en les analysant dans le but de découvrir à partir de là l'expression de la logique supérieure annoncée. L'analyse de la liberté amorcée dans la première partie du mémoire prendra par là une nouvelle forme et me permettra de réfléchir aux rapports de cette dernière et de l'art des concepts qu'est la philosophie, en nous plaçant notamment devant la question sociale et politique de savoir comment favoriser le jeu au détriment du travail, dans une société qui se vouerait non plus simplement à l'idéal de la civilisation (lequel vise la possibilité, pour chacun, de pouvoir subvenir aisément à ses besoins), mais aussi à l'idéal de la culture, c'est-à-dire au passage du travail au jeu dans tous les domaines de la vie. Je proposerai alors quelques pistes de réflexion, et le jeu sera lancé.

*

Voici de nouveau l'écran initial :

1 *Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère.*

2 Un jeu ne peut naître que de lui-même.

3 Toute activité est ou jeu ou travail.

4 Un travail est toujours engendré par un jeu.

⁶⁴ Voir à ce sujet Boss, G., « Contradiction et différence des philosophies », in *Explorations et inventions I*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2006. pp. 186 et suivantes.

5 Seuls les jeux ont leur fin en eux-mêmes. Le travail tire toujours son sens d'un jeu qui le commande.

A propos de la naissance, la seconde thèse ne dit pas simplement que les activités autonomes naissent d'elles-mêmes, mais qu'elles « ne peuvent naître que d'elles-mêmes ». L'accent est donc mis sur le fait qu'il n'y a pas d'autre possibilité. J'avais d'abord interprété cette thèse de façon métaphorique⁶⁵, en remarquant que nous ne pouvons pas toujours décider de jouer. Cependant sa formulation précise nous indique qu'elle doit être comprise en un sens plus strict.

D'où ces activités pourraient-elles naître autrement ? Pas des activités hétéronomes, qui dépendent d'elles, selon la quatrième thèse. D'un autre type d'activités ? Cela n'est pas possible, puisque la distinction épuise les possibilités, les activités qualifiées par leur rapport à l'autonomie ne pouvant être qu'autonomes ou hétéronomes, selon la logique de même que selon la troisième thèse. De quoi alors pourraient-elles naître ? Nous pourrions plutôt nous attendre à ce qu'une activité naisse du désir de l'individu qui s'y adonne, ou encore à ce qu'elle naisse d'un besoin que l'activité pourra contribuer à combler. Si notre thèse s'éloigne du sens commun pour dire que les jeux ne peuvent naître que d'eux-mêmes, et donc qu'il est impossible que ce soit à partir des désirs ou des besoins que leur naissance se fasse, il faut conclure que cette dernière idée ne fait pas sens, contrairement à ce que nous dit l'opinion habituelle. Pourquoi les jeux ne pourraient-ils pas naître d'autre chose que d'eux mêmes ?

Remarquons que c'est du point de vue de celui qui n'arrive qu'à y travailler, qu'une activité peut être comprise comme se ramenant à des besoins vus comme ses seules causes. Même celui qui adhère à l'idéologie des besoins comme fondements essentiels de la nature de l'homme, lorsqu'il joue, considère des foules d'autres aspects que ceux que sa vision abstraite admet. Lors d'une promenade qui nous plaît, de quoi avons-nous besoin ? Ce sont les réactions de notre corps qui expliquent qu'elle nous plaise, dira-t-on, nous nous promenons parce que la santé de notre corps nous le demande. Et bien sûr nous ne sommes pas distincts de notre corps. Mais ne nous promenons-nous pas aussi pour jouir de la beauté du paysage, des couleurs, de l'odeur des feuilles ou de la terre, etc. ? Chacun sans doute connaît la différence qu'il y a entre une activité faite par besoin et la même activité faite par plaisir. C'est cette distinction qui nous intéresse ici et qui correspond à la différence que nous pouvons ressentir entre le jeu et le travail⁶⁶. L'idée selon laquelle un besoin se cache derrière tout ce que nous faisons, même lorsque nous ne le ressentons pas comme tel, va trop loin : tout ce que nous savons, c'est que si nous avons parfois besoin de manger, il nous arrive aussi de manger par plaisir ou par gourmandise, que si parfois nous faisons notre jogging simplement pour nous tenir en forme, il nous arrive aussi de

⁶⁵ Il s'agit d'un passage qui se trouve à la page 24.

⁶⁶ Nous avons déjà vu que la distinction du jeu et du travail ne peut se ramener à celle du plaisir et du déplaisir (voir la première partie, p. 36 et suivante). Mais ces derniers sentiments n'y sont bien sûr pas étrangers.

courir par élan joyeux, que la lassitude causée par un effort laborieux est bien différente de la bonne et saine fatigue qui suit une activité physique plaisante. En effet, la théorie selon laquelle tout se ramène à des besoins devient rapidement la source de toute une conception des choses : elle tend à orienter nos actions vers le travail, à nous les faire voir selon un étroit utilitarisme⁶⁷ et donc à nous détourner de l'attention que nous pourrions aussi porter à ce que nous ressentons concrètement, sous prétexte que ce n'est « que » ce que nous ressentons, et « qu'en réalité » ce sont des besoins qui nous dirigent. Cette conception ne peut qu'avoir pour effet de vider peu à peu la réalité de ce qui fait son intérêt, du moins lorsque nous accordons trop d'importance à cette théorie. Car concrètement, dans la pratique, dès que nous jouons notre vision est différente, nécessairement, même si, dans le domaine de la réflexion théorique, nous en restons à la théorie réductrice des besoins comme source de tout.

Le besoin lié au travail, consistant en un sentiment de manque qui comporte des degrés, est d'autant plus faible que nous travaillons moins, et il disparaît dans le jeu, ce pourquoi les jeux ne peuvent pas provenir du besoin, ce dernier n'étant qu'une manière de nous rapporter à quelque chose que nous pouvons aussi désirer sans manque.

Mais une certaine vision de la science nous pousse à réfléchir ainsi : comme tout ce que nous vivons ou ressentons est accompagné de transformations physiologiques, ces dernières consisteraient en la cause des phénomènes mentaux ou émotifs. Cette idée peut sembler donner du poids à l'idée de la nature besogneuse de l'être humain. On se dira dans cette perspective que les expériences esthétiques, les grandes joies ou l'amour ne correspondent qu'à de simples phénomènes physiologiques, comme si la présence active du corps en eux et de manière générale dans tout le monde de l'expérience « subjective » les entachait pour les transformer en sortes d'« illusions », ce que certains ressentent comme un « désenchantement ». C'est la vieille dévalorisation du corps⁶⁸. Mais cette vision est aussi basée sur une perception erronée des phénomènes en question. Car s'il est bien vrai qu'une transformation du corps a une influence sur ce que nous ressentons (qu'une pilule par exemple pourra nous calmer), il est bien certain que des transformations de notre mode de vie et de nos idées pourront également avoir le même effet. Si l'on peut analyser scientifiquement les raisons des préférences d'un gourmet, celui-ci s'intéressera davantage, du moins à l'approche du repas, aux compositions d'aliments qui lui semblent particulièrement réussies qu'à la manière dont une herbe ou une autre peut influencer sur les conditions de son assimilation (ce qui pourra pourtant ensuite l'intéresser non plus en tant que gourmet, mais comme scientifique). Pour le dire autrement, si l'on peut effectivement envisager l'activité de l'esthète scientifiquement, il reste que pour lui, en peinture, c'est dans les tableaux eux-mêmes

⁶⁷ Je précise que je ne vise pas ici les formes développées de l'utilitarisme, dont je crois qu'il serait possible de montrer qu'elles ne sont pas des philosophies du besoin. J'envisage plutôt l'utilitarisme non philosophique par lequel nous pouvons nous concentrer sur l'utile au sens étroit du terme.

⁶⁸ Un certain christianisme prétendait d'ailleurs nous restreindre aux activités faites par besoin, le reste n'étant vu que sous l'angle du péché.

que se trouveront les raisons pour lesquelles l'un lui semble tellement supérieur à l'autre, et non dans les réactions organiques différentes que l'un et l'autre provoquent par ailleurs en lui. Bien évidemment les réponses des sciences ne répondent pas à toutes les questions, même si une certaine idéologie abstraite (à laquelle dans les faits bien peu de gens croient, c'est-à-dire concrètement, dans la vie de tous les jours) voudrait que leur seul point de vue soit jugé recevable. Que la science puisse décrire une correspondance entre telles sensations et tels stimuli n'empêche pas que des foules d'autres points de vue, liés aux différents autres jeux, existent aussi bien.

Les jeux ne semblent donc pas provenir des besoins (qui d'ailleurs ne sont pas fixes mais peuvent être dirigés, voire créés par des modes). La différence entre le jeu et le travail n'est-elle pas claire, maintenant que nous en avons envisagé différentes figures, dans la partie précédente ? En effet, chacun ne peut-il pas trouver des exemples de jeu dans son expérience, qui puissent lui permettre de comprendre ce que signifie jouer non pas abstraitement, mais de l'intérieur ?

Envisageons à présent la seconde possibilité exclue par notre thèse. Pourquoi en effet les jeux ne pourraient-ils pas naître de nos désirs, au sens habituel du terme ? Selon le modèle causal habituel, nous aurions tendance à penser que, contrairement à ce qui se passe dans le travail, les activités auxquelles nous nous rapportons sur le mode du jeu ont bien pour cause le désir que nous en avons. D'où proviennent alors pour leur part ces désirs, dont nous pouvons difficilement supposer qu'ils puissent être cause d'eux-mêmes dans cette perspective ? Il semble possible de répondre que ceux-ci proviennent du jeu. Les jeux ne peuvent-ils pas nous attirer en effet, lors même que nous ne les connaissons que peu (ne serait-ce que pour avoir vu d'autres personnes y jouer) ? Cependant, s'ils peuvent provoquer en nous une certaine attirance, il semble que ce soit en raison des idées et des sentiments que nous avons à leur sujet, puisque tous les jeux ne nous intéressent pas. Dans cette perspective, le jeu dans lequel nous entrons est donc causé par notre désir. Et celui-ci provient pour sa part à la fois de ce que nous sommes, des circonstances dans lesquelles nous nous trouvons et de l'idée que nous nous faisons de l'ensemble de la situation (laquelle dépend à la fois de ce que nous sommes et de ces circonstances). Le schéma pouvant décrire cette situation est celui-ci : on a l'individu d'un côté, et, de l'autre, les activités qui se jouent autour de lui ou dont le souvenir lui revient en mémoire. S'il y a affinité entre les deux, l'individu entre dans l'activité, alors que dans le cas contraire il se tourne vers autre chose. Selon ce modèle, le jeu, par l'intermédiaire du désir, surgirait donc de la conjonction de deux causes, scindant son origine pour la donner comme résultat de quelque chose comme une « sympathie » entre nous et l'activité, l'intérieur et l'extérieur, le sujet et l'objet. Une correspondance, une affinité, une attirance, comme on a pu dire... Cette conception recèle bien quelque chose de mystérieux, mais pas au point d'en conclure que les jeux ne peuvent pas naître du désir, ou de l'idée ou du sentiment que nous avons d'activités auxquelles nous avons vu d'autres s'adonner. Les *Jeux de concepts* posent cependant qu'un jeu ne peut naître que de lui-même et s'opposent donc manifestement à cette vision.

Les *Jeux de concepts* parlent d'ailleurs de la « naissance » des jeux et non de leurs causes, comme on tendrait normalement à le faire. Pourquoi cela ? Il s'agit d'une étrange formulation. On dit habituellement qu'une chose naît au moment où elle se forme comme nouvelle entité, distincte des éléments qui ont présidé à sa naissance. On ne dira pas pour autant qu'elle naît d'elle-même, mais de ce qui l'a engendrée. Le désir est en effet, lorsqu'il surgit en nous, une nouvelle entité, qui n'était pas présente juste avant de naître ni en nous, ni bien sûr en l'activité extérieure. En effet, si un désir s'explique à la fois par notre caractère tel qu'il s'est formé et par ce qui se passe autour de nous au moment où il surgit, il reste qu'il se déclenche à un moment et non à un autre. Comment, dans le modèle causal habituel, rend-on compte de cette naissance ? Celui-ci s'intéresse aux différents facteurs qui contribuent à nous faire entrer dans une activité et nomme ces facteurs causes. Mais il ne thématise pas l'apparition ou la naissance du jeu comme telle : le jeu, dans cette perspective, étant simplement une façon pour l'homme de se rapporter aux choses.

Les *Jeux de concepts* semblent donc nous demander de porter notre attention sur autre chose que sur les causes que rétrospectivement nous pouvons donner des phénomènes, et de réfléchir plutôt à ce qu'ils appellent la naissance du jeu, en ce qu'elle reste étonnante malgré l'explication qu'en donne le modèle causal. Et en effet lorsqu'un nouveau jeu est inventé, il semble justement y avoir naissance à partir de rien. Des objets déjà existants peuvent être utilisés dans le nouveau jeu, mais celui-ci leur donne une nouvelle fonction, qui pourra avoir été élaborée à partir d'idées déjà existantes, mais qui sera nouvelle malgré cela, comme le jeu lui-même, et d'autant plus qu'il sera original. La nouveauté semble alors comme surgir d'elle-même, une idée qui nous est venue, une intuition diront certains. Aussi nous remarquons déjà qu'il n'est pas en notre pouvoir de décider qu'une activité pourra nous captiver, que les choses « lèveront », comme nous le disons parfois. Le jeu au sens fort peut donc sembler naître de lui-même en ce sens, ce dont le modèle causal ne semble pas pouvoir rendre compte. Il faudra y revenir, lorsque ces paradoxes trouveront à s'expliquer.

*

Voyons maintenant les autres bizarreries. Les quatrième et cinquième thèses de notre écran nous affirment qu'« un travail est toujours engendré par un jeu », et que c'est même le jeu qui commande le travail : « Seuls les jeux ont leur fin en eux-mêmes. Le travail tire toujours son sens d'un jeu qui le commande. ».

L'idée d'engendrement rappelle celle de naissance. En effet, si l'idée de la naissance du jeu par lui-même est paradoxale, au regard de la conception déterministe qui nous demande de considérer tout phénomène comme déterminé par une cause, l'engendrement du travail par le jeu l'est tout autant. Nous avons remarqué que, souvent, le travailleur ne parvient pas à s'intéresser à ce qu'il fait et ne joue donc pas en l'activité en laquelle il demeure pourtant. Quel jeu pourrait-il expliquer ce phénomène ? Ce ne peut être le jeu qu'il jouerait s'il arrivait à s'y intéresser

davantage, puisque, par hypothèse, il ne joue pas. Un autre jeu, alors, est ce qui engendrerait son travail ? Pourtant souvent nous travaillons sans cause apparente et sans même que nous ayons envie de faire autre chose. Comment ce type de travail pourrait-il être engendré par un autre jeu ?

Tentons maintenant de comprendre l'idée selon laquelle les jeux commandent le travail (selon la dernière thèse du premier écran), en fonction des sens du « jeu » que nous avons identifiés pour le moment. Cela nous permettra éventuellement de voir si le jeu ne peut pas avoir encore un autre sens, susceptible de nous permettre de comprendre les ambiguïtés des thèses du premier écran. Les termes de jeu et de travail peuvent être utilisés dans un sens général, pour désigner un ensemble d'activités pouvant être regroupées sous ces termes ou un ensemble de jeux d'un type particulier. Ils peuvent aussi être utilisés dans un sens plus concret, pour désigner un jeu précis en tant qu'il se joue concrètement. Enfin ils peuvent désigner une modalité, c'est-à-dire la manière qu'a l'individu de se rapporter à ce qu'il fait, en jouant ou en travaillant, de telle manière qu'en ce sens, dans un « même » jeu concret, quelqu'un peut jouer et un autre travailler. Pour prendre un exemple, nous avons soit les jeux comme classe aux éléments non spécifiés (la catégorie des jeux) ou un jeu quelconque comme le jeu d'échecs au sens général, soit encore une partie d'échecs précise. Ce sont les sens que le langage commun admet déjà, auxquels s'ajoute le sens du jeu comme qualification de la façon dont le joueur se rapporte à son activité.

Ces significations semblent épuiser les possibilités. Laquelle de celles-ci pourrait-elle donc permettre de comprendre comment le jeu peut « commander » le travail ?

S'il s'agit d'un travail au sens habituel du terme, nous pouvons penser que ce sont les besoins ou désirs en raison desquels quelqu'un travaille, qui commanderont son activité – aller voir un spectacle, prendre un cours, subvenir aux besoins qui lui permettront d'aller voir ce spectacle, etc.⁶⁹ – plutôt qu'un jeu. Il serait donc possible de comprendre cette thèse de façon métaphorique : le travail serait « commandé » par les jeux auxquels il est ordonné, au sens où sans une commande implicite du type « fais ceci sinon tu ne pourras pas faire cela » le travailleur éviterait son travail. Dans le cas où, au contraire, quelqu'un aime son travail, quel jeu pourrait-il le commander ? Il aurait alors la chance que son travail puisse être pour lui une forme de jeu, lequel pourrait difficilement « engendrer » son travail autrement qu'en un sens fort métaphorique. Et s'il travaille pour se sentir utile, sans pourtant aimer bien fortement son métier, ou pour procurer un certain apaisement à sa conscience, quel jeu pourrait-il le commander ?

S'il s'agit maintenant d'une activité où d'ordinaire quelqu'un joue, mais dans laquelle, telle journée, il travaille (étant trop fatigué pour y entrer réellement, par exemple), comment comprendre qu'un jeu puisse le commander ? Nous aurions de

⁶⁹ Un être de purs besoins continuerait-il de vivre ? N'espérons-nous pas toujours en venir à jouer à un moment ou à un autre, même si ce sentiment peut être bien vague, et même si bizarrement nous acceptons de ne nous consacrer qu'à la poursuite de fins lointaines ?

nouveau tendance à répondre que c'est le désir, ou la projection du désir dans le jeu désiré, qui le commande. Le travailleur aimerait bien jouer davantage, ressentir le jeu d'une manière plus intime, comme cela lui est souvent possible, et son désir de jouer le pousse à tenter de le faire, mais il n'est pas dans une bonne journée et n'y arrive pas. Pourtant il reste qu'il le désire. Cependant à partir du moment où il ne tente plus de jouer davantage, une fois qu'il se résigne à poursuivre son activité de façon molle, sans essayer de jouer de manière plus intime, la situation n'est plus la même, puisque ce n'est plus son désir de jouer davantage qui le pousse à poursuivre son activité. Pourquoi en effet persévère-t-il dans une activité qui pourtant lui déplaît ? Pourquoi ne se tourne-t-il pas vers autre chose, qui soit apte à l'intéresser davantage ? Qu'est-ce qui « commande » alors son travail ? Le jeu dans lequel il jouait est devenu travail. Il ne peut donc pas commander ce travail, puisque, par définition, le travailleur travaille et ne joue pas.

Comment résoudre ces paradoxes ? Systématiquement les thèses du premier écran paraissent paradoxales, lorsqu'on les examine attentivement à partir des sens habituels du jeu et du travail, de sorte qu'il ne semble pas possible de les interpréter de cette façon. A la manière de Boss, je suggère donc de comprendre les différentes étrangetés des thèses de ce premier écran comme des indices permettant de soupçonner que nous nous trouvons devant une conception originale des concepts en jeu, et devant susciter le passage, ou saut, entre les conceptions habituelles et la conception nouvelle. Nous avons déjà vu que le jeu a dans les *Jeux de concepts* un sens plus large que son sens commun et que le travail a lui aussi un sens très différent de son sens habituel. Nous pouvons donc deviner que les jeux, qui naissent d'eux-mêmes, commandent et engendrent le travail (entre autres étrangetés qui manifestement sont des éléments à concevoir autrement que métaphoriquement), sont pour Boss autre chose encore.

*

Quel concept de jeu pourrait-il nous permettre de dissoudre les paradoxes mis au jour et de comprendre les thèses qui les provoquent non plus comme étant problématiques, mais comme s'intégrant parfaitement dans les nouveaux jeux de concepts rendus possibles à travers eux ?

Remarquons qu'un sens du mot « jeu » a tendance à nous échapper, celui du jeu en tant que jeu tout à fait concret. En effet nous parlons de jeu ou d'activité pour nous référer à une catégorie de jeux ou d'activités (tennis, jeu d'échec, etc.), mais plus rarement pour parler du jeu en tant qu'il se joue concrètement, du jeu en tant qu'il a une durée, qu'il est ce qui se passe à un moment précis. Nous parlons bien parfois du « jeu » de quelqu'un, pour désigner sa manière de jouer, son style propre, qui peut être observé et analysé. Mais il s'agit du jeu compris en tant qu'il est le jeu du joueur, « son jeu », de sorte que nous n'envisageons alors ce jeu qu'en le rapportant au joueur. Ce que j'aimerais faire remarquer, c'est que nous ne parlons que rarement du jeu en tant qu'il se déroule, qu'il est ce qui se passe. Pensons en effet à un moment où un jeu

nous captive tellement que nous pouvons avoir le sentiment que nous sommes hors du monde habituel, dans un monde distinct, qui dure un certain moment puis se dissout. Voilà un sens du jeu que nous n'avons pas cité plus haut, probablement parce que nous utilisons souvent les mots en tant qu'ils servent à classer les choses, les types de jeux, tel jeu précis, etc.

Pourquoi en effet n'utilisons-nous ces mots que pour désigner des catégories d'activités ou des types de jeux, sauf quand nous parlons du jeu, du style, d'un joueur ? Mon hypothèse est que cela a à voir avec le statut que nous accordons à nos activités et plus précisément avec un sentiment qui, s'il était explicité, pourrait s'exprimer ainsi : ces activités n'existent pas « vraiment » en elles-mêmes, elles sont dans notre dépendance, elles n'ont pas autant d'existence ou de réalité que nous-mêmes, voire elles n'en ont pas autrement que comme des « manières », pour nous, de nous mouvoir dans le monde. Il se passe bien quelque chose, lorsque quelqu'un entre dans une activité, mais le terme habituel de « jeu » ne se rapporte pas à cela. Il désigne une « simple » activité que nous rapportons à l'individu compris comme en étant l'origine, de sorte que les jeux (de même que nos activités de manière générale) sont considérés comme étant en quelque sorte des entités sans consistance. L'individu est vu comme étant la condition de ses activités, qui n'ont par conséquent qu'une existence dérivée de la sienne et un statut subordonné. Je propose donc l'hypothèse que pour comprendre les jeux au sens des *Jeux de concepts*, il faut les concevoir comme « existant », c'est-à-dire les comprendre en tant qu'ils sont ce qui se passe concrètement à chaque moment. Il s'agit alors de ressaisir de l'intérieur les jeux que nous jouons concrètement, les activités dans lesquelles nous sommes à chaque moment, et de les constituer comme jeux, c'est-à-dire, par exemple, de nous demander quels jeux nous jouons ou quels rôles nous y prenons. Il s'agit de nous concevoir comme ne sortant pas d'un jeu pour retourner dans « le monde » mais comme étant toujours dans un jeu, et ne sortant du monde de l'un d'entre eux que pour entrer dans le monde d'un autre, même si nous ne les percevons pas tous comme tels, les moments de jeu quasi palpable venant briser un monde plus uniforme, constitué de différentes activités dont nous percevons moins tangiblement les mondes, probablement parce que nous jouons moins en elles. Ne sommes-nous pas toujours alors dans des jeux ? La thèse selon laquelle « Toute activité est ou jeu, ou travail » prend alors ce sens : toutes les activités sont des jeux, tout ce que nous faisons est activité, nous sommes donc toujours dans des jeux (ou dans le travail). Cette hypothèse permet de mieux comprendre le rapport du travail à la fin du jeu. Si la fin du jeu est le jeu, selon l'hypothèse à laquelle je suis parvenue dans la première partie de ce mémoire⁷⁰, le travail est un éloignement par rapport au jeu. Il ne nous sort pas du jeu : le jeu est ce qui se joue. Mais la fin nous reste extérieure, elle se présente sous la forme de cibles opaques qui nous la cachent, c'est-à-dire qui nous cachent ce qu'est le jeu, ce que c'est que d'y jouer.

Dans cette perspective nos activités ne tirent pas ce que nous pouvons leur accorder de réalité d'une sorte de centre, qui serait « nous » et serait seul à exister

⁷⁰ Voir p. 31 et suivante.

véritablement : ce sont elles au contraire qui nous constituent, elles qui existent, nous-mêmes sommes ces activités. Et comme nous nous trouvons souvent dans plusieurs jeux à la fois, chacun d'entre eux constitue ce que nous sommes – structure complexe que je tenterai bientôt de rendre sensible. Mais pensons déjà à cette situation : nous réfléchissons à une chose, chantonnons mentalement un air en même temps, marchons sur son rythme, repérons notre chemin, un souvenir surgit, un sentiment face à telle personne, autant de jeux qui se succèdent, qui apparaissent les uns dans les autres... Cependant s'ils existent réellement, est-ce à dire qu'ils existent indépendamment de nous ? Non bien sûr. Il s'agit déjà de « nous » comprendre autrement, puisque si les jeux existent autrement que comme nous étant « subordonnés », c'est notre relation à eux qui change. Une thèse affirme en effet ceci : « Chaque personne est les jeux qui l'habitent. »

Ce renversement comporte de nombreux enjeux et a plusieurs conséquences. Je ne présenterai que les aspects de ceux-ci qui me permettront de proposer des réponses aux paradoxes que j'ai soulevés, tout en me permettant de continuer l'analyse de ce qui cause la servitude du travailleur et de ce qui au contraire peut nous permettre de devenir plus libres. L'un des enjeux du renversement concerne en effet la dichotomie entre le libre arbitre et le déterminisme. La remise en question de celle-ci par les *Jeux de concepts* impliquant une conception de la liberté qui ne peut être comprise indépendamment du milieu de vie du joueur, cela me mènera une nouvelle fois à l'idée qu'une action politique (en un sens large) est nécessaire, une fois vus certains des enjeux soulevés par la distinction du jeu et du travail.

