

LES JEUX POUR RITUALISER LA VIOLENCE (*)

Le jeu sans compétition est-il encore un jeu ? Existe-t-il des jeux que l'on pourrait qualifier de “ non violents ” ?

Parce qu'ils sont l'expression de la vie, les jeux sont aussi l'expression de la violence : ils montrent comment les humains, sur tous les continents, ritualisent la violence pour mieux la dominer. Il est alors important de comprendre le fonctionnement des jeux en se référant à l'analyse de Roger Caillois et de confronter celle-ci avec les hypothèses de René Girard sur le fonctionnement de la violence. Car l'enjeu est de savoir s'il est possible de cataloguer les jeux en “ violents ” et “ non violents ”.

Pour qui veut avoir une vue globale sur les jeux, la lecture du livre de R. Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*¹ est indispensable. C'est une étude très synthétique sur les différentes formes de jeux que les cultures ont pu inventer.

R. Caillois propose “ *une division des jeux en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige* ”.²

Les jeux de hasard sont à l'opposé des jeux de compétition

Dans le cas des jeux de compétition (football, bille, échecs), le but est de démontrer sa propre supériorité. Ces types de jeux qu'on rencontre aussi chez les animaux ne consistent pas cependant à causer au rival des dommages sérieux.

En ce qui concerne les jeux de hasard (roulette, loterie), il s'agit bien moins de gagner sur l'adversaire que sur le destin. En ce sens les jeux de hasard sont à l'opposé des jeux de compétition. Le joueur y est passif : à l'inverse des jeux de compétition, le hasard nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification, la responsabilité individuelle.

Certains jeux combinent ces deux éléments : hasard à la distribution (cartes, dominos) et compétition à partir du jeu reçu. “ *Le hasard n'a pas pour fonction de faire gagner les plus intelligents, mais tout au contraire d'abolir les supériorités naturelles ou acquises des individus...* ”

Les jeux de hasard, contrairement aux autres, sont typiquement humains. Les animaux ne les connaissent pas. C'est peut-être pour cela dit Caillois que les enfants, encore proches de l'animal, donnent moins d'importance aux jeux de hasard que les adultes.

Compétition et hasard “ *obéissent aussi à une même loi : la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pur que la réalité refuse aux hommes* ” et tentent donc de faire le monde autre qu'il n'est en réalité. On peut aussi le changer en se faisant autre.

C'est le cas dans la catégorie du simulacre. Caillois y classe tous les jeux enfantins d'imitation... des adultes. Mais il y englobe aussi tous les jeux de masque et de travesti et, bien entendu, le théâtre. Le plaisir de ces jeux vient du fait “ *d'être un autre ou de se faire passer pour un autre* ”.

Masque et compétition se combinent fort bien quand les spectateurs soutiennent telle ou telle équipe de foot : si la compétition est sur le terrain, le masque lui est chez les spectateurs par identification aux héros. On peut ainsi assister à une compétition à l'intérieur des équipes de

1) *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige, Roger Caillois, éditions Gallimard, coll. Idées.*

2) *Dans chacune de ces quatre rubriques, Caillois distingue une progression entre deux pôles antagonistes : d'un côté le “ divertissement, la turbulence, l'improvisation libre et l'épanouissement inconscient par où se manifeste une fantaisie incontrôlée ”, de l'autre “ un besoin croissant de plier cette fantaisie incontrôlée à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes... afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré ”.*

spectateurs. Les jeux de masques sont une invention incessante, “ *la règle du jeu est unique : elle consiste pour l’acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu’une faute conduise celui-ci à refuser l’illusion* ”.

Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige – balançoire, toboggan) et qui consistent “ *en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d’infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse* ”. Ce plaisir, lui non plus, n’est pas le privilège de l’Homme. Caillois cite plusieurs espèces animales qui s’y adonnent (chiens qui courent jusqu’à l’épuisement, par exemple).

On y retrouve toute sortes de jeux remis au goût du jour par de puissants marchés depuis la révolution industrielle (montagnes russes, courses de voitures, ou, plus récemment, le saut à l’élastique)...

Caillois fait par ailleurs remarquer que si compétition et hasard d’une part, masque et vertige d’autre part, vont ensemble, ils correspondent aussi à des âges culturels différents : masque et vertige dominant dans les sociétés anciennes, compétition et hasard dans les sociétés modernes.

A l’origine de la violence, il y a l’imitation du désir de l’autre

L’intérêt des thèses de Caillois tient à leur correspondance dans le monde animal pour trois catégories au moins : compétition, masque et vertige. Mais comment interpréter l’absence de la catégorie “ hasard ” ? C’est là sans doute que s’enracine la spécificité de l’Homme : qui dit hasard dit destin, dit systèmes religieux pour le conjurer. Et c’est précisément là que cette formalisation des thèses de Caillois devient intéressante pour nous. René Girard n’a pas manqué de remarquer en effet que ces quatre catégories de jeux correspondent aux quatre grands moments des rites sacrificiels tels qu’il en a défini la structure. Mais René Girard, dans *Des choses cachées depuis la fondation du monde*³, classe les quatre catégories de Caillois dans un ordre différent : en premier les jeux de compétition ou de lutte, puis les jeux de