On objectera éventuellement à l'idée de ce renversement que, parmi les activités auxquelles nous nous adonnons, certaines sont contingentes, en tant que nous aurions bien pu faire tout autre chose, alors que ce que nous sommes vraiment doit plutôt nous constituer de façon permanente. Il est en effet fréquent de penser qu'il y a un vrai « moi », distinct des activités auxquelles il s'adonne par ailleurs ou encore constitué lui aussi d'activités, mais d'activités d'un autre ordre, lui donnant sa véritable identité, son unité par delà les contingences. Je ne tenterai pas de réfuter cette conception, ce qui m'éloignerait de ce qui m'intéresse ici. Mais je remarquerai que partir à la recherche de son vrai moi est un jeu parmi d'autres, un jeu qui implique le fait d'entrer dans des jeux différents de ceux qu'une autre conception nous aurait poussés à développer. La conséquence en est celle-ci : si des jeux différents nous entraînent dans des voies différentes, ce que nous devenons dépend de ces jeux, et ce que nous sommes, concrètement, à chaque moment, en est constitué.

Si donc nous sommes les jeux qui nous habitent, l'enjeu existentiel est important : à partir du moment où nous nous concevons comme étant constitués des jeux que nous jouons, la concrétude de ce que nous faisons devient importante, alors que nous avons plutôt tendance à négliger de prêter une véritable attention à ce que nous faisons, nos activités étant vues comme de simples « contingences » par rapport auxquelles nous nous croyons libres. En effet, si tous les jeux que nous jouons nous constituent, ce que nous faisons nous forme et fait de nous ce que nous devenons, des individus marqués par leur milieu, mais aussi par ce qu'ils font et par leurs réactions à

ce milieu – c'est-à-dire par ce qui se passe, par les activités qui se jouent et par les manières dont elles se jouent⁷¹.

*

Le paradoxe de l'engendrement du travail par le jeu⁷² commence à se résoudre. Si les jeux existent et si nous considérons qu'ils sont toujours singuliers, en mouvement ou en évolution, nous trouvons en effet qu'ils constituent ce que nous sommes, tout à fait concrètement, à chaque moment, et non plus simplement ce que nous « faisons » (perspective qui suppose que nous soyons autre chose que nos activités et que celles-ci « ne soient que » des activités et donc n'existent pas réellement). Le renversement épistémologique opéré par les *Jeux de concepts* supprime en effet cette distance. Nous sommes les jeux que nous jouons. Si les jeux engendrent le travail, se pourrait-il alors que ce soit parce qu'ils engendrent ce que nous sommes incessamment ? Si nous sommes les jeux que nous jouons, il s'ensuit que nous sommes engendrés par eux et que le jeu et le travail ne sont plus de simples « manières », pour nous, de nous rapporter à des activités dont nous resterions relativement distincts. Nous sommes les jeux qui nous habitent, et c'est en ces jeux que nous pouvons travailler ou jouer, selon que nous sommes plus ou moins éloignés de la fin du jeu. Dans un cas comme dans l'autre ce sont les jeux qui nous engendrent : le travail n'est plus radicalement distinct du jeu, il en manifeste un éloignement, sans s'en sortir pour autant. Il est jeu, nous sommes jeux.

Mais qu'est-ce que ce « nous », comment pouvoir encore s'y référer, alors qu'il semble se diluer dans les multiples jeux que nous jouons ? Nous sommes constitués des « personnages » par lesquels nous apparaissions dans les jeux. C'est en effet de cette façon que les *Jeux de concepts* nomment les différentes manifestations d'un individu dans les jeux qu'il joue. Mais si nous sommes les personnages qui nous constituent, nous pouvons continuer de penser qu'il faut bien que ce « nous » désigne

⁷¹ S'il existe effectivement un sentiment de vivre à côté de soi-même, de même qu'un sentiment de se retrouver soi-même, plus profondément, lesquels sont parfois à l'origine de l'idée qu'il existe en nous un « vrai moi », il faut donc les expliquer autrement. Voici dans quelles voies je chercherais à le faire. J'ai déjà remarqué qu'il n'était pas si facile qu'on pourrait le croire de jouer réellement, et que nous pouvions travailler dans des activités que nous classons pourtant dans la catégorie des jeux. Il est donc vraisemblable qu'un désir de jouer davantage ou de jouer d'autres jeux puisse expliquer qu'on puisse juger superficiels certains types d'activités et certains modes de vie. D'ordinaire, les jeux sont l'un des types d'activités que nous jugeons superficiels. Mais si toutes les activités sont des jeux, le fort désir « d'autre chose » qui peut nous faire penser que notre vrai moi qui s'exprime par là, peut être un désir qui n'avait pas trouvé à s'exprimer autant qu'il le voulait et n'avait donc pas pu se développer comme jeu. On demandera alors si ces désirs plus profonds ne peuvent pas être l'indice de l'existence d'un vrai « moi ». Mais remarquons que la force des désirs varie, chez une même personne, à différents moments de sa vie. Si donc, selon la manière dont nous nous développons, un désir qui nous semblait très important peut nous avoir dominés à un moment, il peut aussi devenir beaucoup plus faible, voire disparaître, ayant cédé à un autre, qui l'aura transformé ou dissous.

⁷² Je rappelle la thèse : « Un travail est toujours engendré par un jeu ».

un certain centre autour duquel puissent s'ordonner les activités auxquelles nos personnages s'adonnent. Cependant ne suit-il pas du renversement que ce « nous » doit être compris autrement, de même que ce que nous appelons « conscience » ? Pour y réfléchir, voici un écran qui traite des personnages, dont je vais commenter brièvement les thèses avant d'aborder le thème du « nous » et de la « conscience », toujours dans le but de comprendre comment le travail peut être engendré par le jeu. Nous verrons en effet que l'écran peut être interprété comme développant assez exactement la question de savoir comment le travailleur peut désirer devenir davantage joueur.

1 *Les personnages constituant une personne sont des dispositions à certains jeux (et à certains rôles dans ces jeux).*

2 Chaque personne est les jeux qui l'habitent.

3 Dans chaque jeu, les joueurs personnels apparaissent par l'un ou plusieurs de leurs personnages.

4 Une personne a une personnalité riche dans la mesure où elle est capable de nombreux personnages.

5 Certains types de jeux exigent certains types de personnages.

6 Être une personne comportant un personnage requis par le jeu ou capable de le produire constitue une exigence habituelle de nombreux jeux.

7 Les dispositions qui rendent la personne sensible à l'appel de certains jeux sont influencées par la présence ou l'absence d'habitudes correspondant aux rôles possibles dans ces jeux.

8 La richesse d'une personnalité est une condition favorable au jeu, et, par conséquent, à la félicité.

9 Une personne peut appartenir à autant de communautés, au moins idéales, qu'elle a de personnages lui permettant de jouer dans des jeux différents.

10 Le lieu de la décision ludique est la personne ; celui de la décision stratégique, la personne ou le personnage.

11 L'esprit ludique est l'aptitude à percevoir partout des occasions de jeu.

12 L'estime vise d'abord le personnage qu'un joueur a dans le jeu, avant de s'étendre éventuellement à sa personne.

Je le commente maintenant, thèse par thèse:

« 1 Les personnages constituant une personne sont des dispositions à certains jeux (et à certains rôles dans ces jeux). »

Nous ne jouons pas en effet tous les rôles possibles dans tous les jeux, et sommes donc constitués de personnages qui nous disposent à certains jeux plutôt qu'à d'autres, et à y jouer certains rôles plutôt que d'autres. Pourquoi cela ? Il est possible de penser que c'est parce que certains jeux ne nous parlent que peu, que notre désir pour eux est faible (voire inexistant), et que nous avons donc peu de disposition à y jouer. Qu'est-ce qui pourrait expliquer cela ? Il est possible que, malgré un contact fréquent avec ceux qui y jouent, ils n'aient pas suscité en nous le développement d'un personnage leur correspondant, ou encore que nous y ayons au contraire été peu exposés. Nous pouvons en revanche avoir pour d'autres jeux une grande disposition, qui peut se marquer par le fait que nous y jouons avec une facilité et une habileté particulières.

« 2 Chaque personne est les jeux qui l'habitent. »

Nous sommes les jeux que nous jouons, c'est-à-dire rien d'autre que ces jeux, mais tous ces jeux (et non une partie seulement d'entre eux).

« 3 Dans chaque jeu, les joueurs personnels apparaissent par l'un ou plusieurs de leurs personnages. »

Quelqu'un peut entrer de plusieurs manières dans un jeu. De quoi cela peut-il dépendre ? Nous pouvons remarquer que selon les rôles joués par les autres joueurs le personnage suscité en nous est différent. Aussi, selon ses liens à d'autres jeux, c'est-à-dire selon les différents rapports qu'il peut entretenir avec son contexte, un jeu peut susciter en nous des rôles différents (ce qui provoque souvent des mécompréhensions, les gens tendant à penser que les autres jouent les mêmes rôles qu'eux, ou du moins l'un des rôles répertoriés dans un milieu). Il est aussi possible que quelqu'un puisse jouer, dans un même jeu, plusieurs rôles successivement, voire plusieurs rôles à la fois, selon la structure des jeux impliqués⁷³.

« 4 Une personne a une personnalité riche dans la mesure où elle est capable de nombreux personnages. »

On peut observer, en effet, que tous ne jouent pas autant de jeux ni n'apparaissent en des rôles aussi variés en ceux-ci. En quoi est-il préférable d'être capable de davantage de personnages ? La prochaine thèse nous fournira la réponse.

« 5 Certains types de jeux exigent certains types de personnages. »

⁷³ Selon une thèse : « Les jeux ne sont jamais simplement simples. Ils s'expriment les uns les autres et s'interpénètrent dans un réseau dont la nature est telle qu'elle se refuse à toute représentation schématique. »

Les jeux ont des exigences. Tous les types de personnages ne peuvent pas entrer dans tous les types de jeux. Si nos personnages sont des dispositions à certains jeux, selon la première thèse de l'écran, c'est donc que ces jeux requièrent un personnage du type de ceux qui correspondent justement à une disposition pour eux. Nous pouvons donc comprendre qu'une personnalité riche corresponde à une personnalité capable de plusieurs personnages, puisque cela la rend apte à entrer dans davantage de jeux. Nous est-il alors possible de nous créer des personnages ?

« 6 Être une personne comportant un personnage requis par le jeu ou capable de le produire constitue une exigence habituelle de nombreux jeux. »

Il semble en effet qu'il nous soit possible de « produire » en nous un nouveau personnage. Comment faire ? Il semble que nous puissions essayer de nous rendre plus sensible à un jeu. La thèse précédente peut nous donner un indice : il y a des « types » de jeux, des « types » de personnages. Il est donc possible que nous n'ayons pas de personnage pour un jeu, mais que nous ayons en revanche un type de personnage semblable à celui qui est requis par le jeu. Autrement le jeu nous restera étranger : nous ne pouvons pas décider de jouer à n'importe quel jeu selon un simple acte de volonté, les jeux ont des exigences.

« 7 Les dispositions qui rendent la personne sensible à l'appel de certains jeux sont influencées par la présence ou l'absence d'habitudes correspondant aux rôles possibles dans ces jeux. »

Des personnages peuvent probablement être considérés comme faisant partie d'un même type de personnages lorsqu'ils jouent des rôles parents, notamment parce qu'ils agissent selon des habitudes semblables. Une façon de tenter de produire en nous un personnage requis par un jeu est donc d'utiliser ces habitudes pour tenter de le former. C'est probablement ce qui peut expliquer que nous tentions, par l'éducation, de favoriser chez quelqu'un l'apparition des jeux que nous pouvons vouloir transmettre. Nous apprendrons par exemple aux enfants à jouer d'un instrument de musique, ce qui est alors favorable à l'apparition de personnages semblables à ceux qui sont requis par ce jeu.

« 8 La richesse d'une personnalité est une condition favorable au jeu, et, par conséquent, à la félicité. »

La première partie de la thèse découle des thèses précédentes. En quoi la capacité de jouer de nombreux jeux peut-elle être favorable à la félicité ? Nous pouvons penser que celui qui est capable d'entrer dans de nombreux jeux a une expérience personnelle plus grande de ce que signifie vraiment jouer dans ces différents jeux. Les connaissant davantage, il est mieux capable de choisir parmi eux ceux qui l'intéressent le plus. Cependant un jeu ne naît-il pas toujours de lui-même ? Qu'est-ce que le choix, dans cette perspective ? Nous en étions venus à la conclusion, dans la première partie du mémoire, que le travailleur avait souvent tendance à rester pris dans les jeux en lesquels il travaillait. Cela pourrait-il être dû à un manque de

richesse de sa personnalité ? Cependant nous travaillons tous, à différents moments, dans différents jeux. Cette réponse ne peut donc être suffisante.

« 9 Une personne peut appartenir à autant de communautés, au moins idéales, qu'elle a de personnages lui permettant de jouer dans des jeux différents. »

Les communautés sont liées aux jeux. Il existe en effet des communautés de sportifs, de danseurs, d'informaticiens, etc., et non pas seulement des communautés ethniques, qui ne sont que l'un des lieux où des jeux communs se jouent. Il est donc favorable à la richesse des personnalités des gens d'un milieu que davantage de communautés existent et puissent se faire connaître par eux. Si quelqu'un travaille dans plusieurs des jeux qui le constituent, ce peut donc être que le milieu auquel il appartient ne compte que peu de communautés de joueurs et que les jeux qu'il connaît ne l'intéressent que peu pour leur part.

« 10 Le lieu de la décision ludique est la personne ; celui de la décision stratégique, la personne ou le personnage. »

Qu'est-ce que la décision ludique ? Ce type de décision concerne le choix des jeux, contrairement à la décision stratégique, où il s'agit du choix des moyens d'atteindre une cible⁷⁴. Il y a donc une « décision » possible, même si un jeu ne peut naître que de lui-même. Qu'est-ce que la personne ? En quoi se distingue-t-elle des personnages ? Que se passe-t-il de spécial, lorsque nous choisissons entre différents jeux, c'est-à-dire en quoi sommes-nous alors une « personne », plutôt que le personnage d'un jeu ? Si la personne n'est pas autre chose que les jeux qui la constituent, en quoi peut-elle se distinguer des personnages ? Des thèses comme celles-ci marquent d'ailleurs clairement qu'il ne s'agit pas d'une métaphore : « La personne n'a pas d'intériorité ou de conscience par elle-même. Elle en a autant qu'il y a de jeux qui s'expriment en elle » ou « Personne ne peut réfléchir si ce n'est dans la mesure où un jeu se réfléchit en lui ». Lorsque nous disons « je » et que nous nous considérons alors comme si nous étions un, sommes-nous une personne plutôt qu'un personnage ? Ce ne semble pas être le cas, puisque nous parlons sans cesse de nous sans qu'une décision ludique soit pour autant impliquée.

« 11 L'esprit ludique est l'aptitude à percevoir partout des occasions de jeu. »

L'esprit ludique est lié à la décision ludique, car celui qui en a peu ne perçoit qu'un petit nombre des jeux qui se jouent autour de lui, et n'en imagine que peu également. Restant plongé dans les jeux qui le constituent, il a moins d'occasions de se trouver dans la situation de prendre une décision ludique.

« 12 L'estime vise d'abord le personnage qu'un joueur a dans le jeu, avant de s'étendre éventuellement à sa personne. »

⁷⁴ Une thèse en affirme ceci : « Dans la pure décision stratégique, la fin est supposée donnée comme une valeur fixe, apparaissant généralement sous la forme d'une hiérarchie de cibles selon une échelle de degrés d'attraction ou de préférence. »

Nous ne connaissons d'abord quelqu'un que par le ou les quelques personnages qui se sont présentés à nous dans les jeux communs que nous avons joués avec lui. Nous pouvons les estimer ou non, de même que les personnages que nous pouvons rencontrer par la suite. Mais, encore une fois, qu'est-ce que la personne ?

Nous venons de voir que cet écran pose lui aussi la question de savoir comment nous pouvons passer du travail au jeu, en nous donnant des pistes de réflexion à ce sujet. Certains d'entre nous sont-ils déterminés à le désirer, alors que d'autres seraient voués à demeurer les travailleurs des jeux où ils travaillent ? Comment est-il possible de créer en nous de nouveaux personnages ? Comment utiliser certains de nos personnages pour, à partir d'eux, produire en nous un type de personnage qui puisse jouer les jeux qui nous intéressent ? Comment ce type de jeu peut-il nous intéresser si nous n'avons pas de personnage pour lui ? Et comment quelqu'un peut-il se mettre à désirer jouer davantage, à entrer « volontairement » dans un jeu de création de personnages ?

Pour poursuivre notre réflexion sur ces problèmes, je propose de réfléchir à ce qu'est ce « nous » qui devient difficile à comprendre hors d'une perspective où il existe un moi. Cela nous permettra de réfléchir ensuite à la façon dont « nous » pouvons choisir et décider d'entrer dans un jeu (comme le pose la dixième thèse de notre écran), alors qu'un jeu « ne peut naître que de lui-même ».

Lorsque nous disons « nous », ou « je », où nous situons-nous ? Si nous sommes nos personnages multiples, comment comprendre ce « nous » auquel nous nous identifions sans cesse ? Remarquons cependant que, si nous sommes les jeux que nous jouons, si nous sommes multiples, nous ne disons pas toujours « je » depuis le même jeu. Ce sont différents personnages qui parlent et qui disent chacun « je » depuis le jeu qu'ils jouent, de sorte que nous nous situons tantôt dans la perspective de l'un d'entre eux, tantôt dans celle d'un autre. Pensons au fait qu'il nous arrive souvent d'être en désaccord avec nous-mêmes et de désavouer à un moment ce que nous avons fait en un autre. Comment expliquer que nous puissions ressentir cela ? Il semble qu'il faille que nous soyons unifiés en quelque façon, et que différents personnages puissent entrer dans un même jeu. En effet, dans une telle situation, le personnage attaqué par celui qui n'est pas d'accord reprend le dessus et dit « je », voire il se prend pour le centre à son tour, comme le fait souvent le « nous » auquel nous nous identifions lorsque nous sommes fâchés d'avoir joué tel rôle dans un jeu. Nous voyons ici que nos différents personnages évaluent différemment nos traits de caractères et s'en font une idée différente en fonction des jeux que chacun joue. L'un sélectionne, parmi les autres personnages, ceux qui le valorisent, et discourt à leur sujet de manière à se faire plaisir⁷⁵. Un autre n'arrive pas à éviter de se percevoir lui-

⁷⁵ Ce désir d'avoir une certaine estime de soi peut donner lieu à un déni de l'existence d'autres personnages (jugés honteux, ridicules, futiles, immatures, clichés, ou immoraux, mauvais, relevant du mal, diaboliques, etc.), risquant par là de les rendre besogneux, comme il peut provoquer le désir d'un jeu que les *Jeux de concepts* nomment jeu de transformation de personnages. Voir notamment les écrans liés à ces thèses: « Lorsque la fin désirée se présente comme étrangère au joueur, derrière des cibles opaques, son désir est besoin et le rend besogneux. » et « Il y a des jeux

même, tandis qu'un troisième ne se préoccupe de l'image officielle du premier que lorsque quelqu'un d'autre est censé y croire, et qu'un autre personnage encore, en présence de complices, admet ce qu'un de ses concurrents nie, etc. Et chacun dit « je » à son tour. Certains discutent entre eux, d'autres ne le font pas, de sorte que ce que certains savent bien, dans le cadre du jeu qu'ils jouent, peut être largement ignoré, de bonne foi ou non, par d'autres, et que notre « centre », le « nous » auquel nous tendons à nous identifier, se déplace et se modifie d'un jeu à l'autre. Une certaine image officielle de ce que nous sommes tend à se dégager de tout cela, mais la discussion entre les personnages qui construisent cette image est longue et lente. En effet, étant constitués de plusieurs personnages, nous vivons sur plusieurs plans, parfois nous identifiant à l'un d'entre eux, parfois à un autre. Mais nous nous construisons aussi une image de nous-mêmes, une construction qui résulte de jeux souvent bien différents des jeux de connaissance de soi qui se mélangent éventuellement relativement peu à ce dernier⁷⁶. Mille jeux se succèdent sans cesse en nous, faisant surgir des personnages non intégrés par le jeu qui préside à cette image de nous-mêmes et nous éloignant du schéma ou de la conception officielle que nous avons de notre personne (par exemple en nous faisant agir de mille manières incompatibles avec celle-ci).

La multiplicité des personnages peut continuellement être observée. Par exemple, lors d'une discussion, on peut voir les gens intervenir par l'intermédiaire de différents personnages, de sorte que les différentes répliques qui s'échangent s'expliqueront non pas tant par les thèmes explicites de la discussion que par les jeux respectifs joués par ces personnages (intégrés ou non à l'image mouvante que les gens se font d'eux-mêmes). Ces « centres » prennent donc différentes formes et sont développés à des degrés très différents selon les individus, étant le fruit de personnages qui, souvent, jouent de tout autres jeux que ceux de la connaissance de soi. Il s'agit en effet de constructions qui ont de nombreuses fonctions et interviennent dans de multiples sortes de jeux⁷⁷.

D'autres personnages ne se préoccupent pas de cette image. Ils s'amuse à fredonner mentalement une chanson, à observer un quelconque phénomène, ils jouent l'un des nombreux jeux qui surgissent en nous sans que nous n'y prêtions grande attention. D'autres ne parlent pas au « je », éventuellement ils n'ont pas encore été repérés et ne se présentent que par des désirs flous, des sentiments inexplicables, qui pourtant agissent, comme il nous arrive de le percevoir par après. Tous les personnages ne réfléchissent pas à eux-mêmes sur le même mode que ceux qui ont un

de création et de transformation de personnages. ».

⁷⁶ Nous voyons que d'autres jeux que des jeux visant la connaissance peuvent aisément être confondus avec ces derniers, puisqu'ils se prétendent connaissance sans l'être et sont joués par des personnages travailleurs, dont le jeu s'explique alors par un autre jeu.

⁷⁷ Si de nombreux philosophes ont pu parler des difficultés de la connaissance de soi, c'est en effet que notre connaissance habituelle de nous-mêmes provient de jeux qui n'ont pas toujours beaucoup à voir avec les jeux qui pourraient nous mener à une telle connaissance.

discours au sujet des personnages repérés et reconnus, et vivent et agissent en nous sans avoir été portés à l'attention de ceux qui sont plus réflexifs.

Nous voyons que le modèle de la « conscience » et de l'« inconscient » ne correspond pas à ce qui se passe ici, puisque les *Jeux de concepts* ne distinguent plus une sorte de moi ou de centre dont les activités seraient de simples attributs. Ce qu'on appelle communément la conscience, c'est donc en réalité ces personnages que pour différentes raisons nous avons intégrés dans notre image de nous-mêmes, de sorte que la « conscience » des différents individus peut être structurée bien différemment⁷⁸. Ce qui ne nous est pas conscient, ou nous l'est moins, à des degrés divers, peut venir de ce que nous ne voulons pas voir, comme d'une réflexion peu poussée sur ce que certains personnages voient pourtant. Ces réflexions étant éparpillées et l'union de certaines d'entre elles étant une construction qui s'élabore progressivement, la conscience n'est pas « centralisée » (d'où les « états de conscience » très lucides où plusieurs de ces réflexions, habituellement éparses, se trouvent intimement liées entre elles, c'est-à-dire les jeux lumineux qui peuvent préfigurer la conscience que peut avoir le joueur plus avancé de ces jeux)⁷⁹. Même la conscience au sens des idées que nous pouvons avoir en un même temps sur un même sujet varie selon les fois où nous y pensons, d'où ce qu'affirme une thèse comme celle-ci : « La personne n'a pas d'intériorité ou de conscience par elle-même. Elle en a autant qu'il y a de jeux qui s'expriment en elle ».

Les personnages qui constituent notre « conscience » même sont donc engendrés par les jeux qui nous constituent, de sorte que c'est en eux et en les jeux qu'ils jouent que ce que nous sommes comme ce que nous faisons ou ressentons peut trouver à s'expliquer.

*

Cependant lorsque nous prenons une décision, par exemple celle de devenir plus conscients de ces jeux qui nous constituent et de nous concevoir, réellement, comme étant constitués de personnages (en découvrant concrètement ce que cela peut signifier), ne prouvons-nous pas que nous avons une certaine indépendance par rapport aux jeux qui nous constituent ? Comment en effet est-il possible de comprendre ce que les *Jeux de concepts* nomment décision ludique (par exemple dans la dixième thèse de l'écran précédent), si nous ne sommes rien d'autre que les jeux qui nous constituent ? Le fait de prendre une décision n'implique-t-il pas l'idée d'un libre

⁷⁸ Imaginons un maître d'échecs ainsi constitué qu'il ne jouerait aucun autre jeu. Il aurait conscience de mille facteurs intervenant dans son jeu, mais on hésiterait à lui supposer une conscience bien développée.

⁷⁹ La « conscience » n'étant plus une entité en tant que telle, ce sont d'autres concepts (tels que ceux de « réflexion du jeu » ou de « connaissance esthétique ») qui, dans les *Jeux de concepts*, peuvent jouer des rôles parents à ceux qu'elle assurait dans les jeux qui s'en servent. Cet enjeu étant constamment présent dans le labyrinthe, je laisse le lecteur intéressé partir à la découverte par lui-même.

arbitre, par lequel nous puissions prendre de telles décisions ? Et prenant par exemple la décision d'utiliser les concepts des *Jeux de concepts* pour acquérir davantage de liberté en ces jeux qui nous constituent ou pour devenir plus « conscients » de ce que nous sommes, ne prouvons-nous pas que nous avons une certaine autonomie par rapport aux activités dans lesquelles nous entrons, ou que, du moins, certains de nos personnages peuvent se déterminer par eux-mêmes, contrairement à ce qui suit du développement précédent ? Ne démontrons-nous pas alors que nous sommes autre chose que les jeux que nous jouons, alors que le renversement épistémologique dont j'ai parlé affirme l'inverse ? Ou bien au contraire, si le jeu le plus puissant est celui qui l'emporte (selon cette thèse : « Dans la décision ludique, le jeu le plus puissant l'emporte sur les autres et capte l'acteur. Jusqu'à cette issue, celui-ci reste dans l'indécision. »), ne faut-il pas en déduire que nous sommes déterminés par ces jeux, et donc encore une fois que nous sommes différents d'eux ?

Cependant plusieurs thèses confirment l'idée selon laquelle l'individu est constitué par les jeux qu'il joue – comme celle-ci : « Chaque personne est les jeux qui l'habitent » ou celle-là : « Comme les joueurs, les personnes sont des créations des jeux. » Il s'agit donc bien de concevoir les jeux comme n'étant pas des entités extérieures à nous, bien que leur fin puisse nous rester extérieure. Ni le libre arbitre ni le déterminisme ne semblent alors pouvoir permettre de comprendre la conception des *Jeux de concepts*. Voyons maintenant comment la décision ludique peut n'impliquer ni libre arbitre ni déterminisme, et comment elle peut demeurer décision bien que ce soit par eux-mêmes que les jeux naissent.

Personne n'affirmera, je crois, que le libre arbitre intervienne dans les décisions stratégiques. Il s'agit simplement, par elles, d'évaluer les chances qu'une option nous permette, davantage qu'une autre, d'approcher de notre but, qui est déjà fixé. Dans la mesure où celui-ci est posé, la stratégie à choisir découle de l'évaluation des chances qu'elle a de nous permettre de nous approcher de notre but, de sorte que nous évoluons alors dans le cadre du jeu, en fonction de notre compréhension de celui-ci. Une thèse dit que : « Dans la pure décision stratégique, la fin est supposée donnée comme une valeur fixe, apparaissant généralement sous la forme d'une hiérarchie de cibles selon une échelle de degrés d'attrance ou de préférence. » Nous ne sommes donc pas « autre chose » que le jeu que nous jouons, puisque c'est en lui que nous évoluons, la fin nous apparaissant sous la forme d'un but précis, défini par le jeu tel que nous le connaissons. C'est donc lors d'une décision ludique qu'on peut croire voir à l'œuvre le libre arbitre, puisqu'il s'agit alors non plus simplement de calculer la conduite à tenir⁸⁰, mais de choisir le jeu dans lequel nous voulons entrer. Regardons de plus près ce qui se passe lors d'une telle décision.

Une décision suppose une indécision préalable. Lorsque nous sommes indécis, nous évaluons différentes possibilités entre lesquelles nous hésitons, jusqu'au moment du choix, dont le caractère soudain peut sembler signe de l'intervention d'une volonté

⁸⁰ Une thèse affirme en effet ceci : « Le choix des stratégies se fait par un calcul, effectué dans un raisonnement conscient ou plus ou moins instinctif. »

libre ou d'un libre arbitre. Mais que se passe-t-il concrètement lorsque nous évaluons différentes possibilités ? Aucun des jeux n'ayant encore supplanté les autres par sa puissance, nous nous les représentons plus en détail dans leur concrétude et leurs attraits, ou dans leurs effets possibles sur d'autres jeux qui nous importent. Plus précisément, ce sont les jeux, qui par l'intermédiaire de leurs personnages présentent chacun leurs charmes à notre imagination et se combattent même parfois l'un l'autre en montrant les désavantages liés au jeu de leur adversaire. On peut donc comprendre la thèse selon laquelle « Dans la décision ludique, le jeu le plus puissant l'emporte sur les autres et capte l'acteur. Jusqu'à cette issue, celui-ci reste dans l'indécision. » Le phénomène important est en effet celui-ci : la réflexion, ou la joute de jeux qui se fait en nous lors du processus de décision, transforme l'équilibre des forces, ou en d'autres termes la puissance des jeux entre lesquels nous hésitons, jusqu'à ce que ce processus trouve son terme lorsque l'un des jeux l'emporte sur l'autre (sans quoi il n'y a pas de décision). Il y a donc une décision ludique lorsque la fin de l'un des jeux, c'est-à-dire l'un des jeux en tant que nous le goûtons par l'imagination, suscite le désir le plus puissant. C'est d'ailleurs justement parce que la réflexion sur les jeux les transforme, et parce que nous le savons, ou du moins le sentons, que nous pouvons vouloir l'éviter (par exemple lorsque nous savons que réfléchir davantage à un jeu nous empêchera de faire ce que nous avons envie de faire). Cependant ce dernier « nous », qui veut faire à sa tête et en est capable, ne montre-t-il pas, pour sa part, que le libre arbitre existe ?

Mais en sommes-nous vraiment capables ? Nous prenons souvent au contraire des décisions qui ne durent pas. Les *Jeux de concepts* permettent facilement d'expliquer ce phénomène : c'est que le jeu n'a pas assez de puissance et cède bientôt la place à un autre jeu qui nous emporte ailleurs. Lorsque la décision est plus claire, plus puissante, c'est donc que le jeu qui a fait l'objet de la décision a gagné plus nettement et était réellement plus puissant que ses concurrents. Lorsque nous avons le sentiment de pouvoir faire à notre tête, c'est simplement que le personnage qui s'exprime ainsi joue celui des jeux en concurrence qui est nettement le plus puissant. D'ailleurs, souvent, le jeu auquel nous nous identifions n'est pas vraiment capable de repousser certains autres jeux : ceux-ci ont eux aussi une certaine puissance et peuvent entrer avec le premier en une longue concurrence où chacun gagne un petit moment. Cela montre que nous nous identifions alors tantôt à l'un des ces jeux, tantôt à un autre, et disons « je » depuis chacun d'entre eux selon celui qui s'exprime à un moment ou à un autre. On voit ici aussi que la décision ne peut être comprise comme étant un acte de volonté sans motifs ou transcendant ces derniers. Le phénomène dont il s'agit manifeste clairement le jeu des puissances des différents jeux qui peuvent faire l'objet d'une décision. Le sentiment qu'est la « volonté » ne peut être produit à volonté (il faudrait à tout le moins, pour cela, que nous puissions véritablement nous décider lorsque nous le désirons, et que notre décision soit immédiatement effective). C'est ce qu'indique la thèse qui suit : « La volonté n'est que le sentiment qu'éprouve l'agent lorsqu'il se sent déterminé par sa décision. »

Cependant comment comprendre les situations en lesquelles, face à un choix possible, nous sommes indifférents ? Ne montrent-elles pas que nous avons un certain

libre arbitre ? Face au phénomène de la puissance des motivations, les tenants du libre arbitre argumentent en effet parfois ainsi : l'expérience de la prise de décision dans l'indifférence face à un choix, serait la preuve du fait que malgré la puissance des influences diverses (difficile à ignorer réellement), nous sommes évidemment capables de choisir librement dans certaines circonstances, de sorte que cette liberté est alors nommée « liberté d'indifférence ». Cependant qu'est-ce que pourrait bien signifier concrètement le fait que nous ayons un libre arbitre se révélant sous la forme de la liberté d'indifférence, si l'expérience de cette indifférence était le seul moment, ou du moins le moment par excellence, où nous ne ressentons pas les « conditionnements extérieurs » ? Belle liberté, que celle que nous ne « ressentons » que lorsque ce que nous faisons nous indiffère ! Si nous nous préoccupons de la liberté, n'est-ce pas justement qu'il nous arrive de ne pas nous sentir libres, et que cela ne nous indiffère pas ? Si nous ne nous sentions jamais coincés, « conditionnés », quel enjeu pourrait-il bien y avoir là (outre la question différente de la liberté d'action qu'un milieu ou une société peuvent nous laisser ou non) ? La liberté est un enjeu concret, quelque chose que nous ressentons ou dont nous sentons le manque, et non un problème simplement théorique, où il s'agirait de nous convaincre abstraitement de son existence, sans pour autant pouvoir la ressentir autrement que lorsque nous nous sentons indifférents. Ce n'est pas là, il me semble, le type de liberté que recherche le joueur, qui est attentif à la concrétude de ce qu'il vit et à son sentiment de liberté ou de passivité. En effet, l'enjeu qu'est la liberté (ou son absence) se dévoile lorsqu'il se sent joué par des forces extérieures et non lorsqu'il se sent indifférent (c'est-à-dire peu habile à jouer les jeux qu'il joue ou pris dans des situations qui ne lui conviennent pas). C'est là plutôt la conception de la liberté du travailleur, qui se sentant pris dans des jeux où il travaille, veut se convaincre abstraitement qu'il a tout de même le choix de ce qu'il fait (ou l'aurait tout de même, si...). N'étant pas réellement convaincu d'avoir le choix de ce qu'il fait, il en cherche la preuve dans les moments où il ne se sent pas commandé et où il est indifférent devant les possibilités entre lesquelles il peut choisir. C'est en effet dans ce genre de situations que le choix peut avec moins d'inconséquence être interprété comme étant le résultat d'une volonté sans cause. En réalité, l'indécision, lorsqu'elle est aussi indifférence, n'est pas une preuve du libre arbitre ou de l'existence d'une volonté sans cause, mais elle est simplement le signe que les jeux entre lesquels nous avons à nous décider n'ont pas beaucoup d'intérêt pour nous, d'où le sentiment d'indifférence. Et lorsqu'elle est simple indécision, c'est, comme nous l'avons vu, que les jeux entre lesquels nous hésitons ont à ce stade des puissances à peu près égales.

A ce point de la réflexion, voici la réponse à notre question : si nous pouvons décider de jouer davantage, de devenir plus « conscients » des jeux que nous jouons ou de ceux qui se jouent autour de nous, c'est qu'un jeu impliquant ce genre de démarche est devenu assez puissant en nous pour gagner, dans la concurrence, contre les jeux qui, par leur attrait ou leur étrange inertie, en sont les adversaires.

Mais si notre volonté n'est que l'expression du jeu le plus puissant, ne sommes-nous pas alors soumis à cette puissance, et ne faut-il pas en tirer la conclusion que nous sommes « déterminés » par les jeux que nous jouons ? C'est en effet ce que l'on

aurait tendance à conclure d'après le modèle habituel et l'opposition entre le libre arbitre et le déterminisme. Cependant cela supposerait que nous soyons autre chose que les jeux que nous jouons, alors que le renversement épistémologique opéré par les *Jeux de concepts* brise le cadre théorique basé sur l'opposition entre l'intérieur et l'extérieur, ou le sujet et l'objet, dont relève la dichotomie entre le libre arbitre et le déterminisme.

La vision habituelle oppose en effet les doctrines du libre arbitre et du déterminisme, deux conceptions qui s'articulent autour de l'idée de l'homme comme sujet. Nous avons ou bien un sujet ou centre qui peut faire ce qu'il veut de ses activités (c'est le libre arbitre), ou bien une dépendance de ces activités par rapport à des forces extérieures, comme « la société » dominant le sujet alors conçu comme le résultat de ces déterminations (c'est le déterminisme). Nous sommes alors soit magiquement actifs, soit, ultimement, passifs. Puisque, dans cette dernière conception, l'influence de la société ou d'un milieu sur l'individu est comprise comme l'action d'une entité extérieure sur lui, l'homme doit être conçu comme sujet. En effet, pour le comprendre comme étant « agi » depuis l'extérieur, il faut supposer qu'il est d'une autre nature que cet extérieur, et donc qu'il est, au moins dans une partie de son « moi », distinct du reste.

L'alternative entre le libre arbitre et le déterminisme n'a cependant plus de sens lorsqu'on ne voit plus l'individu comme une sorte d'individualité fermée autour de laquelle pourraient graviter des puissances physiques et sociales extérieures. C'est cette distinction fondamentale entre un sujet et un objet, ou entre l'intérieur du sujet et l'extérieur, qui permet de supposer qu'un libre arbitre pourrait nous permettre de nous extraire de tout contexte ou que, à l'opposé, l'individu serait déterminé par sa situation. C'est donc la dichotomie entre l'individu et la société, ramenée par les *Jeux de concepts* à son noyau, que suppose l'idée d'une opposition nécessaire entre le libre arbitre et le déterminisme. Nous avons vu que le renversement proposé par les *Jeux de concepts* permettait de comprendre les choses autrement. Les jeux ne sont pas des entités qui nous détermineraient depuis une sphère différente de « la nôtre », puisqu'ils ne sont pas différents de nous, qui sommes les jeux qui nous constituent. Comment alors, dans cette perspective, comprendre ce qu'est la société ? Envisageons maintenant ce problème, de manière à voir comment notre liberté se rapporte aux jeux qui se jouent dans notre milieu social.

« Les sociétés sont liées et divisées par les jeux qui s'y jouent. » affirme une thèse. Les sociétés, ce sont ces jeux, dont certains mobilisent davantage de joueurs et tentent de s'en approprier encore davantage, tout en restant toujours en concurrence les uns avec les autres et donc toujours multiples au sein même des réseaux qu'ils peuvent former entre eux. Ceux qui y jouent de mêmes jeux sont liés : ils forment par là une communauté, tout en pouvant être divisés à d'autres égards, lorsqu'ils jouent des jeux différents et concurrents, par exemple. Éventuellement, ils combattent pour un jeu fondateur : « La concurrence née du croisement des jeux est à l'origine de la plupart des querelles majeures – religieuses, idéologiques et morales – entre les hommes ». La société est alors partagée entre plusieurs jeux fondateurs qui tentent de

s'approprier mutuellement leurs joueurs. Je rappelle cette thèse : « Le jeu le plus puissant donne aux objets communs sa forme propre et se les approprie ainsi ».

Si nous envisageons les choses non plus à partir de la distinction entre l'individu et la société, mais à partir des jeux, nous ne pouvons plus concevoir « la société » comme une entité distincte de l'individu et étant « plus » que lui (comme nous le disons parfois pour signifier cette distinction). Les sociétés ne sont pas des sortes d'entités différentes des jeux qui s'y jouent : de nouveaux jeux surgissent, d'autres existent depuis longtemps et se transforment en fonction de la manière dont les jouent leurs joueurs ou par le contact avec d'autres jeux. Ces jeux sont toujours multiples et en mouvement et transformation incessants : « Les jeux ne sont jamais simplement simples. Ils s'expriment les uns les autres et s'interpénètrent dans un réseau dont la nature est telle qu'elle se refuse à toute représentation schématique. ». Les jeux ont mille relations : ils lient leurs joueurs entre eux, ils les mobilisent, ils s'approprient les objets des autres jeux⁸¹, ils se conditionnent les uns les autres⁸², etc. Dans la perspective des *Jeux de concepts*, parler de « la société » revient donc à prendre un certain point de vue sur les jeux et non à désigner une « entité » qui aurait une existence en elle-même. Si nous pouvons dire que la société forme un « tout », ce n'est en conséquence qu'en un sens vague, c'est-à-dire pour signifier simplement que nous considérons un certain réseau de jeux envisagé selon des traits qui le distinguent d'autres réseaux (au sens où ils se jouent à un certain endroit du monde, entretiennent différentes relations les uns avec les autres et ont entre eux des ressemblances qui permettent de les distinguer de ceux qui constituent une autre société). Parler d'un tel « ensemble » de jeux n'est donc précisément qu'une manière de parler : « Il n'y a pas d'ensemble des jeux qu'on puisse survoler, parce qu'il n'y a pas de point de vue neutre sur les jeux ». Il n'est donc pas possible de confondre ce que les *Jeux de concepts* appellent le contexte avec « la société ». Le jeu apparaît dans un contexte qui impose des conditions aux définitions de ses objets, mais le contexte est toujours contexte d'un jeu et n'est rien en soi, rien d'absolu, ce pourquoi il est différent selon les jeux⁸³.

Plusieurs relations entre les jeux peuvent nous aider à résoudre notre problème. Il s'agissait en effet de savoir comment rendre compte du sentiment, que le lecteur a probablement, selon lequel la liberté doit aussi se comprendre par rapport à l'influence du contexte. Voici ces relations : Les sociétés sont liées et divisées par les jeux qui s'y jouent ; elles sont constituées de jeux qui sont souvent joués par de nombreux joueurs ; ces jeux peuvent être intégrés dans d'autres et s'expliquer en eux. Ce que nous sommes en un jeu peut donc être « influencé » par deux circonstances.

⁸¹ « Le jeu le plus puissant donne aux objets communs sa forme propre et se les approprie ainsi »

⁸² « Dans la constitution des objets, les jeux se conditionnent les uns les autres. Un jeu a pour condition un autre jeu lorsque ses objets s'expliquent comme des transformations de ceux de ce dernier. »

⁸³ « Chaque jeu définit les objets de son propre monde : joueurs, mouvements, événements, coups, pièces, instruments, lieux, rythmes, cibles, etc. Le contexte impose des conditions externes à cette définition. »

D'abord, d'autres joueurs évoluent eux aussi dans les jeux que nous jouons. Ensuite, ces jeux peuvent être compris en d'autres (et ne pas alors s'expliquer simplement par eux-mêmes). Envisageons tour à tour ces influences.

L'influence de la société sur un joueur peut consister en l'influence des jeux sur nous en tant que les jeux comprennent souvent d'autres joueurs que nous. Les jeux se jouent différemment selon que ce sont tels joueurs ou tels autres qui y jouent, de sorte que nous évoluons différemment dans un milieu ou un autre, même en un « même » jeu. Cette multiplicité des joueurs en un jeu est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles les jeux que nous jouons ne nous sont pas toujours très connus. En effet, ces joueurs n'y jouent jamais tout à fait le même rôle que nous et peuvent en jouer de très différents. Si nous ne comprenons que peu les rôles qu'ils jouent, ou si nous pensons qu'ils jouent un rôle, voire un jeu différent de celui qu'ils jouent effectivement, le jeu qui se joue ne peut que nous rester relativement obscur lui aussi. Et comme nous apprenons souvent les jeux par l'exemple des autres, et que cet apprentissage se fait par explications et conseils mais aussi par imitation, nous jouons des jeux et y prenons des rôles qui peuvent être très répandus dans un milieu ou une société, de sorte que la façon dont ces jeux se jouent dans notre milieu nous influencera par là également. Il s'agit là d'une conséquence du renversement opéré par les *Jeux de concepts* : les jeux ne sont pas « à notre disposition », nous ne choisissons pas d'y entrer comme nous le voulons. Nous sommes toujours déjà dans des jeux, que nous jouons souvent avec d'autres joueurs, voire qui sont joués dans tout un milieu ou dans l'ensemble d'une société, si bien que les jeux qui nous constituent définissent souvent également ce que sont de nombreux autres joueurs en ces jeux. C'est ce qui explique que les gens d'un milieu ou d'une société puissent présenter les ressemblances que l'on observe lorsqu'on les compare avec d'autres milieux ou sociétés. Les jeux que nous jouons nous relient à des joueurs que nous ne connaissons même pas, mais qui jouent des jeux parents des nôtres, ou qui ont joué nos jeux dans le passé et ont contribué à leur faire prendre la forme qu'ils ont maintenant. C'est donc aussi en tant que les rôles joués par les joueurs ou travailleurs d'un jeu en infléchissent le développement que le jeu influence ses joueurs.

Rappelons cependant que si la liberté n'est plus opposée au déterminisme ou aux « influences », la liberté ne peut être définie par opposition à cette influence de la société ou des autres joueurs de nos jeux. Elle ne le serait que s'il s'agissait pour un « sujet » de protéger son autonomie (illusoire) par le refus de ce qui serait alors vu comme provenant de l'« extérieur ». L'influence de la société sur nous n'est pas celle d'une entité sur une autre mais celle de joueurs (ou de travailleurs) sur l'évolution de jeux joués par les autres, ou celle du choix des jeux disponibles, valorisés, etc. (d'où l'importance d'une réflexion sur ces facteurs, qui sont multiples). Toutes les influences ne briment pas la liberté, au contraire elles sont le ressort de nombreux jeux, que souvent nous ne pourrions jouer que de façon très simple si d'autres joueurs ne les avaient pas complexifiés dans le passé. Un jeu comme un jeu artistique peut être très réglé, défini par de nombreuses influences diverses et par les legs de nombreux joueurs du passé. Cela n'en fait pas un conditionnement ou un déterminisme pour autant, ces diverses influences formant souvent ce qu'est le jeu et ce avec quoi le

joueur joue. De même, étant nous-mêmes toujours aussi joueur (ou travailleur) de ces jeux, notre manière de nous y déployer influence en retour les rôles joués par les autres joueurs et l'évolution du jeu lui-même, de sorte qu'il y a une influence réciproque, pour le dire en ces termes, et non du déterminisme.

L'influence du milieu sur nous peut aussi dépendre du fait qu'un jeu peut être compris en un autre jeu. En effet, si nous jouons un jeu compris en un autre et que nous ne connaissons pas cet autre jeu, celui que nous jouons en est influencé à notre insu. Car il suit du renversement épistémologique opéré par les *Jeux de concepts* que nous ne savons pas d'emblée quels jeux nous jouons. Les objets d'un jeu, et notamment ses joueurs, s'expliquent alors par un autre jeu que celui que nous croyons jouer, le « jeu contextuel » : « Un jeu constitue le contexte dans la mesure où les jeux de ce contexte s'expliquent en lui. Ces jeux contextuels ne sont pas toujours les plus puissants du contexte, mais ils sont plus fondamentaux que les autres. » Puisque ces jeux contextuels ne sont pas toujours les plus puissants du contexte, cela nous permet justement de demeurer en un jeu expliqué par un autre jeu sans pour autant nous en rendre compte. Il est possible aussi que, bien que nous nous doutions du fait qu'un jeu différent de celui que nous jouons explique pourtant ce dernier, celui-ci ne soit pas très puissant pour nous et ne parvienne donc pas à nous capter. Cela nous fournit une autre explication de l'idée que le travail tire son sens du jeu qui le commande, comme l'affirmait la thèse paradoxale du premier écran. Car si nous ne connaissons pas le jeu qui explique celui que nous jouons, nous ne pouvons qu'y évoluer de façon obscure, en ayant une idée partielle de ce que nous faisons en lui.

Prenons un exemple simple, celui d'un jeu fondateur religieux au sens habituel du terme. C'est là un type de jeux qui commande souvent ses joueurs. Comment en effet jouer dans un jeu fondateur qui pose des mystères comme dogmes imposés d'autorité ? Les jeux fondateurs se distinguent du divertissement en ce qu'ils expliquent leur contexte⁸⁴. S'il n'est pas possible d'éclairer certains dogmes et s'il est interdit de les remettre en question, le jeu est bloqué (l'explication du contexte en quoi consiste un jeu fondateur étant impossible). Le jeu fondateur continue d'expliquer le contexte de celui qu'il a capté, de rendre compte de nombre de ses pratiques, de ses sentiments ou de ses valeurs, mais celui qui y est pris ne peut alors pas comprendre la façon dont le jeu les explique, ni savoir si un jeu plus fondamental n'expliquerait pas à son tour certains des aspects tabous de ce jeu fondateur. Cela manifeste un phénomène intéressant : la puissance du jeu sur un joueur et la puissance du joueur en un jeu peuvent être très différentes. En effet, « la puissance d'un jeu correspond à sa capacité de s'appropriier les objets du contexte, y compris les joueurs, ainsi qu'à sa capacité de transformer en cibles les fins d'autres jeux. » Celle du joueur se définit pour sa part ainsi : « La puissance d'un joueur par rapport à un jeu est son aptitude à y vaincre ou à y jouer librement. » Un jeu peut donc être très puissant par rapport à un joueur qui pour sa part n'est que peu puissant en ce jeu. Poursuivons avec l'exemple du péché dans ces jeux. Parmi les jeux qui constituent la

⁸⁴ « Certains jeux se détachent de leur contexte, d'autres l'expliquent. Les uns sont des jeux conditionnés, les autres des jeux fondateurs. », selon une thèse déjà citée (voir p. 37).

vie quotidienne de celui qui se trouve dans un jeu lui interdisant de remettre en question certains dogmes, certains impliquent de commettre des péchés, qui ne sont pourtant pas interdits par ces jeux eux-mêmes, au contraire. Dans cette mesure, ces jeux blâmés s'expliquent par un autre jeu qu'eux-mêmes, en l'occurrence un jeu religieux interdisant sa propre remise en question. Nous avons là un exemple d'influence d'un jeu contextuel « plus fondamental » que les jeux qui se jouent dans le quotidien de ses joueurs, mais peu puissant pour eux, puisque bien souvent il ne les empêche pas de pécher. Comme il s'agit d'un type de jeux fondateur qui interdit la réflexion de certains de ses dogmes officiels, en plus d'empêcher la réflexion sur toute une série de tabous moins explicites, ces jeux quotidiens ne peuvent acquérir d'autonomie ni donc se jouer pleinement (et effectivement les jeux qui impliquent des péchés tendent à ne pas pouvoir être joués pleinement). Nous voyons par là l'importance de la réflexion sur le contexte. Car lorsqu'un jeu est dominé par un autre jeu et est commandé par lui, le travailleur ne peut se libérer que si les puissances relatives de ces deux jeux se renversent (le jeu contextuel devenant plus puissant pour les joueurs dont il explique les jeux quotidiens)⁸⁵.

Voici un autre exemple de la façon dont un jeu fondateur peut asservir le travailleur, en le persuadant que les besoins sont l'expression de la nature de l'homme et sont donc naturellement nos maîtres. Lorsqu'un tel jeu est très puissant chez quelqu'un, tout ce qui apparaît comme besoin est compris comme un simple commandement de la nature, à laquelle il s'agit donc tout simplement d'obéir. Le besoin de manger, les relations sexuelles, le besoin de reconnaissance, d'avoir des amis, de se venger, etc., sont alors tous vus comme faisant partie de la même grande catégorie des besoins de l'homme. Il est donc inutile ou quasi inconcevable de chercher à raffiner les besoins qui peuvent être impliqués en eux, à les transformer en désirs et donc à se libérer du caractère laborieux et fruste des besoins. Dans la perspective du jeu (comme jeu fondateur concurrent), au contraire, chaque jeu est susceptible de se développer pour lui-même et de prendre par là une forme radicalement différente de celle que ce « même » jeu a pour le travailleur. Les jeux fondateurs, en s'appropriant les jeux du contexte qu'ils expliquent, nous influencent donc beaucoup plus profondément que nous ne pouvons le savoir lorsque nous ne les connaissons que peu.

C'est là l'intérêt des « îles » que nous pouvons découvrir dans le labyrinthe de Boss : il s'agit de reconstitutions de tels jeux fondateurs expliqués dans leur cohérence interne (de même que dans leurs limites) par le jeu fondateur que sont les *Jeux de concepts* (ce pourquoi ce sont des « îles »). Le labyrinthe nous invite par là à poursuivre le jeu en tentant de voir en quoi ces jeux fondateurs expliquent le comportement des gens qui y sont pris, ou encore en cherchant à découvrir, dans les différentes sociétés, les jeux fondateurs qui y sont joués. Il s'agit d'exercer par ce jeu

⁸⁵ Cette brève analyse (tout comme celle qui la suit) mériterait d'être développée davantage. Sa fonction, ici, est seulement de montrer rapidement comment les concepts des *Jeux de concepts* peuvent permettre l'analyse de phénomènes de la vie courante, de manière à ce que le lecteur intéressé puisse poursuivre le jeu par lui-même.

l'art des concepts qui nous permettrait de percer les jeux dans leurs conditionnements réciproques possibles et de découvrir de quels jeux les joueurs des jeux fréquents dans un milieu sont les objets.

A partir des conceptions de la liberté dont je parlais dans l'introduction de ce mémoire, par exemple, il serait possible de chercher à voir s'il s'agit bien de conceptions expliquant de nombreux jeux, auquel cas on pourrait supposer qu'elles sont des éléments d'un jeu fondateur, qui, mis au jour, pourrait leur donner leur sens plus global. Pour ce faire, il faudrait analyser la forme que prennent ces conceptions chez plusieurs de ceux chez qui elles jouent un rôle, et voir en quoi elles se ressemblent et diffèrent, afin de distinguer les jeux fondateurs différents en lesquels une « même » conception (identique en apparence) peut jouer chaque fois un rôle. Nous trouverions parfois qu'il s'agit de jeux fondateurs différents, parfois que ce sont des variantes d'un même jeu fondateur prenant des formes diverses, quoique parentes, chez ses différents joueurs. A partir de là, il s'agirait de mettre au jour le jeu fondateur plus général, dont la cohérence propre influence les joueurs même qui ne le comprennent que peu, puisque c'est en lui qu'ils réfléchissent, c'est-à-dire selon sa logique. Nous serions alors soit appelés à y adhérer, si l'explication du contexte par le jeu fondateur nous paraissait puissante, soit amenés à tenter d'en expliciter les limites et de mieux percevoir en quoi, malgré la mise au jour de sa cohérence à partir de la perspective rendue possible par un jeu fondateur plus puissant, le jeu, sur certains points, se bloque.

*

Nous avons vu que la liberté que nous pouvons avoir dans les jeux que nous jouons est effectivement influencée par de multiples facteurs (tels que la connaissance que nous en avons, la présence d'autres joueurs en ces jeux, ou le fait que les jeux que nous jouons peuvent s'expliquer en d'autres jeux ou que nous y soyons joueurs ou travailleurs). La liberté implique donc une formation, pour celui chez qui elle devient un enjeu majeur et non plus seulement un enjeu dans tel ou tel jeu précis. Il s'agit alors d'entrer dans un jeu qui permette aux jeux que nous jouons de devenir plus autonomes, et où nous puissions devenir plus libres en ces jeux. En d'autres termes il s'agit de jouer davantage, et donc de comprendre davantage les jeux que nous jouons. Nous avons vu que pour les *Jeux de concepts* la philosophie impliquait un art des concepts et non pas simplement une activité théorique⁸⁶.

Le labyrinthe nous propose l'idée d'éthique ludique, qu'une thèse qualifie de la sorte : « L'éthique ludique est fondamentalement dialectique, en ce sens qu'elle se produit dans le dialogue avec le jeu, ses structures et ses situations. ». C'est en entrant en dialogue avec les jeux qui nous constituent, c'est-à-dire en entrant dans un jeu qui consiste en une discussion entre personnages de différents jeux, en une observation et

⁸⁶ Je rappelle la thèse : « La philosophie est l'art des concepts, grâce auquel la personne se cultive – ou se forme et s'exprime comme joueur libre. » Nous reviendrons sur les difficultés que pose le développement d'une réelle liberté dans la troisième partie du texte.

une analyse des rapports qu'ils entretiennent entre eux, que l'éthique ludique se développe et progressivement nous permet de transformer la vie entière en jeux. Si le jeu est de jouer, si les jeux en lesquels nous travaillons nous commandent, il importe de savoir quels jeux nous jouons et d'envisager ceux que nous pourrions jouer. C'est par le développement d'une telle éthique ludique que nous pouvons devenir plus libres et passer du travail au jeu dans tous les domaines de la vie, c'est-à-dire nous cultiver, au sens des *Jeux de concepts*⁸⁷.

Dans une conception qui rejette l'idée de décision *ex nihilo* et donc de libre arbitre, loin que la décision n'ait plus de sens, comme on pourrait le penser depuis la perspective qui oppose le déterminisme au libre arbitre, elle a une importance tout à fait déterminante. Nous sommes toujours déjà lancés dans les jeux qui nous constituent, et chaque décision nous lance à son tour dans un jeu. C'est pourquoi la conception de la liberté des *Jeux de concepts* implique ce qu'ils nomment un « jeu de décisions », dont on pourrait dire qu'il est un aspect de l'éthique ludique dont je viens de parler. En effet, tant que nous sommes travailleurs en les jeux entre lesquels nous nous décidons, nous sommes en quelque sorte « joués » par nos décisions, que nous prenons sans bien connaître ni les jeux entre lesquels nous choisissons, ni les conséquences prévisibles de nos choix, ni même les raisons précises de la puissance des jeux sur nous. Ces raisons découlent des jeux que nous avons appris à jouer dans des circonstances que nous ne connaissons souvent que peu, et par conséquent d'habitudes que souvent nous avons acquises sans trop nous en rendre compte. En connaissant davantage les jeux que nous jouons, et dans lesquels éventuellement nous étions pris, nous connaissons davantage les raisons de leur puissance sur nous, de sorte que l'équilibre des puissances respectives des jeux en nous se transforme. En effet, nous ne savons pas toujours si nous serions encore captés par un jeu s'il nous était plus connu : le jeu nous étant obscur, nous ne goûtons pas clairement des aspects du jeu qui pourraient déplaire à notre caractère une fois plus développé (par la connaissance plus grande des jeux que nous jouons ou de ceux qui existent dans notre société), de même que nous ne savons pas si leurs effets prévisibles sur d'autres jeux ne seraient pas susceptibles de nous faire changer d'avis une fois entrevus ou perçus plus clairement. Le joueur, pour sa part, sachant davantage ce qui est en jeu dans les choix qu'il fait, comprend mieux les effets de ses actions, de sorte qu'il lui arrive moins souvent qu'au travailleur de découvrir plus tard qu'ayant su telle chose il n'aurait pas joué tel jeu ou tel rôle dans un jeu. Ou encore, un jeu auparavant peu puissant en nous, une fois mieux connu, peut se mettre à prendre toute une importance dans notre vie. Percevant et comprenant ce phénomène, nous pouvons entrer dans un tel jeu de décision : « La décision (ou le processus de décision) peut devenir l'objet d'un jeu : jeu d'évaluation et de comparaison des jeux ou jeu d'élaboration de stratégies. ». Celui-ci nous permet de prendre des décisions plus réfléchies, en comparant les jeux de façon plus attentive et plus réflexive que nous ne le faisons d'ordinaire (lorsque nous sommes devant le type de choix que les *Jeux de concepts* nomment décision ludique).

⁸⁷ « La culture est le passage du travail au jeu dans tous les domaines de la vie. », dit à ce sujet une thèse.

Nous voyons là l'importance de la connaissance concrète des jeux dans une conception telle que celle des *Jeux de concepts*, qui visent notamment à exercer la pensée à ce type de connaissance. Il s'agira de devenir habile pour comprendre les rapports des jeux entre eux, les façons dont ils peuvent être conditionnés les uns par les autres, celles dont ils peuvent acquérir de l'autonomie, en parvenant à ne plus être commandés par des exigences leur restant extérieures.

Et, par exemple, il s'agira de s'ouvrir à la perception d'autres jeux, comme l'indique cette thèse : « Pour découvrir quel jeu se joue autour de nous, voire dont nous sommes à notre insu les jouets, il nous faut sortir du jeu que nous jouons, et que nous imaginions peut-être joué par nos supposés partenaires, et nous ouvrir à la perception d'un autre jeu. » Les aspects incongrus des jeux joués par autrui (comme par nous-mêmes) peuvent aussi devenir les ressorts d'un jeu consistant à découvrir les jeux en lesquels ils peuvent s'expliquer. L'analyse des sentiments, par exemple, peut révéler les jeux joués par ceux chez qui nous les percevons : « Les sentiments sont les expressions intimes des joueurs, c'est-à-dire les modalités de la réflexion du jeu en eux. ». Elle peut aussi permettre de comprendre un type de comportement que nous pourrions retrouver chez bien d'autres personnes, toutes joueurs du même jeu, dont l'explication se trouverait alors dans le jeu qui en explique le contexte. C'est là l'un des arts, pour reprendre l'expression que j'ai utilisée en introduction, que les *Jeux de concepts* peuvent permettre d'exercer.

De la même manière, percevoir de nouveaux personnages chez quelqu'un ou les comprendre autrement est d'emblée jouer de nouveaux jeux avec lui (ou de nouveaux rôles en ceux-ci, ce qui a l'intérêt de multiplier ce que nous sommes aptes à comprendre et à vivre).

Ce qui importe, dans la perspective de la liberté, c'est donc la multiplication des jeux, de nos personnages et de nos dispositions ou aptitudes à jouer. Plus nous connaissons de jeux, plus nous sommes aptes à de nombreux jeux, plus les décisions ludiques que nous prenons correspondent à une conscience claire des jeux entre lesquels nous choisissons. C'est de cette manière que la façon dont nous sommes engendrés peut correspondre à notre plus haut et clairvoyant désir, et être moins commandée par des jeux nous restant obscurs. Un autre type de jeux peut être intéressant à cet égard, c'est-à-dire ceux dont traite cette thèse : « Il y a des jeux de création et de transformation de personnages. ». Il s'agit de jeux par lesquels nous pouvons nous former aux aptitudes que nous aimerions avoir davantage, ou à partir desquels nous pouvons transformer une disposition ou une habitude qui ne nous plaît pas, par exemple. « Un jeu ne peut naître que de lui-même », affirmait l'une de nos thèses paradoxales. Nous pouvons supposer qu'il est plus difficile de créer en nous un nouveau personnage que d'en transformer qui existent déjà. Mais nous avons vu qu'il y avait des façons de s'exercer à percevoir de nouveaux jeux. Il y a donc vraisemblablement une analogie avec ce qui se passe quand on réfléchit pour trouver une solution à un problème : il n'y pas de réponse assurée, mais par la réflexion on tente d'en réunir les conditions, et éventuellement une idée surgit.

Je pourrais continuer à développer ce point en envisageant de nombreux autres thèmes, mais je laisse le lecteur intéressé poursuivre par lui-même le jeu de la recherche des arts qui peuvent être développés à partir des *Jeux de concepts*.

*

Nous pouvons observer qu'il ne suffit pas que des jeux intéressants existent pour qu'ils aient des joueurs. Souvent même ils n'en ont que peu, pour des raisons qu'il serait intéressant d'approfondir. Nos sociétés sont peu joueuses, constatation que tout joueur un peu aguerri ne peut manquer de faire. Une société joueuse valoriserait la vie comme éthique (au sens de la formation de l'individu par lui-même), c'est-à-dire accorderait une grande importance aux jeux fondateurs par lesquels l'individu se cultive, au lieu de voir l'homme comme ayant une nature relativement fixe ou déterminée. Elle le concevrait comme étant capable de développements multiples et diversifiés (du moins un plus grand nombre de gens soutiendraient une telle idée). On y rechercherait les façons de favoriser les jeux estimés avoir valeur de culture. On s'y développerait soi-même comme joueur libre. Tous ces jeux tendent en effet à paraître extrêmement intéressants au joueur. Cependant, pour le travailleur, ils sont bien faibles, voire celui-ci n'a pas de personnage pour eux. C'est le paradoxe de la naissance du jeu. Il ne peut naître que de lui-même, mais il semble qu'il naisse plus facilement chez les joueurs que chez les travailleurs. Y a-t-il finalement un rapport entre la naissance du jeu et le désir de jouer ?

Qu'est-ce que le désir, dans la perspective des *Jeux de concepts* ? Pour le comprendre, je suggère de revenir à la façon dont il nous apparaissait lorsque nous l'envisagions à partir de l'analyse des étrangetés des thèses du premier écran des *Jeux de concepts*⁸⁸, mais sans encore avoir remarqué le renversement épistémologique opéré par ces derniers. Nous avons vu en effet que le désir avait un étrange statut puisqu'il était aussi bien l'expression intime d'un joueur dans un jeu que le « résultat » de l'attrait du jeu qui l'intéressait (et suscitait son attention en l'intriguant, par exemple). Dans la perspective de la dichotomie sujet-objet ou sujet-monde extérieur, le désir était comme partagé, scindé en deux, à mi-chemin entre une caractéristique du sujet et le résultat de l'attrait d'une activité. Avec le renversement, le désir doit être compris autrement. Je suggérerais de le comprendre comme étant intimement lié au jeu et de le voir, chez celui qui ne joue pas encore, comme une « amorce » de jeu. Lorsque nous désirons, même si nous ne sommes pas encore entrés « réellement » dans le jeu désiré, il a une certaine présence en nous, il existe en le personnage qui désire : lorsqu'il y a désir, c'est que le jeu se joue déjà en nous comme amorce, même si nous n'y jouons pas encore au sens plus fort du terme.

Cette hypothèse permet d'expliquer pourquoi la simple présence de jeux joués par des joueurs dans un milieu peut susciter en nous le désir du jeu. C'est que le jeu nous capte et apparaît déjà en nous sous la forme du désir que nous ressentons à son

⁸⁸ Voir p. 52

égard. La thèse qui suit trouve ainsi elle aussi une explication : « Le désir est la tension vers la fin du jeu. ». Le jeu est alors présent en nous, sous la forme d'une tension vers sa fin, c'est-à-dire vers le jeu pleinement joué.

Il reste que la présence de jeux dans une société, si elle peut se manifester par un désir chez le joueur, n'agit pas à la façon d'un automatisme. C'est là de nouveau le paradoxe de la naissance du jeu (lequel « ne peut naître que de lui-même »). Ce paradoxe est de nouveau présent dans ces thèses : « Il y a des types de jeux auxquels on peut se préparer, mais les jeux naissent spontanément quand les conditions sont déjà présentes. ». « En réservant un lieu au jeu, l'institution tente de lui donner occasion de naître tout en définissant les frontières de son monde. ». Ces deux thèses réaffirment l'idée que les jeux naissent par eux-mêmes, mais elles suggèrent aussi qu'une préparation à certains jeux est possible, que certaines institutions, par exemple, peuvent « tenter » de donner à des jeux l'occasion de naître, de sorte qu'il y existe bien une action possible sur les jeux que nous sommes ou sur ceux qui constituent un milieu ou une société. L'idée est que, lorsque ces conditions ont atteint un certain seuil, le jeu surgit, et que la décision ou volonté est alors désir clair. Il nous est donc possible de nous préparer à désirer davantage, en essayant de mieux comprendre le jeu, de mieux en sentir l'intérêt, en tentant de nous représenter par l'imagination ou l'observation ce qu'est le jeu chez un joueur puissant de ce jeu. L'institution peut tenter de favoriser la naissance du désir des jeux dont elle manifeste l'existence, par exemple en les rendant visibles dans leurs plus hautes manifestations, mais il n'y a pas là d'automatisme : en dernier ressort, un jeu naît toujours de lui-même. Cependant même s'il y a désir, pour que le jeu arrive à acquérir son autonomie il faut qu'il ait une certaine puissance, d'où l'importance des jeux de décision et des jeux de création et de transformation de personnages dont je parlais plus haut. Nous avons vu en effet que la décision ludique était le résultat du jeu le plus puissant. Il ne peut donc s'agir de simplement vouloir jouer davantage pour y réussir, ni pour découvrir les jeux qui nous asservissent et percer les jeux fondateurs qui nous ont captés.

Résumons ainsi le problème : nous ne pouvons pas tout faire par nous-mêmes. Le désir du jeu, s'il ne peut être « produit » mécaniquement, dépend fortement du type d'éducation que nous avons reçue, des modèles des joueurs ou des travailleurs que nous avons pu côtoyer, de l'intérêt des jeux fondateurs joués dans notre milieu comme de mille autres facteurs. L'influence du milieu est en effet tout à fait déterminante, si le jeu n'est pas une simple manière pour nous de nous rapporter à une activité mais qu'au contraire les jeux constituent ce que nous sommes. En entrant en relation avec les autres nous entrons dans des jeux qui existent : les jeux joués et les jeux travaillés sont bien différents les uns des autres. Il suit de cela que bien des gens, dans des conditions plus favorables que celles dans lesquelles les circonstances les ont mis, auraient pu être beaucoup plus joueurs. Ceux qui ont eu la chance d'avoir été formés dans un milieu relativement joueur ont été éduqués dans des jeux joués plutôt que travaillés, en plus d'avoir eu des modèles joueurs, ce qui ne va pas de soi. Ils ont donc pu se former plus facilement aux jeux joués dans leur milieu, déjà en ayant développé des habitudes de joueur avant même d'avoir pu ressentir clairement la différence entre le jeu et le travail dans un milieu. Au contraire ceux qui ont évolué

dans un milieu très travailleur auront été développés, engendrés par des jeux familiaux ou sociaux faiblement joués – à moins que pour quelque raison ils ne soient arrivés à devenir plus joueurs en ces jeux ou à en jouer de tout autres.

Si l'analyse et la critique des attitudes du travailleur peut avoir une grande importance, parce qu'elle est susceptible de réveiller le ressort vital du jeu qu'est le désir de jouer davantage, elles ont aussi leurs limites, puisque celui qui est très travailleur tend à ne plus croire possible de transformer par lui-même le rôle qu'il joue dans le jeu où il est pris ni le contexte de ce dernier. Les explications ou exhortations directes ont donc leur utilité, pour aider un travailleur à se sortir de son travail, mais il faut aussi une éducation concrète et pratique au jeu, de sorte qu'il faut penser une éducation au sens habituel, comme au sens large, qui puisse aller dans ce sens, et qui consisterait par exemple à analyser les morales et institutions de manière à voir quels types de rapport aux jeux elles tendent à favoriser.

Si dans un milieu relativement joueur chacun peut s'occuper des jeux qui l'intéressent sans se préoccuper d'agir sur la condition besogneuse d'autrui (le jeu appelant par lui-même au jeu), ce n'est plus le cas dans un milieu travailleur. Dans le premier cas, l'attrait qu'exerce le jeu favorise de lui-même le développement d'un milieu joueur. En effet, lorsqu'un jeu est joué par des joueurs puissants, c'est-à-dire des joueurs en qui la présence du jeu est forte, celle-ci tend à se communiquer⁸⁹. Les joueurs ont d'ailleurs souvent le désir de partager leur amour du jeu⁹⁰ et tendent par là à favoriser, assez spontanément, la formation d'autrui comme joueur. Mais dans un milieu fortement travailleur, c'est le phénomène inverse qui semble se produire. J'ai abordé plusieurs de ses causes dans ce mémoire, notamment le phénomène de la résignation qui peut se mettre à dominer en quelqu'un⁹¹, de même que dans un milieu, de sorte qu'il devient alors collectif.

Il me semble y avoir au moins deux circonstances où il peut devenir nécessaire de réfléchir sur les conditions sociales propices à la naissance du jeu et au développement de milieux sociaux joueurs. D'abord, lorsqu'une démocratie devient trop travailleuse, toute réflexion sur le contexte tend à devenir synonyme de lourdeur, parce que celui qui passe trop de temps à travailler (au sens des *Jeux de concepts* comme au sens habituel) tend à préférer les divertissements aux jeux fondateurs. En effet, ces derniers consistant en une réflexion sur le contexte, il est toujours possible que des aspects de celui-ci soient susceptibles de faire percevoir sa condition besogneuse au travailleur, qui tend alors à préférer s'en détourner et en conséquence à

⁸⁹ « De même que les jeux ont des puissances différentes par rapport aux divers joueurs possibles, de même les diverses personnes ont des puissances différentes par rapport aux divers jeux. »

⁹⁰ Il faut distinguer ce désir d'un tout autre désir, besogneux celui-là, par lequel le travailleur entend convertir les autres à son jeu par peur d'avoir à tirer certaines conséquences du fait que d'autres jeux ou rôles que le sien se jouent autour de lui.

⁹¹ C'est le phénomène par lequel le mode de vie du travail peut se mettre à dominer une personne, l'un des jeux qui la constituent se mettant à dominer les autres et donc à se soumettre ses autres personnages, lesquels n'arrivent alors plus à jouer et se résignent, par rapport à l'exigence de sens ou d'une vie vraie qui caractérise le joueur.

privilégier les divertissements. C'est pourquoi nous pouvons douter qu'une démocratie puisse survivre longtemps dans une société très travailleuse. Ensuite, lorsqu'un milieu devient trop travailleur pour que ceux qui arrivent à s'y développer comme joueurs puissent y survivre, comme joueurs, bien longtemps, nous pouvons juger que de nombreuses transformations deviennent nécessaires, afin de développer la société cultivée dont les *Jeux de concepts* ont dépeint l'idéal. Il s'agit alors d'entreprendre une réflexion plus systématique sur ce qui favorise le jeu ou tend à provoquer le travail.

Pour les amoureux du jeu cependant, il n'est pas nécessaire que l'urgence sociale soit démontrée pour que l'intérêt pour la réflexion sur une politique du jeu apparaisse. La possibilité de favoriser le surgissement de nouveaux jeux intéressants est une valeur en soi. « Pour une culture avancée, le premier principe sacré est celui de la culture elle-même. », selon une thèse. Plus il y a de personnalités joueuses qui sont formées, plus de nouveaux jeux peuvent surgir et être inventés. Il s'agit donc de réserver des espaces aux jeux, de favoriser les meilleurs joueurs, ceux qui sont aptes à faire se développer les jeux, de même qu'à former d'autres joueurs. Comme l'affirme une thèse : « En réservant un lieu au jeu, l'institution tente de lui donner occasion de naître tout en définissant les frontières de son monde. »

Voilà donc le jeu de réflexion sociale et politique dont je voulais suggérer l'idée. « Tandis que la politique civile organise la société principalement en fonction de l'ordre du travail, la politique culturelle la soumet aux exigences du jeu. », indique une thèse. C'est tout un projet, que développent, sous différentes formes, plusieurs des œuvres de Gilbert Boss.

Art des concepts et assimilation du contexte

La conception de la philosophie développée dans les *Jeux de concepts* est celle d'un art des concepts visant la formation du joueur libre. La conception courante est différente : en effet, si nous admettons que la philosophie requiert le développement d'une certaine pratique, et donc d'un art en ce sens, nous pensons habituellement que la connaissance à atteindre est pour sa part d'ordre théorique.

Pourtant, les philosophies du courant moderne que j'ai présenté en introduction accordent pour leur part une grande importance au développement de capacités artistiques en un sens large, et notamment au développement du jugement. Et ce ne sont pas les seules. Faudrait-il alors distinguer les philosophies dont l'ambition est la découverte de la vérité et son exposé sous forme théorique, de celles qui visent plutôt à former le jugement de penseurs concrets afin de les rendre aptes à entrer par eux-mêmes dans les différentes pratiques qui constituent la philosophie ? Existerait-il donc deux types de philosophies de ce point de vue ?

Selon les *Jeux de concepts*, la distinction ne peut pas se faire de cette manière. La connaissance théorique, lorsqu'elle exclut l'art des concepts qui constitue l'un des aspects fondamentaux de la philosophie, n'est pas autonome, au sens où elle ne peut pas se comprendre en elle-même. Les jeux théoriques ont en effet pour contexte des jeux artistiques, lesquels ont pour contexte des jeux créateurs⁹². Le théoricien qui ne

⁹² Jusqu'à maintenant, j'ai commenté les écrans que j'ai cités. Dans cette partie, il s'agira plutôt de permettre au lecteur de relancer le jeu dessiné en montrant comment il pourrait se complexifier à partir de nouveaux écrans du labyrinthe. Les écrans viseront aussi à montrer que les réflexions ici développées ne consistent pas en une démonstration, mais en la proposition d'un jeu d'analyse de la différence entre les jeux théoriques et les jeux fondateurs. L'écran qui suit compte seize thèses.

« 1 *Les jeux théoriques ont pour contexte des jeux artistiques ; et ceux-ci, des jeux créateurs.*

2 Dans la constitution des objets, les jeux se conditionnent les uns les autres. Un jeu a pour condition un autre jeu lorsque ses objets s'expliquent comme des transformations de ceux de ce dernier.

3 Un jeu constitue le contexte dans la mesure où les jeux de ce contexte s'expliquent en lui. Ces jeux contextuels ne sont pas toujours les plus puissants du contexte, mais ils sont plus fondamentaux que les autres.

4 Parmi les jeux d'invention de jeux, certains engendrent des schémas, d'autres des jouets, d'autres des jeux. Les premiers sont des jeux théoriques ou législatifs, les seconds sont des jeux artistiques, les troisièmes des jeux créateurs ou esthétiques.

5 Les théories scientifiques sont des schémas de jeux.

6 Un jeu ne se confond pas avec son schéma.

7 Alors que la connaissance du schéma est d'habitude une condition égale de participation au jeu pour tous les joueurs, la réflexion du jeu en eux est l'effet différencié en chacun de sa

comprend pas sa théorie en fonction des niveaux contextuels supérieurs ne peut donc ressaisir entièrement ce en quoi consiste son activité. Si la théorie peut être un instrument de la philosophie, cette dernière est davantage que simplement théorique, et cela de façon constitutive : c'est en comprenant la théorie en fonction des jeux artistiques et des jeux créateurs qui en ont permis l'élaboration que nous pouvons en percevoir le sens. Qu'est-ce que tout cela signifie ?

Je suggère d'y réfléchir à partir d'un jeu. Je caractériserai schématiquement, à cette fin, deux types de conceptions théoriques de la philosophie, comme théories partielles et comme hypothèses, qui se comprennent habituellement comme opposées l'une à l'autre. Vues et expliquées depuis le renversement épistémologique opéré par les *Jeux de concepts*, elles apparaîtront cependant comme deux aspects conjoints d'une même alternative théorique, d'un même « jeu contextuel⁹³ », dont la conception

participation effective.

8 Si nous pouvions construire un jeu et l'engendrer entièrement, le schéma selon lequel nous aurions procédé serait essentiel à ce jeu. Mais le jeu n'est jamais simplement notre créature : il s'engendre toujours de lui-même.

9 Le monde d'une science et celui du jeu qui engendre les schémas constituant cette science. Il y a autant de mondes scientifiques que de tels jeux.

10 Les œuvres d'art sont des jouets de jeux fondateurs, en principe coextensifs à leur monde.

11 Les jouets peuvent concentrer plus ou moins complètement le monde d'un jeu. Parfois ils ne sont que l'une des pièces parmi de nombreux accessoires du jeu, Parfois ils sont l'objet qui remplit son monde entier.

12 Les jouets incarnent habituellement le schéma du jeu, soit en partie soit en totalité.

13 Le jouet parfait est le jeu parfait.

14 La théorie dépend d'un art théorique qui lui donne ses jouets en abstrayant un domaine de signes de la réalité concrète.

15 La théorie peut être un instrument de l'art. Ainsi, en philosophie.

16 Le jeu créateur se confond avec le jeu créé. »

⁹³ Au sujet des jeux contextuels, on pourra méditer l'écran suivant (qui compte cinq thèses) :

« 1 *Un jeu constitue le contexte dans la mesure où les objets de ce contexte s'expliquent en lui. Ces jeux contextuels ne sont pas toujours les plus puissants du contexte, mais ils sont plus fondamentaux que les autres.*

2 Certains jeu se détachent de leur contexte, d'autres l'expliquent. Les uns sont des jeux conditionnés, les autres des jeux fondateurs.

3 Dans la constitution des objets, les jeux se conditionnent les uns les autres. Un jeu a pour condition un autre jeu lorsque ses objets s'expliquent comme des transformations de ceux de ce dernier.

4 Lorsque des objets appartiennent à divers jeux, ils sont aussi constitués chaque fois par ceux-ci, de sorte qu'ils ne sont qu'en partie les mêmes en chacun d'eux.

5 Chaque jeu définit les objets de son propre monde : joueurs, mouvements, événements, coups, pièces, instruments, lieux, rythmes, cibles, etc. Le contexte impose des conditions externes à cette définition. »

de la philosophie présentée dans le labyrinthe se distingue. En amorçant ensuite une réflexion sur les différentes façons dont l'art des concepts et le mouvement d'assimilation du contexte proposés par les *Jeux de concepts* se distinguent des positions théoriques que j'aurai d'abord présentées brièvement, je pourrai montrer comment le labyrinthe permet de prendre du recul par rapport à toute une configuration de positions, de problèmes ou de méthodes interprétatives qui relèvent du cadre renversé. Le lecteur verra apparaître un ensemble de problèmes, qui auront été esquissés et dont il sera convié à poursuivre le développement, notamment à partir des écrans des *Jeux de concepts* que j'aurai cités. Distingués de positions avec lesquelles les *Jeux de concepts* auraient pu être confondus, les rapports qu'entretiennent l'art des concepts et le mouvement d'assimilation du contexte que ces derniers nous proposent pourront être mieux compris.

Comme les *Jeux de concepts* posent qu'il existe d'autres philosophies fonctionnant comme des jeux fondateurs (et donc différentes des systèmes théoriques nommés « scolastiques »), la réflexion proposée permettra de distinguer les méthodes interprétatives pertinentes dans les deux cas, et par là de renouveler notre rapport aux jeux fondateurs de la tradition philosophique (puisque nous les envisageons souvent spontanément comme des systèmes théoriques plutôt que comme des jeux fondateurs).

*

Dans la seconde partie de ce mémoire, j'ai présenté une série de conséquences du renversement épistémologique opéré par les *Jeux de concepts*. L'une d'entre elles n'a cependant pas encore été abordée : il s'agit de la transformation de la conception de la vérité qu'un tel renversement implique. Les deux types de positions philosophiques dont je veux ici esquisser une sorte de « noyau conceptuel » sont des positions pour lesquelles la philosophie est d'ordre théorique : pour elles, la philosophie consiste en une théorie sur les objets ou le monde qu'il s'agit de connaître. Leur conception de la vérité est donc également théorique, contrairement à celle des *Jeux de concepts*. Selon ceux-ci, la vérité est la « puissance explicative » d'un jeu fondateur. Il s'agit d'une puissance qui s'éprouve de l'intérieur, par celui qui en fait personnellement l'épreuve (et qui ne découle donc pas de critères pouvant être envisagés *a priori*). Nous verrons que, si chacune des conceptions théoriques de la philosophie dont il sera question s'accompagne souvent aujourd'hui d'une remise en cause des prétentions à la vérité exprimées par les constructeurs de systèmes philosophiques du passé, chacune conserve pourtant une conception théorique de la vérité, et que c'est la raison pour laquelle ces positions rendent difficile la compréhension des jeux fondateurs.

Brossons donc le type de discours soutenu dans le cadre de ces deux types de positions, avant de montrer comment les perspectives esquissées se distinguent de la conception de la philosophie proposée par les *Jeux de concepts*.

Le premier discours remet en question la prétention à la vérité philosophique de la façon suivante : selon lui, la philosophie doit laisser tomber le système, artifice qui réduit la diversité du monde en tentant de le faire entrer dans ses cadres. Au lieu de vouloir tout expliquer à partir d'un même grand système, il s'agit de procéder par théories se modelant sur les objets chaque fois différents qu'il s'agit de connaître. Le modèle scientifique nous influence certainement dans cette idée. Les sciences se multiplient selon leurs objets et, à l'intérieur d'une même science, les théories se multiplient en fonction de leurs objets plus spécifiques, de sorte que chacune paraît pouvoir être considérée plus ou moins indépendamment des autres (que cela soit vrai ou faux). D'après ce modèle, la philosophie doit élaborer ses théories de façon plus locale, en les multipliant en fonction des objets envisagés (dans l'espoir, éventuellement, de trouver une théorie qui puisse rassembler les différentes théories partielles), de manière à éviter de prétendre donner la Vérité des choses. Nous aurons donc une théorie de la connaissance, une épistémologie, une réflexion politique, une éthique, une théorie du langage ou une réflexion sur la liberté, parmi d'autres théories partielles qu'il sera possible d'étudier de façon relativement indépendante. C'est en effet ce qui explique l'idée selon laquelle il est possible d'extraire une théorie de son contexte pour l'étudier de façon séparée. Chaque théorie étant conçue comme devant refléter son objet propre, l'agencement des théories est vu comme se faisant en un second temps, si bien que, dans cette perspective, il demeure relativement contingent. Il est donc possible aussi de comparer les diverses théories concernant un même type de problèmes de manière à se faire une idée des différents essais de résolution ayant été tentés à leur sujet. Nous verrons que dans la perspective des *Jeux de concepts* cette possibilité n'existe plus, ou du moins plus de la même façon.

Ceux qui soutiennent le second discours considèrent pour leur part les philosophies systématiques qui prétendent à la vérité comme des hypothèses ou interprétations du monde et critiquent cette prétention comme illusoire. Pour eux, si l'homme peut tenter des hypothèses sur tel ou tel aspect du monde, la connaissance de la réalité dans son ensemble, celle des principes vrais du monde, ne saurait nous être accessible. Certaines philosophies sont basées sur des principes dont la valeur explicative est très puissante, mais ces principes demeurent des hypothèses de base qui ne peuvent, pour leur part, être démontrées : on aura par exemple les principes empiristes ou les principes rationalistes, et dans ces différentes catégories chaque philosophie sera fondée à son tour sur un principe indémontrable. Le monde étant posé comme inconnaissable, dans sa vérité la plus profonde, par l'homme, si les principes de la connaissance philosophique (comme scientifique) peuvent être discutés, réfutés, réadmis comme plausibles, ils sont, en dernier ressort, purement hypothétiques. C'est là, dans cette perspective, ce qui explique la multiplicité des philosophies. Celui qui se promène dans leurs différents mondes doit d'abord admettre sans preuve leurs principes chaque fois différents, pour obtenir le droit d'entrée et pouvoir envisager les choses à leur manière. Les systèmes philosophiques du passé sont donc vus comme étant en quelque sorte naïfs : leurs auteurs croyaient encore à la Vérité, ils pouvaient encore s'enthousiasmer pour sa conquête et construire les impressionnants systèmes auxquels pour notre part nous ne pouvons plus réellement croire. Ils avaient cette confiance envers les possibilités de connaître de

l'homme qui nous fait parfois envie et qu'un certain scepticisme contemporain ne nous permet plus de partager. Dans cette perspective, ces philosophies nous paraissent donc semblables à des sortes de lunettes nous permettant de multiplier nos manières de voir les choses, sans que ces théories hypothétiques, métaphoriques, interprétatives ou fictives ne puissent prétendre à être plus vraies l'une que l'autre dans l'absolu, bien que certaines puissent nous paraître expliquer les choses de façon plus convaincante.

Mais revenons à la première des conceptions de l'activité philosophique citées. Je rappelle que dans cette perspective, certains aspects d'un système peuvent être vrais, ou du moins ils peuvent expliquer leur objet de façon efficace, sans que cela n'implique que la grande construction qu'est un système philosophique doive être vraie dans son ensemble. C'est alors l'objet qui importe, et donc les théories possibles à propos d'un objet, d'un phénomène ou d'un problème, et non le monde, que nous ne croyons plus possible de connaître dans son entièreté (sinon comme visée idéale).

Dans la perspective des *Jeux de concepts*, les choses se passent autrement. Voyons en quoi les *Jeux de concepts* nous proposent de jouer un autre jeu que celui-là, c'est-à-dire de concevoir autrement à la fois l'activité philosophique et le type de jeux qui se jouent dans les grandes œuvres philosophiques.

Les *Jeux de concepts* nous proposent plusieurs concepts définissant la philosophie et le jeu fondateur, dont celui de l'art des concepts qu'est la philosophie, et celui de l'assimilation du contexte par lequel le jeu fondateur acquiert son autonomie. La philosophie cultive le joueur en le formant comme joueur libre, à partir d'un art des concepts, liaison assez inhabituelle. Pour ce qui est du jeu fondateur, c'est par un mouvement qu'il se joue, un mouvement d'assimilation des objets du contexte qui lui permet d'acquérir son autonomie. Qu'est-ce que ce mouvement d'assimilation, et par rapport à quoi acquiert-il son autonomie⁹⁴ ? En quoi un tel mouvement se

⁹⁴ Le lecteur intéressé pourra déjà ici s'amuser à réfléchir à ce que peut être l'assimilation du contexte à partir de l'écran suivant (il comprend onze thèses) :

« 1 *Les jeux fondateurs acquièrent leur autonomie en s'assimilant leur contexte.*

2 Chaque jeu a une puissance déterminée de se constituer dans son autonomie et d'intégrer ses éléments.

3 Les jeux se détachent sur un fond qui forme leur environnement ou contexte, et qui ne peut apparaître comme tel que par un jeu.

4 Certains jeux se détachent de leur contexte, d'autres l'expliquent. Les uns sont des jeux conditionnés, les autres des jeux fondateurs.

5 Un jeu constitue le contexte dans la mesure où les objets de ce contexte s'expliquent en lui. Ces jeux contextuels ne sont pas toujours les plus puissants du contexte, mais ils sont plus fondamentaux que les autres.

6 Comme les divertissements, les jeux fondateurs dessinent un territoire dans leur contexte, et ils y forment leur monde de manière à ce qu'il s'explique lui-même avec son contexte.

7 Le jeu fondateur reste distinct du contexte qu'il explique. D'un côté, par son explication, il se l'assimile. De l'autre, il continue à exister en tant qu'il se forme à l'intérieur de son contexte, comme le divertissement.

distingue-t-il de la pratique philosophique qui consiste à découvrir chez les philosophes les théories les plus plausibles concernant les différents objets de la connaissance (ou encore d'en inventer de nouvelles) ?

Selon les *Jeux de concepts*, il n'y a pas d'objet neutre : les objets sont toujours les objets de jeux. Il n'existe pas d'objet pur, qui ne serait défini par aucun jeu, qui existerait hors de tout jeu comme une sorte d'entité autonome. Les objets sont les objets des jeux, qui sont ce qui les définit. Si c'est bien le cas, il n'est plus possible de séparer la philosophie en domaines conçus comme relativement distincts les uns des autres, ni de diviser ces domaines en problèmes envisageables de façon relativement séparée [...] ⁹⁵. Les théories ou concepts renvoient à des ensembles conceptuels plus vastes hors desquels ils ne peuvent être compris, de sorte que la philosophie se distingue de l'activité purement théorique en ce que les objets de cette dernière ne sont pas autonomes.

Si ce sont les jeux qui définissent leurs objets et non la connaissance qui définirait des objets neutres, le concept d'objets se transforme. Au lieu de poser des objets extérieurs au sujet, et en rapport avec celui-ci, il s'agit de découvrir de quels jeux tels objets sont les objets, par quels jeux conceptuels il est possible de les comprendre en tant que réalités conceptuelles, de les évaluer, de les transformer. Les problèmes que nous pouvons vouloir résoudre ou les méthodes selon lesquelles nous procédons deviennent alors eux aussi des objets ou des éléments de jeux conceptuels qui ne peuvent être compris de façon séparée. Car une fois renversé le cadre conceptuel habituel, les problèmes et les méthodes apparaissent dans les *Jeux de concepts* comme des objets, c'est-à-dire des éléments de jeux conceptuels, tandis que nous avons tendance à les réifier pour en faire des objets, méthodes ou problèmes neutres parce que les jeux dont ils relèvent ne nous sont pas immédiatement connus et doivent être découverts. C'est pourquoi lorsqu'un jeu fondateur ne parvient pas à s'assimiler complètement un objet, il continue de se faire influencer par le jeu partiellement assimilé.

En voilà un exemple. Même un problème qui semble aussi défini, aussi délimité que celui de savoir si l'homme est libre ou s'il est déterminé, ne fait pas sens hors d'un jeu contextuel où il se pose et trouve à s'expliquer. Nous considérons en effet

8 L'explication du contexte consiste en l'intégration indéfinie des objets du contexte au jeu.

9 Conçue dans son principe – le jeu fondateur lui-même vu dans la réalisation de sa propre fin –, l'explication du contexte est achevée. Rapportée au contexte, qu'elle ne cesse de s'assimiler, elle est infiniment ouverte.

10 Alors que la concurrence des divertissements se limite à l'appropriation de leurs objets, les jeux fondateurs entrent aussi en concurrence entre eux pour l'assimilation ou l'explication du contexte commun.

11 Un jeu fondateur s'imposant explicitement à toute une société est une religion. »

⁹⁵ C'est pourquoi d'ailleurs, dans la perspective des *Jeux de concepts*, l'éthique et l'activité esthétique ne sont plus des disciplines séparées mais deux aspects intimement liés d'une même activité philosophique comme art des concepts visant la formation du joueur libre.

d'habitude cette alternative entre le déterminisme et le libre arbitre comme faisant sens en elle-même, comme étant absolue en quelque sorte : ou bien l'homme est libre ou bien il est déterminé. Les *Jeux de concepts*, cependant, permettent de voir que le libre arbitre et le déterminisme sont bien des objets de jeux (au sens où ils ne sont pas compréhensibles hors du jeu conceptuel qui leur donne sens), et que ni ceux-ci, ni l'alternative elle-même, n'a donc un sens absolu. J'ai montré, en effet, que cette opposition impliquait la distinction radicale du sujet et de l'objet, de l'intérieur et de l'extérieur. Les conceptions de la liberté ou du déterminisme développées dans une philosophie qui évolue dans d'autres espaces que celui du cadre conceptuel renversé par les *Jeux de concepts* sont donc nécessairement très différentes de celles que nous formons naturellement dans ce cadre (car selon Boss les philosophies sont des jeux fondateurs, irréductibles à des théories prétendant exprimer la vérité d'un monde objectif). La question de savoir ce qu'est un objet se transforme donc en questions du type de celles-ci : comment fonctionne le jeu (ou le type de jeux) dont cet objet est un objet, et quelle figure prend-il, une fois expliqué par tel jeu fondateur ?

Il faut également comprendre autrement ce que sont les concepts dans les *Jeux de concepts*. Nous utilisons souvent le terme de concept pour parler d'une représentation mentale d'un objet extérieur à nous ou à la théorie, conception qui implique un cadre théorique opposant le sujet à l'objet, l'« intérieur » à l'« extérieur » [...]. S'il n'existe plus d'objet objectif en ce sens, sur lequel puisse se fonder le concept, les concepts acquièrent un statut étrange. « Les concepts sont les jeux conceptuels et tous les éléments en lesquels ceux-ci s'articulent. », selon une thèse. Si les concepts sont les jeux conceptuels d'abord, et tous les éléments en lesquels ils s'articulent ensuite, c'est qu'il faut constituer ces éléments comme concepts en entrant dans les jeux conceptuels par lesquels ils peuvent apparaître comme tels. Avant ce mouvement, ils tendent à apparaître comme des objets au sens habituel du terme, c'est-à-dire comme des entités neutres, qui existent en elles-mêmes et ne sont pas d'ordre conceptuel. Pensons par exemple à la façon dont nous concevons souvent la vérité comme un enjeu métaphysique, c'est-à-dire comme consistant en la vérité d'un monde transcendant. Certains y croient, d'autres n'y croient pas. Mais tout en la critiquant comme concept illusoire, ces derniers continuent souvent de penser que la vérité ne peut consister qu'en la vérité d'un tel monde absolu. Ils ne croient pas possible de l'atteindre, mais ils ne soupçonnent généralement pas que des philosophes aient pu penser dans un autre cadre conceptuel et donc avoir une autre conception de la vérité. Cette dernière devient donc un objet auquel on ne croit pas, mais dont on croit à la fois la définition indépassable⁹⁶. Or les *Jeux de concepts*, qui échappent au cadre théorique opposant le sujet au monde et permettent réellement le déploiement d'un nouveau monde, ne peuvent pas comprendre la vérité comme vérité d'un tel monde transcendant⁹⁷. Ils ne prétendent donc pas non plus que celle-ci soit

⁹⁶ Revoir l'écran portant sur les jeux contextuels et cité à la p. 82, lequel peut relancer l'argument brièvement exposé ici.

⁹⁷ A ce sujet, on pourra méditer l'écran suivant :

« 1 *Le monde est toujours le monde d'un jeu.*

inatteignable, puisque le cadre théorique en lequel ce refus de la vérité métaphysique fait sens ne leur correspond pas. Nous verrons qu'ils conçoivent la vérité tout autrement, comme puissance explicative.

Si donc les concepts sont les jeux de concepts, c'est qu'il s'agit de constituer comme concepts ce qui peut paraître comme étant d'un autre ordre, et notamment les objets que nous considérons comme n'étant pas conceptuels. Les problèmes eux aussi deviennent alors des objets conceptuels, c'est-à-dire des objets qui prennent sens dans un jeu et ne peuvent être compris entièrement indépendamment de ceux-ci. C'est pourquoi la pratique philosophique consistant à comparer ce que disent différents auteurs d'un même problème ne permet pas d'envisager véritablement les jeux éventuellement très différents joués par ces auteurs. S'il existait des objets de la connaissance envisageables, dans leur complexité, de façon relativement séparée, nous pourrions comparer ce qu'en disent les différents penseurs en ne nous préoccupant que des relations conceptuelles immédiatement pertinentes et en laissant de côté le contexte plus général dans lequel ceux-ci ont été élaborés. C'est cependant parce que, dans les jeux conceptuels, même les objets en apparence les plus « individuels » sont des concepts, c'est-à-dire des éléments de ces jeux, que cette manière de faire ne permet pas de les comprendre et qu'il faut entrer profondément dans le mouvement d'assimilation qui constitue une philosophie pour en comprendre les éléments dans leurs rapports mutuels. C'est donc par le mouvement d'assimilation indéfinie du contexte, par lequel l'apparence première des concepts et des objets expliqués se transforme et se complexifie, que chacun des éléments considéré en particulier acquiert la complexité conceptuelle qui est la sienne. L'idée est qu'il y a une différence fondamentale entre un ensemble de théories rassemblées et retravaillées par le théoricien, d'une part, et une philosophie, d'autre part. Une philosophie consiste en un jeu créateur qui a son unité, dont les parties ne sont pas des objets autonomes et ne se réfèrent à aucune réalité séparée.

Est-ce à dire que tout dialogue entre perspectives différentes est inutile ? C'est en effet ce que nous pourrions en conclure. Chacune des philosophies définirait les

2 Un jeu ne peut naître que de lui-même.

3 Chaque jeu définit les objets de son propre monde: joueurs, mouvements, événements, coups, pièces, instruments, lieux, rythmes, cibles, etc. Le contexte impose des conditions externes à cette définition.

4 Le jeu intègre son schéma. Il en fait l'un des objets de son monde et en devient maître. Dans le jeu, le schéma apparaît donc comme un dispositif de régulation interne.

5 Les joueurs, de même que les travailleurs, sont des créatures des jeux.

6 Divers acteurs – joueurs ou travailleurs – ne se rencontrent que dans un même jeu.

7 Les jeux se détachent sur un fond qui forme leur environnement ou contexte, et qui ne peut apparaître comme tel que par un jeu.

8 Un jeu subsiste dans la mesure où il maintient sa cohérence interne, c'est-à-dire son monde propre. Il disparaît lorsque les exigences de son contexte le détruisent ou lorsqu'il a atteint la dernière étape du processus qui le constitue. »

objets qui sont les siens, le monde qui est le sien, et ces différents mondes seraient entièrement distincts les uns des autres. La discussion entre perspectives différentes pourrait servir à chacune de ressort pour se développer elle-même à partir des objections apportées (avantage non négligeable), mais elle ne permettrait ni de comprendre réellement la position adverse, ni d'envisager que l'une puisse être plus vraie que l'autre. Nous verrons plus loin que telle n'est pas la perspective des *Jeux de concepts*, pour lesquels la concurrence des jeux fondateurs est essentielle et permet la compréhension comme le développement de ce qu'est la vérité comme puissance explicative. Manifestons seulement pour le moment quelques différences entre cette position et la conception selon laquelle les objets d'une théorie seraient entièrement relatifs à sa cohérence interne propre et seraient donc créés et non « donnés » comme objets objectifs. Hors du cadre théorique renversé par les *Jeux de concepts*, les objets ne peuvent plus être des créations de la théorie. En effet, cela impliquerait qu'ils soient des créations du théoricien, et donc qu'ils soient les productions d'un sujet créateur. En revanche, la perspective est toute différente dans les *Jeux de concepts*, puisque ce sont les jeux qui constituent ce que sont les individus. Et comme « un jeu ne peut naître que de lui-même », selon une thèse du premier écran, un jeu n'est jamais simplement la créature de celui qui, éventuellement, l'invente pourtant en un sens, car l'inventeur est lui-même un objet du jeu qui se forme et s'exprime par lui. Bref, le concept n'est plus dépendant de la référence à un objet comme on l'envisage d'habitude. Sans poursuivre ici l'argument en faveur d'une telle position paradoxale, je suggère au lecteur intéressé à ce jeu de se pencher, dans le labyrinthe des *Jeux de concepts*, sur le thème des jeux de structuration des apparences. Il y retrouvera le même type de structure étrange qu'ont généralement les objets dans les *Jeux de concepts*, les apparences n'étant pas elles non plus des « objets fondamentaux », purs ou absolus.

Une seconde différence entre les objets créés par les jeux et les objets créés par le théoricien (conçu comme sujet) est que les jeux fondateurs en lesquels les premiers apparaissent se développent en s'assimilant les objets du contexte. Ils ne se développent pas de façon interne, à la manière des théories mathématiques ou logiques dont les mondes sont conçus comme indépendants les uns des autres. Leurs objets ne sont pas définis une fois pour toutes mais se transforment en se complexifiant, à mesure que le mouvement d'assimilation du contexte prend de l'ampleur et acquiert son autonomie par rapport aux autres jeux du contexte. Au lieu de se développer de façon interne, en fonction de leurs propres principes seuls, ils sont en dialogue avec les jeux du contexte qu'ils tentent de s'assimiler.

*

Dans la perspective selon laquelle les objets sont de pures créations du théoricien, les principes d'une théorie n'ont pas de fondement : ils ne peuvent en effet en avoir dans un monde objectif, puisque celui-ci est nié. Pour ce qui est de la théorie selon laquelle l'objet de la connaissance existe objectivement, indépendamment du sujet connaissant, c'est l'objet qui constitue le fondement, au sens où c'est l'objet lui-

même qu'il s'agit d'étudier (ou du moins de tenter d'approcher, dans l'idée de la philosophie comme poursuite de la vérité objective posée comme idéal). Si cependant les objets ne sont ni de pures créations, ni les objets au sens habituel du terme, si même des méthodes ou problèmes clairement définis ne peuvent servir de référence neutre, ou stable, pour fonder l'activité de la connaissance, sur quoi pouvons-nous nous fonder ? Je proposerais l'idée que c'est le mouvement d'assimilation qui devient le fondement, et que c'est pour cela que les jeux fondateurs portent ce nom. Nous n'avons pas le choix de considérer momentanément certains éléments des jeux comme ayant une forme connue et précise (cet effort de précision étant d'ailleurs l'un des ressorts permettant au jeu de se développer). Ces éléments constituent une base provisoire qui nous demeure souvent relativement obscure mais permet au mouvement du jeu de se poursuivre. Le mouvement d'assimilation peut toujours ensuite en venir à remettre en question ce qui pouvait sembler acquis à un moment moins avancé du mouvement d'assimilation – pour le transformer ou en montrer le caractère illusoire une fois vu depuis un jeu fondateur plus puissant. Mais les jeux de concepts développés permettent d'établir de nouveaux points d'appui, qui permettent à leur tour la remise en question d'objets ayant auparavant servi eux-mêmes de tels points d'appui. A mesure qu'il se développe et acquiert son autonomie, le mouvement du jeu fondateur ainsi que la connaissance que nous en acquérons en le jouant deviennent donc le fondement même de l'activité qui se déploie.

Cependant si les jeux, en s'assimilant les objets de jeux concurrents, se constituent progressivement comme fondement de ce à quoi leurs joueurs accordent du crédit, comment en juger ? Ne s'agit-il pas là d'un relativisme ? Comment évaluer de tels jeux, si chacun définit ses objets et assimile ceux des autres jeux à sa manière ? Ne pouvons-nous pas observer que ceux qui se font séduire par un jeu sont souvent inconscients de la force d'arguments contraire à ce qu'ils pensent, laquelle paraît pourtant évidente à leurs adversaires ? Ce type de fascination devant le pouvoir explicatif relatif d'une théorie ne nous porte-t-il pas à penser que le contexte ou les objets expliqués par notre jeu sont compris de façon définitive ? Et même lorsque nous pensons ne plus croire à la vérité, n'agissons-nous pas alors comme si le jeu qui, à un quelconque degré, fonde ce que nous pensons, était tout simplement le vrai jeu ? Comment savoir si les principes d'évaluation des jeux que nous jouons ont une réelle valeur, si ceux-ci n'ont pas d'autre fondement que le jeu lui-même ? Les *Jeux de concepts* ne prétendaient-ils pas remplacer l'idée de la vérité comme adéquation à l'objet ou au monde par celle de la vérité comme puissance explicative ? Comment cette notion pourrait-elle permettre de résoudre ce problème ?

C'est ici que j'aimerais faire intervenir le concept de la concurrence ou compétition des philosophies pour l'assimilation du contexte, tel qu'il apparaît dans cette thèse : « Alors que la concurrence des divertissements se limite à l'appropriation de leurs objets, les jeux fondateurs entrent aussi en compétition entre eux pour l'assimilation ou explication du contexte commun. »⁹⁸. C'est à partir de celui-ci qu'il me semble possible de comprendre ce qu'est la puissance explicative. Chaque jeu

⁹⁸ A ce sujet, on pourra méditer l'écran suivant :

s'assimile les objets du contexte à sa manière, mais certains sont plus puissants que d'autres, soit qu'ils permettent d'expliquer à la fois ce qu'un autre explique, et aussi autre chose, soit qu'il parvienne à s'assimiler ce qu'un concurrent n'arrive pas pour sa part à expliquer, par exemple. Je ne prétendrai pas bien sûr avoir épuisé le sujet en ces quelques mots. Si la puissance explicative est celle d'un mouvement d'assimilation qui se développe dans le temps, dans une durée qui permet d'en faire l'expérience, ce qu'est sa puissance explicative doit se comprendre de l'intérieur, par l'expérience concrète de cette puissance mise en œuvre. Et par exemple, comme elle se comprend à partir de la concurrence des jeux fondateurs pour l'explication du contexte, c'est à partir d'un dialogue entre deux d'entre eux qu'il faudrait l'étudier.

La pertinence philosophique d'un tel type de dialogue est cependant remise en question par la seconde des positions philosophiques dont je souhaite ici distinguer la conception proposée par les *Jeux de concepts*. Envisageons donc maintenant le type de discours qui peut être soutenu dans cette perspective.

*

Selon cette conception, les grands systèmes du passé consistent en des systèmes hypothétiques ou interprétatifs prétendant décrire un monde pourtant inaccessible, dans sa Vérité, à l'homme et à ses moyens limités. Dans cette perspective, les prétentions des philosophes à la vérité sont vues comme illusoires, de sorte qu'il est inutile de les analyser sérieusement. Les philosophies sont des sortes de lunettes qui permettent de voir le monde à partir de principes chaque fois différents, desquels il est en dernier ressort inutile de débattre, l'homme n'ayant pas accès au point de vue indépendant qui seul lui permettrait de distinguer les vrais principes des choses des faux. Une telle idée pourrait donc nous mener à ne pas accorder d'importance à la conception de la vérité développée dans les *Jeux de concepts*. Car s'il n'existe pas de

« 1 Alors que la concurrence des divertissements se limite à l'appropriation de leurs objets, les jeux fondateurs entrent aussi en compétition entre eux pour l'assimilation ou explication du contexte commun.

2 Les jeux ont entre eux des relations. Les uns sont intégrés dans d'autres. Ils entrent en concurrence.

3 Le jeu fondateur reste distinct du contexte qu'il explique. D'un côté, par son explication, il se l'assimile. De l'autre, il continue à exister en tant qu'il se forme à l'intérieur de son contexte, comme le divertissement.

4 La puissance d'un jeu correspond à sa capacité de s'approprier les objets du contexte, y compris les joueurs, ainsi qu'à sa capacité de transformer en cibles les fins d'autres jeux.

5 Le jeu le plus puissant du contexte tend à se rendre autonome et à occulter les autres, sans se dégager néanmoins de son contexte, ni par conséquent de la concurrence.

6 Lorsqu'ils dominent d'autres jeux moins fondamentaux, les jeux contextuels transforment en cibles leur fin.

7 Quoiqu'il soit possible de jouer simultanément plusieurs jeux, les jeux qui se croisent ne peuvent se partager les mêmes joueurs. Ils sont concurrents à leur égard. »

critères d'évaluation des jeux fondateurs qui soient extérieurs à ceux-ci et puissent servir de référence neutre ou objective pour pouvoir les comparer, il semble qu'il faille en conclure que chaque philosophie consiste en un monde philosophique indépendant des autres (c'est-à-dire ne leur étant lié que de façon contingente), qu'il s'agit donc d'analyser en tant que tel.

Cependant cette conception de la vérité ne tient plus hors du cadre conceptuel habituel qui est renversé par les *Jeux de concepts*. Hors de la dichotomie radicale entre le sujet et l'objet, ou entre l'intérieur et l'extérieur, l'idée d'un vrai monde, transcendant et inaccessible, ne peut plus servir de référence pour définir la connaissance et la vérité. Pour qu'un philosophe soit dans l'illusion, en prétendant à la vérité, il faudrait qu'il conçoive effectivement la vérité comme vérité d'un monde transcendant l'homme. Il ne suffit donc pas qu'un penseur prétende à la vérité pour que nous puissions supposer que nous savons déjà ce qu'il comprend par là. Si le cadre conceptuel kantien (ou du moins exprimé de façon très directe chez lui) à partir duquel nous tendons, dans cette perspective, à comprendre les systèmes philosophiques du passé, ne leur convient pas, il nous faut réévaluer autant ce que ces derniers entendent par vérité que ce qu'ils comprennent par connaissance, par monde ou par réalité. En effet, s'il est possible de penser hors de ce cadre conceptuel, il n'est plus possible par contre de rejeter comme métaphysique toute conception de la vérité en étudiant les autres thèmes développés dans un jeu fondateur comme s'ils pouvaient se comprendre indépendamment de la véritable conception de la vérité qui y est élaborée.

Si donc les systèmes philosophiques ne sont plus une simple série d'hypothèses sur un monde transcendant, c'est que nous sommes dans le monde, ou dans les mondes des différents jeux. Il est intéressant en effet d'interpréter cette thèse de façon radicale : « Le monde est toujours le monde d'un jeu », et de tenter de voir ce que devient la réalité hors du cadre conceptuel commun renversé par les *Jeux de concepts* [...]. Contrairement aux mondes théoriques des philosophies vues comme systèmes hypothétiques, les mondes des différents jeux sont intrinsèquement liés les uns aux autres. Des jeux naissent, d'autres disparaissent. Un jeu cède sa place à un autre jeu plus puissant, l'un forme le fond ou le contexte d'autres jeux en lesquels ces derniers s'expliquent. Ils constituent des réseaux de mille sortes. Parmi ceux-ci, il y a les jeux fondateurs, dont nous avons vu qu'ils se développent en assimilant les objets de leur contexte. Ceux-ci sont d'abord peu autonomes : leur monde comprend des objets qui s'expliquent en partie par d'autres jeux. C'est le cas lorsque des objets sont compris comme des objets donnés. Ils ne sont alors assimilés que partiellement, et c'est progressivement, par l'approfondissement du mouvement d'assimilation des objets du contexte au jeu fondateur, que ce dernier découvre que des méthodes ou des problèmes qu'il avait intégrés continuaient pourtant de s'expliquer en des jeux contextuels qui n'avaient pas été mis au jour.

Les principes des philosophies eux-mêmes doivent être assimilés au jeu fondateur. En effet, si les philosophies deviennent alors des jeux fondateurs qui expliquent la réalité concrète et non plus cachée (le monde n'étant plus un monde en

soi, nous sommes toujours dans le monde, dans les mondes des différents jeux), leurs principes ne sont plus considérés comme étant donnés ou comme étant déjà compréhensibles, au sens plein du terme, dès le départ. C'est là en effet une différence entre la perspective développée par les *Jeux de concepts* et la conception pour laquelle les systèmes philosophiques sont compris comme étant des théories hypothétiques au sujet d'un monde transcendant. Nous avons vu que si les philosophies sont des systèmes hypothétiques en raison du fait que le monde nous est inconnaissable « en lui-même », les principes de ce monde ne peuvent nous être connus eux non plus, de sorte que les principes des interprétations du monde que nous élaborons ne peuvent être qu'hypothétiques, impossibles à fonder, non vérifiables. Dans cette perspective, voir les choses à partir d'une philosophie demande donc d'admettre sans preuve ses principes, de manière à se mettre en position de voir le monde à travers les lunettes offertes. Dans la perspective des *Jeux de concepts*, au contraire, les principes sont eux-mêmes à comprendre dans le mouvement d'explication du contexte qui constitue le jeu fondateur et par lequel le jeu développe son monde. Comme des autres objets des jeux, nous en avons d'abord une idée relativement naïve ou extérieure, qui provient d'idées relevant d'autres jeux et devant donc être transformées pour donner accès aux types de problèmes pouvant permettre d'entrer dans le monde des jeux proposés. C'est pourquoi, pour tenir compte de ce phénomène, j'ai voulu montrer dans ce mémoire comment le principe du jeu se trouvait fortement modifié par le dialogue du lecteur mis en scène avec quelques-uns des concepts du labyrinthe. Nous avons vu par là comment, comme les autres concepts, le principe du jeu ne peut se comprendre que dans ses relations avec ces derniers, et comment chacun se développe dans une sorte de mouvement en spirale dont chacun des moments enrichit le suivant.

Pour celui qui joue le jeu, c'est toute une aventure qui se joue, une aventure en laquelle c'est la réalité, et non de simples théories, qui se transforme. Si la philosophie est une aventure dans laquelle la vie entière est mise en jeu, il n'est plus possible d'en rester plus ou moins à l'extérieur, en espérant par là avoir un regard plus objectif sur les différentes théories, qui ne fonctionnent plus alors comme des sortes de « lunettes » que nous pourrions laisser pour d'autres lorsque nous le désirons. Les jeux qui constituent notre vie font eux aussi partie du contexte du jeu fondateur, hors du cadre conceptuel qui fait de l'intérieur et de l'extérieur des sortes de cellules de base opposées. Nous ne pouvons plus alors ne pas tenir compte du fait que nous sommes nous-mêmes des objets des jeux, comme tendent à le faire les entreprises de connaissance qui se conçoivent par opposition à celles qui se spécialisent dans la compréhension du moi. L'assimilation du contexte concerne aussi bien les objets que nous avons tendance à voir comment indépendants de nous que ceux que nous tendons à situer à l'intérieur de nous, comme nos personnages, qui sont des objets des jeux, dont ils sont les créatures⁹⁹. J'ai en effet déjà remarqué que lorsque certains de

⁹⁹ A ce sujet, on pourra méditer l'écran suivant :

« 1 *Les joueurs, de même que les travailleurs, sont des créatures des jeux.*

2 Un travail est toujours engendré par un jeu.

nos personnages commencent à entrer dans une recherche philosophique, d'autres poursuivent des jeux qui peuvent être en concurrence avec le jeu fondateur. Ils font alors partie du contexte de ce jeu en tant que tous nos personnages ne sont pas d'emblée joueurs de ce jeu, de sorte qu'il s'agit de chercher à les percevoir dans leur jeu propre pour que le jeu fondateur se les assimile et acquière son autonomie par rapport à eux.

Plusieurs phénomènes s'expliquent par l'oubli de l'assimilation de ce type d'objets particuliers. D'abord, il n'est pas exclu que certains des jeux que nous jouons puissent être confondus avec ceux qui constituent notre recherche philosophique. Si tel est le cas, cette dernière ne peut alors assimiler que partiellement des personnages qui lui restent donc étrangers en tant qu'ils ont d'autres intentions que celles qui permettent au jeu fondateur de se développer. Assimiler au jeu fondateur les jeux que jouent nos différents personnages, c'est donc se rendre capable de savoir quels sont les personnages qui, en nous, s'intéressent aux philosophies qui nous influencent, de même que les effets de ces pensées sur nous. Pour que ce dernier ne devienne pas le développement théorique d'un besoin qui se cache, en n'étant à certains égards qu'une manière de satisfaire un désir obscur, c'est-à-dire un besoin, la philosophie requiert la formation du joueur libre en ce sens également¹⁰⁰.

3 Un jeu ne peut naître que de lui-même.

4 Chaque jeu définit les objets de son propre monde : joueurs, mouvements, événements, coups, pièces, instruments, lieux, rythmes, cibles, etc. Le contexte impose des conditions externes à cette définition.

5 Les jeux peuvent comporter des joueurs ainsi que des travailleurs. Les uns sont des agents libres, les autres des serfs.

6 Un joueur peut jouer plusieurs jeu. Il peut travailler dans d'autres jeux.

7 Divers acteurs – joueurs ou travailleurs – ne se rencontrent que dans un même jeu.

8 Plus un jeu a de joueurs, plus il est puissant. »

¹⁰⁰ A ce sujet, on pourra méditer l'écran suivant :

« 1 *Le jeu le plus puissant donne aux objets communs sa forme propre et se les approprie ainsi.*

2 Chaque jeu a une puissance déterminée de se constituer dans son autonomie et d'intégrer ses éléments.

3 Chaque jeu définit les objets de son propre monde : joueurs, mouvements, événements, coups, pièces, instruments, lieux, rythmes, cibles, etc. le contexte impose des conditions externes à cette définition.

4 Dans la constitution des objets, les jeux se conditionnent les uns les autres. Un jeu a pour condition un autre jeu lorsque ses objets s'expliquent comme des transformations de ceux de ce dernier.

5 Lorsque des objets appartiennent à divers jeux, ils sont aussi constitués chaque fois par ceux-ci, de sorte qu'ils ne sont qu'en partie les mêmes en chacun d'eux.

6 Deux jeux différents peuvent partager de mêmes objets.

Tant que nous ne connaissons qu'obscurément l'un des jeux que nous jouons, nous ne comprenons que peu les raisons de ce que nous pensons. Nous avons constamment l'expérience de ce phénomène, lorsque par exemple nous sentons que nous ne sommes pas d'accord avec les arguments que nous oppose quelqu'un, sans savoir en quoi exactement. C'est le jeu qui agit alors en nous mais ne nous est pas assez connu pour que nous puissions savoir pour quelles raisons il s'oppose au jeu développé par notre interlocuteur. Chacun fait également l'expérience inverse, lorsqu'il expose clairement à un adversaire intelligent un argument que ce dernier ne comprend pourtant pas : ce sont deux jeux ou deux joueurs qui ne sont pas parvenus à se comprendre assez clairement pour pouvoir entrer réellement en contact. C'est pourquoi il faut souvent savoir quel jeu joue l'autre pour pouvoir véritablement le convaincre, en articulant les arguments de manière à en tenir compte. Nous voyons par là que l'assimilation d'un objet (d'un argument) et celle d'un personnage sont souvent deux aspects d'un même mouvement.

Ensuite, nos personnages étant souvent les personnages de jeux joués plus ou moins largement dans un milieu ou une société, leur assimilation par le jeu fondateur est souvent aussi l'assimilation de jeux fréquemment joués par d'autres, et donc puissants dans un milieu (sans pour autant être davantage connus par leurs joueurs ou travailleurs). Tant que nous ne sommes pas des joueurs puissants de ces jeux, ils nous apparaissent sous la forme d'une série d'opinions, de valeurs, de sentiments dont nous ne voyons que peu l'articulation (nous pouvons même n'en connaître que quelques phrases, arguments ou objections qui nous viennent dans des contextes peu connus également). Cela est parfaitement naturel, puisque les jeux qui nous constituent ne nous sont pas pour autant immédiatement connus. Il est même probable que les jeux qui sont très puissants dans notre milieu d'appartenance nous soient encore moins connus que ceux qui nous distinguent des autres (puisque les jeux qui nous caractérisent de façon plus individuelle tendent davantage à nous frapper). Nous en avons bien alors une connaissance schématique, au sens où nous en connaissons ce que les gens de notre milieu en savent ou pensent en savoir, mais au-delà de cela le jeu peut nous demeurer relativement obscur. Le mouvement d'assimilation du jeu fondateur consiste donc aussi à constituer comme concepts tout le monde dit subjectif dont font partie les actions, les réactions ou les sentiments, qui se révèlent souvent reliés de mille façons aux jeux qui se jouent dans notre milieu ou notre société.

Enfin, il faut aussi considérer que les jeux concentrés dans une œuvre philosophique ne nous sont pas nécessairement immédiatement accessibles et que

7 Des jeux différents peuvent se croiser, lorsque certains objets leur sont communs, tandis que leur fin leur reste entièrement propre dans cette relation.

8 La puissance d'un jeu correspond à sa capacité de s'appropriier les objets du contexte, y compris les joueurs, ainsi qu'à sa capacité de transformer en cibles les fins d'autres jeux.

9 Un jeu est plus puissant qu'un autre lorsqu'il mobilise davantage les acteurs de leur contexte commun.

10 Le jeu le plus puissant du contexte tend à se rendre autonome et à occulter les autres, sans se dégager néanmoins de son contexte, ni par conséquent de la concurrence. »

nous pouvons les aborder à partir de jeux qui sont assez éloignés de ceux auxquels une philosophie vise à nous former. Si les idées ne sont rien en soi mais sont des éléments de jeux, même les idées que nous avons tendance à considérer comme pures ou non subjectives, ou que du moins nous croyons avoir parfaitement comprises, nous sont connues à des degrés divers, selon le degré d'autonomie des jeux fondateurs que nous jouons. C'est l'une des raisons pour lesquelles il est si difficile de comprendre la nouveauté d'une philosophie. Nous n'en assimilons souvent que ce que nous parvenons à voir depuis des jeux qui sont trop différents de ceux qu'un auteur nous propose pour que nous parvenions à pénétrer réellement ces derniers (comme les philosophes eux-mêmes se le reprochent d'ailleurs continuellement dans les débats philosophiques). Dans cette perspective, s'exercer à connaître davantage les jeux que nous jouons devient nécessaire pour que ceux-ci n'agissent pas comme des miroirs qui à notre insu nous renverraient toujours à des interprétations parentes des jeux que nous jouons déjà.

Par le mouvement d'assimilation du contexte, le joueur d'un jeu fondateur entre dans un jeu qui acquiert progressivement son autonomie par rapport aux jeux concurrents. A mesure que le jeu devient plus autonome, il devient réellement le fondement de la vie du joueur. Il était d'abord en concurrence avec des jeux qui tentaient de s'appropriier ses personnages, il est devenu un mouvement qui assimile ce qui lui résistait. Il voulait s'assimiler des objets expliqués par d'autres jeux, il y est parvenu et a pris, par là, de l'ampleur. Nous n'arrivions que peu à utiliser une philosophie pour penser concrètement, c'est-à-dire pour penser la vie réelle ; nous avons acquis davantage cet art difficile.

Il y a donc une différence énorme entre celui qui vit dans une réalité s'expliquant par des jeux qu'il ne joue que peu, et celui dont la vie se réfléchit dans un jeu fondateur. Le premier n'est que peu puissant dans les jeux qui le constituent et qu'il ne connaît qu'obscurément, le second a acquis de la puissance comme joueur, il a développé l'art des concepts qui lui permet de percevoir et d'analyser les jeux qui se jouent en lui, autour de lui ou dans les philosophies qui le séduisent pour des raisons qu'il comprend davantage. Développer cet art des concepts, c'est donc développer une puissance qui porte autant sur la vie que sur les idées, qui toutes deux ne s'opposent plus comme elles le font chez celui pour qui la philosophie n'est qu'une activité occasionnelle. En effet, si le jeu le plus puissant s'assimile les objets du contexte, plus nous sommes joueurs, plus ce sont les jeux en lesquels nous sommes nous-mêmes puissants qui se jouent en nous. En revanche, plus nous sommes travailleurs, moins nous sommes puissants dans les jeux qui nous dominent, c'est-à-dire moins nous sommes capables de les comprendre et de les évaluer. C'est donc en jouant réellement dans les jeux fondateurs, en y entrant profondément, en multipliant nos capacités de percevoir, de comprendre, d'analyser, en transformant notre vie en jeu fondateur, que nous acquérons la puissance de juger qui distingue celui dont les idées et la personnalité s'expliquent par des jeux obscurs, d'une part, du joueur d'un jeu réellement fondateur, d'autre part.

Cette distinction permet de comprendre deux types de conceptions qui tendent pourtant à être conçues comme opposées. Certains supposent en effet que derrière nos idées conscientes se trouvent cachés des enjeux ou des structures plus profonds, qui rendent compte de la forme superficielle de ces idées, mais pensent qu'il est impossible de penser autrement qu'en fonction de ces structures sous-jacentes. D'autres croient plutôt que ce sont des penseurs individuels qui font l'histoire, alors que les masses ne font que la reproduire ou poursuivre un mouvement de transformation initié par les premiers. Pour les *Jeux de concepts*, l'analyse des idées, des motifs ou des actions des gens peut permettre d'en découvrir des enjeux plus généraux et, par là, de repérer des jeux contextuels que leurs joueurs peuvent ignorer. Cependant, à partir des mêmes principes, ils permettent aussi de saisir comment des individus sont capables de comprendre leur époque mieux que d'autres, de s'assimiler les jeux fondateurs qui dominent dans un milieu ou une société comme de trouver des stratagèmes permettant à de nouvelles idées d'entrer dans la concurrence avec les jeux dominants, de manière à transformer par là leur société.

Boss nous propose donc d'utiliser les œuvres philosophiques comme matrices d'exercices philosophiques, comme modèles de l'art des concepts qui vise la formation du joueur libre (du moins dans la mesure où ce n'est pas un jeu concurrent de celui-là qui se joue en elles). Il s'agit de devenir davantage joueur des jeux fondateurs qui nous constituent, pour acquérir par là une autonomie par rapport aux jeux contextuels, c'est-à-dire aux jeux qui expliquent ce que nous sommes sans que nous ne le comprenions très bien. Rappelons-nous en effet la conception de la liberté à laquelle nous sommes arrivés plus haut. C'est le jeu le plus puissant qui donne sa forme aux objets qu'il s'est assimilés, y compris les joueurs. Quel jeu jouerez-vous, dans tel genre de situation, lequel d'entre eux sera-t-il le plus puissant en vous ?

Cependant si les jeux fondateurs sont si difficiles à comprendre réellement, et si le processus d'assimilation nous concerne nous-mêmes et se met à constituer ce que nous devenons, comment réellement en choisir ? Il nous faudrait savoir à l'avance la forme que prendra le contexte et celle que nous prendrons nous-mêmes, de manière à pouvoir la comparer avec d'autres formes possibles, pour pouvoir en faire véritablement le choix. Si au contraire nous ne pouvons les comprendre que peu à peu, les raisons pour lesquelles ils nous ont séduits au départ ne pouvaient nous être très connues à ce moment-là, de sorte que nous voilà transformés par un jeu fondateur vers lequel nous n'aurions peut-être pas été attirés si nous l'avions mieux connu dès le départ. De plus, comment juger des philosophies dans lesquelles nous entrons, s'il est toujours possible que les jugements que nous portons sur elles soient remis en question par une compréhension plus poussée du mouvement d'assimilation du contexte en quoi elles consistent, c'est-à-dire si ce dernier peut toujours en venir à nous montrer que nos hypothèses interprétatives précédentes étaient naïves ? Cela ne revient-il pas à reporter indéfiniment le moment de pouvoir enfin juger ? Si la formation du joueur libre implique la capacité d'évaluer des jeux qui, en philosophie, ont la caractéristique de ne pas se laisser saisir immédiatement à partir des jeux habituels, comment parvenir à les évaluer ?

La difficulté est importante. La conséquence en est il me semble qu'il s'agit en premier lieu de chercher à exercer son jugement. C'est probablement la raison pour laquelle les penseurs pour lesquels la philosophie implique la formation de l'individu par lui-même ont développé de nombreux arts ou exercices (tels que ceux que j'ai présentés en introduction), qu'ils présentent aux lecteurs qui y recherchent d'autres types de « savoirs » que théoriques¹⁰¹. A partir du développement de tels arts, nous pouvons espérer parvenir à mieux percevoir les enjeux des jeux fondateurs qui peuvent nous intéresser, de même qu'à les évaluer et réévaluer à mesure que nous les « goûtons » davantage, c'est-à-dire à mesure que nous les comprenons mieux de l'intérieur.

Les *Jeux de concepts* nous proposent aussi de faire l'expérience de la multiplicité des philosophies. En un sens, c'est ce que nous faisons lorsque nous parcourons les diverses œuvres pour nous en faire une idée. Cependant, si c'est par le mouvement d'assimilation des objets du contexte qu'un jeu fondateur se comprend, et si les idées que nous pouvons nous en faire au départ sont nécessairement naïves (du moins dans le cas des philosophies novatrices), il ne s'agit pas là d'une réelle expérience de la multiplicité des jeux fondateurs. Comment les *Jeux de concepts* conçoivent-ils cette dernière ?

Remarquons d'abord que si la connaissance d'un jeu fondateur ne peut s'acquérir que dans le mouvement d'assimilation des objets du contexte qui le constitue, en connaître plusieurs revient à s'assimiler réellement plusieurs arts, plusieurs façons éventuellement radicalement différentes de s'assimiler ces objets. Si cependant la compréhension d'un jeu fondateur implique que son joueur entre entièrement dans le jeu dont il s'agit, et si les jeux qui se jouent dans différentes philosophies peuvent être radicalement différents (comme il n'est pas possible de l'exclure *a priori*), comment un même individu pourrait-il en comprendre réellement plus d'un seul ? Si les jeux

¹⁰¹ Sur ce sujet, on pourra méditer l'écran suivant :

« 1 *La faculté d'évaluation des jeux dans une personne est le goût.*

2 Les décisions ludiques se réfèrent au goût ; les décisions stratégiques, à la raison théorique.

3 La connaissance esthétique est celle par laquelle le jeu se réfléchit entièrement en lui-même, c'est-à-dire dans le joueur impersonnel auquel il s'identifie.

4 La valeur d'un jeu est sa puissance par rapport aux meilleurs joueurs. La valeur d'une personne est sa puissance par rapport aux meilleurs jeux.

5 Un jeu peut avoir une grande valeur et peu de puissance ; et vice versa.

6 Le bon goût est la capacité de distinguer entre la valeur et la simple puissance. Le mauvais goût, la tendance à les confondre.

7 L'estimation de la puissance d'un jeu et de la puissance relative à plusieurs jeux dépend du contexte où elle a lieu.

8 Chez la personne, le goût est sélectif. Ses goûts correspondent à des dégoûts corrélatifs.

9 Par opposition aux associations réunissant ceux qui partagent un même goût, nommons familles les groupes formés immédiatement par la nécessité naturelle. »

fondateurs sont tels parce qu'en s'assimilant les objets du contexte (et notamment le joueur, les principes de son jugement, les jeux qui constituent la concrétude de sa vie), ils fondent réellement ce que devient leur joueur, comment pourrait-il être possible d'en comprendre plusieurs à la fois ?

Pour réfléchir à la solution proposée par les *Jeux de concepts*, envisageons d'abord ce qu'un discours fréquent nous dit d'une telle multiplication. Selon ceux pour qui les philosophies sont des systèmes d'idées hypothétiques, la discussion entre les philosophies n'est pas un enjeu d'importance, voire on pourra penser qu'elle est nuisible à la compréhension de chacune d'entre elles, alors que dans la perspective des *Jeux de concepts*, non seulement les jeux fondateurs sont en concurrence pour l'assimilation du contexte, et ce de façon intrinsèque, mais le dialogue qu'ils peuvent établir entre eux est un ressort important de leur compréhension réciproque. Voyons donc ce sur quoi se base la conception selon laquelle les systèmes philosophiques sont des théories sur le monde (des théories qui ne peuvent être qu'hypothétiques), pour conclure que le dialogue entre les philosophies est accessoire ou nuisible à leur compréhension.

S'il ne s'agit plus de découvrir la vérité, les objections qu'un penseur peut faire à un autre pourront en effet être vues comme n'ayant pas une importance essentielle. Car si l'enjeu n'est pas la vérité, il s'agit plutôt tenter de trouver à pénétrer les différentes philosophies en elles-mêmes, d'apprendre à penser avec un philosophe et non de vérifier si ce qu'il dit est vrai. Dans cette perspective, pour se rendre capable de distinguer les idées que nous pouvons faussement croire y retrouver de celles qui correspondent réellement aux jeux développés, le penseur doit se livrer à une sorte d'ascèse du regard. Il lui faut se rendre capable de se distancier des idées auxquelles il a tendance à accorder du crédit pour accéder aux idées éventuellement très différentes qu'un philosophe présente, sans simplement les voir à partir des idées d'un autre philosophe ou de celles auxquelles il est habitué. Celui qui veut vraiment se donner la chance de pouvoir comprendre la nouveauté des idées d'un philosophe doit donc distinguer deux manières de se rapporter à ces dernières. Nous pouvons utiliser les idées d'un philosophe comme simple ressort pour le développement de nos idées propres ; ce qui n'est évidemment pas la meilleure façon de pénétrer la nouveauté d'une philosophie. Pour éviter de ne comprendre l'auteur abordé qu'en fonction de nos problèmes et non des siens, il faut donc adopter une posture neutre, de manière à comprendre la philosophie qui nous intéresse de l'intérieur au lieu d'en rester à l'extérieur.

Cependant hors du cadre conceptuel renversé par les *Jeux de concepts*, le rapport entre une œuvre et un lecteur ne peut plus se poser comme un rapport d'extériorité [...]. De plus, si les idées ne sont pas des entités faisant sens en elles-mêmes et envisageables objectivement, il est illusoire de penser pouvoir mettre les nôtres de côté. Nos idées sont des éléments de jeux, qui se jouent en nous et rendent compte de nos interprétations lors même que nous croyons avoir acquis une attitude relativement neutre. Si en effet chacun est une multiplicité de personnages, cette multiplicité n'est pas celle de personnages indépendants les uns des autres, mais celle

de jeux qui ont mille rapports entre eux. La posture neutre ne fait que rendre le problème de la compréhension de la nouveauté moins visible, en laissant relativement impensés les jeux qui constituent pourtant le lecteur. Plutôt que de faire abstraction de ce phénomène et de tenter de comprendre la pensée d'un auteur « en elle-même », il s'agit donc de procéder exactement à l'inverse, et d'en faire un élément du jeu par lequel nous tentons de comprendre ce qui nous est dit. C'est pourquoi la forme des *Jeux de concepts* empêche qu'un lecteur puisse y comprendre quoi que ce soit sans entrer dans un dialogue personnel avec le labyrinthe, et c'est pourquoi le mouvement d'assimilation du contexte concerne aussi les idées (comme les sentiments) qui orientent ce que nous pensons, c'est-à-dire nos différents personnages, comme nous l'avons vu plus haut. Si donc parvenir à pénétrer une philosophie est un problème, du point de vue de ceux pour qui cela requiert une attitude neutre comme du point de vue de Boss, c'est dans le dialogue impliqué par l'assimilation concrète des objets du contexte au jeu fondateur d'un joueur toujours singulier que, pour ce dernier, cela peut être rendu possible. La difficulté de parvenir à comprendre la nouveauté d'une philosophie (et non de simplement prolonger les idées que nous avons déjà) demeure, mais ce sont d'autres méthodes que celle de la neutralité qui devront être développées, des méthodes pour lesquelles un lecteur toujours singulier et donc non neutre joue le rôle central. Au lieu que ce soit une théorie qui doit être reconstituée, c'est un art de développer la philosophie comme jeu fondateur qui doit être exercé. Nous avons vu que, dans la perspective des *Jeux de concepts*, les philosophies ne sont pas des objets théoriques qui pourraient être envisagés « en eux-mêmes ». Les idées sont des éléments de jeux, de sorte que comprendre une idée, c'est comprendre le jeu qui lui donne son sens, et les concepts sont des éléments de jeux de concepts. Comprendre un auteur, ce sera donc comprendre les jeux de concepts dont sa philosophie est l'expression, en faire l'expérience concrète dans le dialogue entre nos idées, nos valeurs, nos sentiments et les idées proposées.

Dans cette perspective, le dialogue entre philosophies devient naturel. D'abord, l'idée d'un dialogue entre nos idées et celles que nous présente une philosophie est une simplification. Nos idées sont aussi bien celles qui sont présentes dans notre milieu que celles que nous avons tirées de lectures précédentes et sont donc elles-mêmes des éléments de jeux conceptuels que nous ne comprenons d'abord qu'en partie. Plutôt que de dialogue, les *Jeux de concepts* nous suggèrent de parler de compétition ou concurrence des jeux conceptuels impliqués dans le développement d'un jeu fondateur. Cette concurrence se joue sans cesse en nous. Nous avons vu, par exemple, comment la compréhension de la philosophie comme formation radicale de l'individu pour lui-même impliquait que nous concevions la philosophie comme un art plutôt que comme une activité simplement théorique, deux conceptions qui sont alors en concurrence. Nous avons vu aussi comment une certaine conception de la philosophie comme activité théorique impliquait l'idée qu'une posture neutre était requise pour comprendre une pensée « en elle-même », laquelle ne se comprend elle-même que par opposition à une méthode non neutre. Les idées appartenant à des jeux fondateurs différents s'opposent toujours les unes aux autres et prennent sens dans la concurrence que cette opposition manifeste. Pénétrer une philosophie, c'est donc entrer dans un type de jeux où la concurrence des perspectives se multiplie sans cesse.

Souvent cette discussion s'arrête sur un point en particulier, lorsque l'un des jeux en compétition sur ce point est parvenu à dominer sur l'autre et à se l'assimiler. Il est possible au contraire de chercher à renouveler le jeu par lequel deux conceptions s'opposent, de manière à voir si celle qui nous avait paru plus faible ne sortirait pas gagnante d'une compétition plus attentive. Ce qui se passe alors, c'est le développement de deux jeux concurrents pour eux-mêmes, plutôt que le développement de l'un d'entre eux à partir du dialogue avec une série de positions concurrentes envisagées plus grossièrement. L'un des deux jeux peut finir par s'assimiler son concurrent en montrant les limites, mais il est aussi possible d'imaginer que le dialogue se poursuive indéfiniment, et que chacun des jeux devienne progressivement un réel principe d'explication du contexte comme de la vie du joueur de deux jeux fondateurs différents.

Le dialogue entre les jeux fondateurs peut alors se concevoir comme consistant en la poursuite, à un niveau plus complexe, du dialogue entre un joueur et une philosophie quelconque. Ayant progressé dans le mouvement d'assimilation du contexte en lequel consiste un jeu fondateur, son joueur peut en effet complexifier le processus en reprenant le dialogue avec un autre jeu fondateur, pour voir ce qu'une concurrence développée peut opposer aux idées qu'il s'est assimilées et analyser la façon dont il arrive à lui répondre ou non. Il devient donc possible de multiplier, dans un sens radical, notre compréhension des choses, chaque jeu fondateur donnant toujours une nouvelle explication du contexte, de sorte que celui qui en aura été séduit pourra comprendre à nouveau le contexte en multipliant, réellement, son esprit, sa vie, le monde..., du moins si le monde du jeu développé parvient à soutenir la concurrence [...].

Boss a d'ailleurs élaboré plusieurs genres philosophiques pour développer cette façon non neutre et multiple de faire de la philosophie. Ses *Lectures philosophiques*¹⁰² sont un exemple de réflexion philosophique où un lecteur pense avec un auteur, qu'il lit non pas pour en tirer une doctrine théorique, mais pour penser réellement. Ses *Esquisses de dialogues philosophiques*¹⁰³ sont pour leur part, comme leur nom le dit, des esquisses de dialogues entre deux penseurs, menés par un troisième penseur, lequel développe la confrontation de manière à permettre aux deux pensées de se révéler à la fois, en lançant le jeu de la discussion que le lecteur est appelé à poursuivre. Bien sûr il ne s'agit pas de l'idée que toutes les conceptions seraient également aptes à mener un tel dialogue serré. En effet, un texte tel que *Hobbes, Rawls et notre situation politique*¹⁰⁴ mène pour sa part une réflexion politique qui permet de montrer en quoi Hobbes est plus puissant que Rawls à cet égard. La thèse de Boss, *La différence des philosophies*¹⁰⁵, fait pour sa part le pari de la possibilité

¹⁰² Boss, G., *Lectures philosophiques*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2004.

¹⁰³ Boss, G., *Esquisses de dialogues philosophiques*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1994.

¹⁰⁴ Boss, G., *La mort du Léviathan – Hobbes, Rawls et notre situation politique*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1984.

¹⁰⁵ Boss, G., *La différence des philosophies – Hume et Spinoza*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1982.

d'un dialogue se poursuivant indéfiniment, et y réfléchit à partir d'un tel dialogue entre Hume et Spinoza.

Si le monde est toujours le monde d'un jeu et non le monde unique et caché qui, révélé, deviendrait la référence du Vrai, la concurrence entre les jeux fondateurs est d'ailleurs intrinsèque, et non contingente. En effet, si le monde n'est plus un, si la réalité n'est plus transcendante, mais, de façon constitutive, multiple et immanente, il n'existe plus de monde neutre dont une expression théorique ultime pourrait exprimer la Vérité absolue. La multiplicité des philosophies n'est alors pas le signe de la faiblesse de la pensée philosophique, mais la conséquence de la multiplicité fondamentale de la réalité, qui de façon constitutive ne trouve pas son équilibre en un état stable qu'une vraie théorie pourrait décrire de façon définitive. On trouvera cela fort étrange. Mais cette conséquence ne suit-elle pas, en effet, de la remise en question de la dichotomie intérieur-extérieur [...] ? Et si la réalité, tout comme les jeux fondateurs, est fondamentalement multiple, ne gagnerons-nous pas à penser une politique qui en tienne compte, et qui ait pour but essentiel de favoriser le développement des jeux fondateurs dans leur multiplicité (philosophique et artistique notamment) ?

Conclusion

Je m'étais donné pour but de montrer qu'il existe une tradition philosophique pour laquelle l'éthique et l'activité esthétique sont deux aspects d'une même formation de l'individu pour lui-même, et que cette tradition se poursuit toujours aujourd'hui.

Interpréter la pensée d'un auteur dont le système philosophique se nomme *Jeux de concepts*, cela ne pouvait consister en une tentative de reconstituer une théorie ou un ensemble de théories que leur auteur aurait eu comme visée de faire comprendre à son lecteur. Si la philosophie est un art des concepts qui se développe par la pratique de cet art, et si elle est jeu, il fallait trouver à en exprimer les jeux dans des jeux. Et comme un mémoire s'adresse à un lecteur, j'avais à élaborer des jeux conceptuels en lesquels mon lecteur ne soit pas que spectateur mais puisse jouer un rôle également. Ma recherche a donc eu pour but de trouver à pénétrer et à développer le type de jeux conceptuels proposés par le labyrinthe, mais aussi à en élaborer qui puissent susciter à leur tour des jeux chez leur lecteur. J'ai donc construit mon mémoire de manière à ne rien clore, mais au contraire à suggérer des jeux conceptuels possibles à partir d'une exploration des *Jeux de concepts*. C'est pourquoi j'ai présenté un parcours exploratoire par lequel se développaient les jeux dont il s'agissait, au lieu de présenter les conclusions auxquelles les réflexions développées auraient pu prétendre se ramener. Le jeu consistait donc déjà dans le fait qu'il s'agissait pour mon lecteur d'entrer lui-même dans le cheminement proposé, pour en comprendre chacun des moments de l'intérieur. C'est aussi pourquoi je n'ai pas toujours annoncé dès le départ ce que j'allais faire dans le détail, et pourquoi mon texte contient des trous que le lecteur puisse jouer à remplir. Enfin c'est la raison pour laquelle j'ai voulu suggérer, par la citation de thèses ou d'écrans, des voies de réflexion possibles pour complexifier les développements proposés. Il fallait que la lecture implique un jeu de lecture, mais aussi que ce soient des jeux qui en représentent l'enjeu.

Voici donc certains des jeux par lesquels j'ai voulu exprimer les *Jeux de concepts*.

Dans la première partie, le jeu consistait en la recherche des figures possibles du jeu et du travail dans les différents jeux et selon les différents rapports des jeux entre eux. J'ai donc cherché à parler à l'imagination, en suggérant des types de situations que chacun peut retrouver dans son expérience, pour montrer comment certains concepts permettaient de les comprendre en les constituant comme jeux. Il s'agissait pour le lecteur d'un mouvement d'assimilation de ces situations ou objets du contexte au jeu fondateur qui commençait à se développer. En effet, pensons à la façon tout à fait intéressante dont les *Jeux de concepts* agissent sur les situations auxquelles les questions suscitées par les thèses examinées pouvaient faire penser. Je me demandais par exemple quelle pouvait être la signification du sens ou de la fin du jeu et du

travail. Comme aucun de ces concepts n'a dans le labyrinthe son sens habituel, il s'agissait de trouver à utiliser les thèses pour deviner quels genres de phénomènes elles pouvaient servir à éclairer, et, à partir d'hypothèses à ce sujet, de relancer le jeu d'interrogation des thèses permettant de faire de nouvelles hypothèses, pour voir ensuite la façon dont ces dernières permettaient progressivement de transformer les situations envisagées en les constituant comme jeux ou travail au sens des *Jeux de concepts*. Ce jeu de réflexion sur des objets du contexte a donc notamment mené à la présentation de quelques figures du travail, pour montrer comment il ne s'agit pas d'un concept dont il serait possible d'épuiser la signification en quelques descriptions relativement simples, et proposer l'idée qu'il fallait plutôt le comprendre comme un instrument permettant de percevoir et de comprendre la réalité concrète des jeux divers qui se jouent en nous, dans un milieu ou une société. De ce point de vue, le jeu suggéré consistait en la poursuite de la recherche des formes concrètes que peuvent prendre le travail et le jeu dans les différents types de jeux, et chez des joueurs toujours singuliers. En insistant sur le travail plutôt que sur le jeu, j'ai voulu montrer que le travail tendait en quelque sorte à créer un cercle vicieux chez celui qui y est trop pris, de manière à faire sentir que le joueur et le travailleur ne sont pas également libres, tout en favoriser une compréhension plus concrète des développements relativement abstraits sur la liberté dans la deuxième partie du mémoire. J'initiais ainsi le jeu de réflexion politique ou sociale proposé par les deux premières parties du texte. Si le travailleur est moins libre que le joueur, il est plus dépendant des circonstances, et donc de ce qui se joue dans son milieu (ainsi que de la manière dont cela se joue). Il en résulte qu'une société dans laquelle les jeux joueraient un rôle déterminant et seraient l'objet d'une grande attention et élaboration, au niveau social et individuel, pourrait modifier fortement la vie des hommes. Avis aux joueurs que le développement d'un tel jeu pourrait séduire !

La deuxième partie du mémoire débutait par le développement d'un ensemble de paradoxes rendus manifestes par l'analyse précise des thèses du premier écran des *Jeux de concepts*. En les présentant dans leur ensemble au lieu de chercher à les résoudre immédiatement, j'ai voulu suggérer au lecteur intéressé de se plonger lui-même dans le labyrinthe pour en découvrir les enjeux. J'ai ensuite proposé un nouveau sens du concept de jeu, que le lecteur attentif ou le joueur des jeux présentés dans la première partie aurait pu déjà entrevoir, et j'en ai développé le concept en poursuivant la réflexion sur la liberté initiée dans la première partie du mémoire. En analysant la différence entre le nouveau sens du jeu et son sens habituel (qui le conçoit comme simple activité du sujet central) comme relevant d'un renversement épistémologique opéré par Boss, j'ai pu proposer au lecteur de continuer à utiliser ce renversement pour poursuivre le jeu d'assimilation des objets du contexte aux *Jeux de concepts*. Ce jeu pourrait d'ailleurs aussi servir à analyser d'autres philosophies se développant dans des espaces différents de ceux que définit le cadre conceptuel selon lequel l'intérieur est radicalement distinct de l'extérieur, ou le sujet de l'objet, ou la théorie du monde.

Pour sa part la troisième partie poursuivait la réflexion sur le rapport de l'art des concepts et de la liberté en montrant comment le développement de l'art de

l'assimilation du contexte à un jeu fondateur était à la fois le développement de la liberté dans ce dernier. Pour cela, j'ai suggéré un ensemble de jeux possibles à partir du concept d'assimilation du contexte, en montrant comment, à partir de ce dernier, tout pouvait devenir concept, c'est-à-dire jeux de concepts. J'ai montré par exemple comment les méthodes interprétatives elles aussi étaient les objets de jeux conceptuels hors desquels elles ne pouvaient se comprendre entièrement, en expliquant à partir des *Jeux de concepts* le noyau conceptuel de deux d'entre elles. Le lecteur avait la possibilité d'entrer dans le jeu et de complexifier la réflexion à partir des divers écrans cités en note. Enfin je peux espérer que ma façon de présenter les choses aura pu séduire le lecteur et l'intéresser au renouvellement de notre rapport à la philosophie rendu possible par la mise en perspective des méthodes interprétatives les plus fréquentes.

Du point de vue de mon thème, les rapports entre l'éthique et l'activité esthétique dans les *Jeux de concepts*, le lecteur aura vu que la promenade proposée, ainsi que les transformations conceptuelles opérées par les *Jeux de concepts*, modifiaient considérablement ces rapports. En effet ces deux disciplines sont plutôt, dans cette perspective, deux aspects d'un même art des concepts visant la formation du joueur libre, deux aspects intimement liés de l'assimilation du contexte en quoi consiste le jeu fondateur. L'éthique, une fois comprise comme développement de la liberté, et l'activité esthétique devenue l'expérience personnelle de la connaissance philosophique, c'est la philosophie elle-même qui se joue dans le rapport de l'éthique et de l'esthétique, ou dans la recherche labyrinthique de la formation du joueur libre. Le mémoire en entier portant sur ce sujet, je laisse au lecteur que le jeu aura séduit le soin de poursuivre les réflexions que ce dernier aura suscitées en lui.

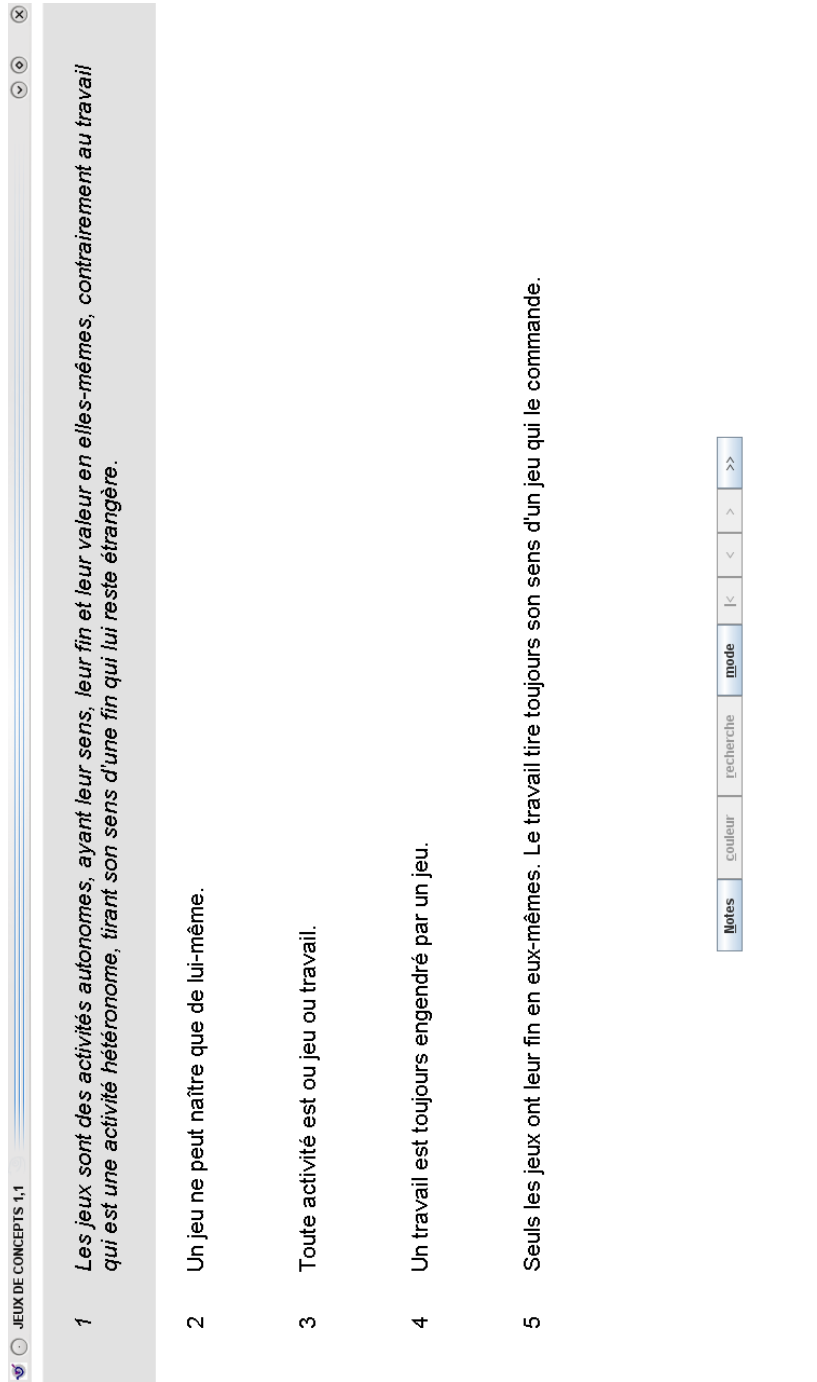
Appendice

Écrans

Écran-titre



Premier écran



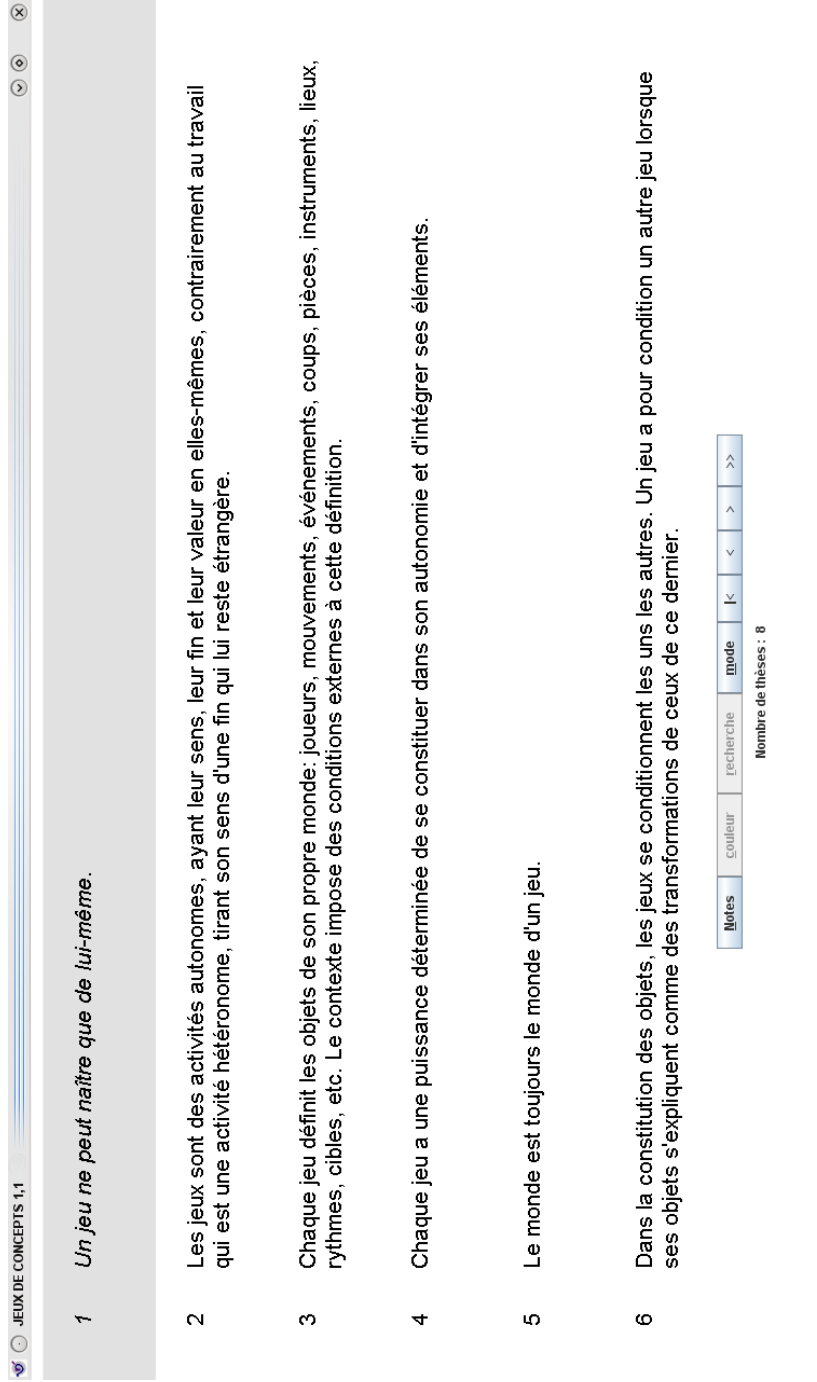
The image shows a presentation slide with a title bar at the top. The title bar contains the text 'JEUX DE CONCEPTS 1,1' and navigation icons. The slide content consists of a numbered list of five points. At the bottom right, there is a navigation bar with buttons for 'Notes', 'Souléver', 'Recherche', 'mode', and navigation arrows.

JEUX DE CONCEPTS 1,1

- 1 Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère.
- 2 Un jeu ne peut naître que de lui-même.
- 3 Toute activité est ou jeu ou travail.
- 4 Un travail est toujours engendré par un jeu.
- 5 Seuls les jeux ont leur fin en eux-mêmes. Le travail tire toujours son sens d'un jeu qui le commande.

Notes Souléver Recherche mode >>

Deuxième écran cité



JEUX DE CONCEPTS 1,1

- 1 *Un jeu ne peut naître que de lui-même.*
- 2 Les jeux sont des activités autonomes, ayant leur sens, leur fin et leur valeur en elles-mêmes, contrairement au travail qui est une activité hétéronome, tirant son sens d'une fin qui lui reste étrangère.
- 3 Chaque jeu définit les objets de son propre monde: joueurs, mouvements, événements, coups, pièces, instruments, lieux, rythmes, cibles, etc. Le contexte impose des conditions externes à cette définition.
- 4 Chaque jeu a une puissance déterminée de se constituer dans son autonomie et d'intégrer ses éléments.
- 5 Le monde est toujours le monde d'un jeu.
- 6 Dans la constitution des objets, les jeux se conditionnent les uns les autres. Un jeu a pour condition un autre jeu lorsque ses objets s'expliquent comme des transformations de ceux de ce dernier.

Notes | Soulever | Recherche | Mode | < | > | >>

Nombre de thèses : 8

Bibliographie commentée

Les œuvres sont présentées sous l'angle de leurs rapports aux thèmes abordés dans cet essai. Les commentaires non immédiatement compréhensibles pourront permettre à celui qui n'aura pas lu le texte de s'en faire une première idée par quelques représentations et images qui lui seront suggérées. Les œuvres citées dans le texte sont distinguées par un astérisque.

Bergson, H., *Les deux sources de la morale et de la religion*, Paris : Presses universitaires de France, 1951. 340p.*

Réflexion sur le rôle que peuvent jouer de grandes figures morales dans les sociétés humaines.

Boss, G., « Contradiction et différence des philosophies », in *Explorations et inventions I*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2006. pp. 163 à 190.*

Réflexion sur la multiplicité des philosophies. Analyse du rôle que peuvent jouer les paradoxes en philosophie, lorsqu'ils sont élaborés comme moyen de permettre le passage entre une logique commune et la logique conceptuelle proposée.

Boss, G., *Esquisses de dialogues philosophiques*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1994. 272p.*

Proposition de dialogues philosophiques entre différents auteurs, conçus de manière à permettre au lecteur de poursuivre le jeu.

Boss, G., *La mort du Léviathan – Hobbes, Rawls et notre situation politique*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1984. 161p.*

Exemple de dialogue menant à la victoire de l'un des adversaires.

Boss, G., *Jeux de concepts*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1998-2007 ; Livre accompagnateur : 92p.*

Système philosophique en lequel l'esthétique et l'éthique se fondent en « l'art des concepts visant la formation du joueur libre » qu'est la philosophie selon la conception présentée.

Boss, G., *La différence des philosophies – Hume et Spinoza*, Zurich : Éditions du Grand Midi, 1982. 1111p.*

Réflexion sur la multiplicité des philosophies à partir du développement d'un art du dialogue visant le déploiement de la

puissance explicative de chacun des adversaires dans un dialogue où ils sont pourtant mis en concurrence.

Boss. G., « La figure de la philosophie » in *Lectures philosophiques*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2004. p. 91 à 117.*

Élaboration d'une méthode interprétative visant à permettre à une œuvre de se révéler dans ses particularités propres (réflexion sur les difficultés de l'interprétation en philosophie).

Bourdieu, P., *Méditations pascaliennes*, Paris : Seuil, 1997. 316p.

Analyse du fonctionnement d'un type de jeux sociaux et culturels, les « champs scolastiques », vus du point de vue du travail (l'analyse du rôle des joueurs dans ces champs n'étant pas abordée). Réflexion sur la façon dont les différents « *habitus* » des hommes engendrent ce qu'ils sont et deviennent.

Campanella, T., *La cité du Soleil*, Paris : Mille et une nuits, 2000. 92p.*

Proposition d'une société utopique pouvant permettre le développement d'un art consistant à élaborer d'autres sociétés meilleures possibles.

Constant, B., *Principes de politique*, Paris: Hachette, 1997. 447p.

Analyse de la façon tout à fait concrète et intime dont les hommes sont engendrés par ce qu'ils font (et notamment par leur métier). Élaboration d'une réflexion politique qui en tient compte ; analyse des limites des transformations politiques qui ne le font pas.

Delacroix, E., « Études esthétiques » in *Œuvres littéraires*, 1923. 114p.

http://classiques.uqac.ca/classiques/delacroix_eugene/etudes_esthetiques/etudes_esthetiques.html

Réflexions diverses sur l'esthétique, dont une réflexion sur l'influence des arts sur la morale et les mœurs d'une société visant à montrer qu'elle est beaucoup plus importante qu'on ne le croit d'ordinaire.

Deleuze, G., *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1991. 206p.

Conception de la philosophie comme art de formation et d'invention de concepts. Pensée voulant s'élaborer hors du cadre conceptuel dominé par le sujet ou l'« homme » (dans les termes de Foucault), mais qui continue de poser un radical « extérieur », le *chaos*.

Descartes, R., *Méditations métaphysiques*, Paris : Garnier-Flammarion, 1992. 572p.*

Exemple de philosophie non théorique qui se comprend dans le mouvement par lequel elle se développe et s'élabore.

Descartes, R., *Œuvres philosophiques I, Règles pour la direction de l'esprit*, Paris : Classiques Garnier, 1988. 829p.*

Exemple d'une conception non statique de la raison. Propositions concrètes d'exercices (ou d'arts en ce sens) visant à permettre à cette dernière d'acquiescer de la souplesse et de se fortifier.

Deschênes, J.-G., *Le concept de fondement ou les confessions d'un hypocrite*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 1999. 135p.

Exemple d'interprétation élaborée en fonction de son objet d'étude (une œuvre de Kierkegaard) et non de conceptions académiques supposées universellement applicables.

Deval, F., *Le flamenco et ses valeurs*, Paris : Aubier ; Arles, 1989. 89p.

Réflexion sur le jeu fondateur qu'est le flamenco et sur la forme qu'y prend le « joueur impersonnel », le *duende* (fusion du danseur, de sa danse et de la musique, union intime avec le public).

Diderot, D., « Supplément au voyage de Bougainville », in *Le neveu de Rameau suivi de six œuvres philosophiques*, Paris : Gallimard, 1966. 511p.*

Exemple d'œuvre visant à favoriser l'exercice du jugement du lecteur au sujet des habitudes, valeurs et mœurs de sa propre culture.

Feyerabend, P., *Contre la méthode : esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Paris : Seuil, 1988. 349p.

Analyse de l'activité scientifique montrant que les objets dont s'occupe la science ne sont pas radicalement distincts de l'activité scientifique qui les définit. Réflexion sur l'« incommensurabilité » des différents jeux scientifiques qui constituent les sciences et donc sur la multiplicité radicale de tels jeux.

Foucault, M., *Les mots et les choses*, Paris : Gallimard, 1966. 400p.

Élaboration de structures ou jeux contextuels, les « épistémés », posés comme déterminant les différentes pensées possibles dans leur cadre (et donc envisagés depuis un point absolu en ce sens). Analyse de l'épistémé actuelle, fondée sur l'« homme » et caractérisée comme étant incapable de se sortir du cadre conceptuel que celui-ci détermine (et donc du cadre opposant radicalement un sujet à ce qui est vu comme étant radicalement différent de lui).

Gallant, G., *Sentiers*, <http://www.fp.ulaval.ca/GBoss/aap/fragments/>, 2005-2008

Élaboration de jeux philosophiques dont un enjeu est déjà de trouver comment ceux-ci fonctionnent. Exemple d'exercice du jugement mis face à des énoncés pouvant paraître contradictoires ou non selon la façon dont ils sont envisagés.

Hesse, H., *Demian*, Paris : Éditions Stock, 1974. 220p.

Réflexion sur la formation d'un caractère de joueur et sur le rôle de figures de joueurs dans un tel développement.

Hesse, H., *Le jeu des perles de verre*, Paris : Calmann-Lévy, 1975. 545p.

Figure de joueur accompli et réflexion sur les conditions politiques et culturelles de la formation de l'individu à la liberté. Critique radicale des champs académiques pris dans le « feuilletonisme ». Analyse des impacts négatifs de la présence d'un certain type de travailleurs (les arrivistes) dans les jeux culturels qui conclut à la nécessité de la sélection des joueurs.

Hesse, H., *Le loup des steppes*, Paris : Editions Calmann-Lévy, 1947. 224p.

Réflexion sur les conditions sociales et culturelles de la formation de l'individu pour lui-même et sur les difficultés de cette dernière dans un monde bourgeois. Opposition d'un joueur aux prises avec le travail et d'une figure de parfaits joueurs, les « Immortels ».

Hume, D., « De la délicatesse de goût et de passion », in *Essais moraux, politiques et littéraires et autres essais*, Paris : PUF, 2001. 874p.*

Réflexion sur les effets d'une formation esthétique poussée sur le caractère des hommes et notamment sur leur caractère moral en un sens large.

Hume, D., *Dialogues sur la religion naturelle*, Paris : Vrin, 2005. 384p.*

Exemple de pensée qui ne peut se réduire à un discours théorique et requiert le développement d'un art interprétatif pour être saisie.

Hume, D., *Traité de la nature humaine*, Paris : Aubier, 1946. 581p.

Système philosophique s'élaborant dans d'autres espaces que ceux que détermine le cadre conceptuel opposant le sujet à l'objet, l'« intérieur » à l'« extérieur ».

Husserl, E., *Méditations cartésiennes*, Paris : Presses universitaires de France, 1994. 237p.

Élaboration d'une pensée ne prenant pas son point d'appui sur l'idée d'un monde objectif. La « conscience » étant cependant posée, le système qui en dérive relève toujours du cadre conceptuel opposant l'« intérieur » à l'« extérieur ».

Kant, E., *Critique de la raison pure*, Paris : Presses Universitaires de France, 1944. 584p.*

Système philosophique structuré très précisément en fonction de l'opposition entre le sujet et ce qui le transcende radicalement, le monde des « choses en soi ».

Kuhn, T., *La structure des révolutions scientifiques*, Paris : Flammarion, 1972. 246p.

Analyse du fonctionnement des « paradigmes » (jeux contextuels scientifiques en lesquels s'expliquent les jeux scientifiques formant le

monde de la science d'une époque) visant à montrer que l'activité scientifique ne peut être comprise à partir d'un cadre conceptuel opposant radicalement « le monde » au sujet connaissant. La « nature » demeure posée comme rendant possible une multiplicité indéfinie de tels paradigmes, mais Kuhn est conscient du problème que cela pose et indique lui-même que ses recherches rendent nécessaire l'élaboration d'un nouveau cadre conceptuel.

Lachance, F., *La Québécoise*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2001. 165p.

Présentation d'une société utopique où la culture et le développement de l'individu pour lui-même sont les enjeux centraux. Réflexion sur les conditions de possibilité d'une société cultivée.

La Rochefoucauld, F., *Maximes et Réflexions*, Paris : Gallimard, 1965. 254p.*

Exemple de genre philosophique développé de manière à permettre le développement d'un art du jugement.

Merleau-Ponty, M., *Le visible et l'invisible*, Paris : Gallimard, 1964. 359p.

Réflexion sur l'opportunité d'élaborer des concepts qui n'opposeraient pas le sujet connaissant à l'autre, aux choses ou au monde. Élaboration de concepts tels que la « chair » ou la « vision en général », qui ne me semblent pas permettre de penser et de vivre réellement hors du cadre conceptuel critiqué.

Montaigne, M., *Essais*, Paris : 10/18, 1964. 1225p.*

Exemples d'exercices concrets du jugement s'exerçant sur les mille et un objets pouvant retenir l'attention de celui pour qui le développement de l'art du jugement est un jeu fondateur.

Montesquieu, C.-L., *Lettres persanes*, Paris : Garnier-Flammarion, 1964. 253p.*

Exemple d'invention littéraire visant à permettre le développement d'un art du jugement sur des questions morales en un sens large.

More, T., *Utopie*, Paris : Librio, 1999. 124p.*

Proposition d'un genre philosophique favorisant l'exercice du jugement du lecteur qui est amené à examiner des mœurs et des valeurs lui étant présentés comme meilleurs ou plus intéressants que les siens.

Nietzsche, F., *Ainsi parlait Zarathoustra*, Paris : Le Livre de Poche, 1974. 470p.

Conception de la philosophie comme éthique au sens large, c'est-à-dire comme formation radicale de l'individu par lui-même. Réflexion sur différentes figures de joueurs, achevées et moins achevées.

Nietzsche, F., *La naissance de la tragédie*, Paris : Éditions Gonthier, 1964. 191p.

Élaboration d'une figure de parfait joueur, en équilibre entre le « dyonisien » et l'« apollinien ».

Pascal, B., *Pensées*, Paris : Garnier, 1951. 342p.*

Conception du jeu qui le réduit au divertissement, et du divertissement comme simple manière de tenter de se détourner du sérieux de l'existence.

Pouivet, R., « Normes et vertus esthétiques », <http://poincare.univ-nancy2.fr/Presentation/?contentId=1512>, 2001.

Réflexion sur la manière dont fonctionne le jugement de goût visant à montrer que ce dernier ne peut être compris comme dérivant de l'application de critères abstraits.

Rorty, R., *Objectivisme, relativisme et vérité*, Paris : Presses universitaires de France, 1994. 248p.

Exemple de pensée voulant se dégager de la référence à un monde en soi mais n'élaborant pas de nouveau cadre conceptuel (la vérité, par exemple, y demeure rejetée et est donc toujours conçue comme vérité (illusoire) d'un monde objectif).

Schiller, F., *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris : Aubier, 1943. 357p.*

Réflexion sur la nécessité politique de l'éducation esthétique de l'homme. Exemple de pensée pour laquelle la formation radicale de l'individu pour lui-même est un enjeu fondamental.

Souriau, É., *La couronne d'herbes*, Paris : 10/18, 1975. 438p.*

Élaboration d'une morale fondée sur des bases esthétiques.

Spinoza, B., *Éthique*, Paris : Garnier-Flammarion, 1965. 378p.*

Exemple de pensée pour laquelle la formation de l'individu pour lui-même est l'enjeu essentiel de la philosophie (et présentée sous la forme d'un engin d'exercice de la pensée ou d'un jeu en ce sens).

Staquet, A., *La morale et ses fables; De l'éthique narrative à l'éthique de la souveraineté*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2000. 302p.

Développement d'un style non académique en fonction de l'objet d'étude. Élaboration d'une façon de transformer une forme de morale du travail en jeu.

Staquet, A., *L'utopie ou les fictions subversives*, Zurich, Québec : Éditions du Grand Midi, 2003. 182p.*

Réflexion sur la fonction subversive du genre utopique. Utilisation de procédés littéraires visant à permettre au lecteur de comprendre les enjeux présentés par d'autres voies que le discours direct.

Voltaire, « L'Ingénu », in *Romans et contes*, Paris : Gallimard, 1954. 360p.*

Jeu philosophico-littéraire permettant au lecteur de prendre distance par rapport à sa propre culture.

Wittgenstein, L., « Leçons sur l'esthétique », in *Leçons et conversations*, Paris : Gallimard, 1992. 186p.

Élaboration de jeux philosophiques montrant que les différents enjeux constituant l'esthétique ne peuvent être compris par une pensée théorique (et par exemple que l'appréciation esthétique est un phénomène qui fonctionne autrement que selon des critères abstraits).

Wittgenstein, L., *Tractatus logico-philosophicus*, suivi de *Investigations philosophiques*, Paris : Gallimard, 1961. 364p.*

Tractatus : exemple de système philosophique exprimé sous une forme tout à fait particulière. *Investigations* : jeux philosophiques déployant un autre type de pensée que les systèmes théoriques ; analyse des « jeux de langage » en lesquels les mots ou expressions que nous utilisons prennent sens, et qui eux-mêmes prennent sens dans des « formes de vie ».

Table des matières

Introduction.....	1
Renversement moral.....	22
Renversement épistémologique.....	48
Art des concepts et assimilation du contexte.....	81
Conclusion.....	103
Appendice.....	106
Écrans.....	106
Bibliographie commentée.....	110
Table des matières.....	117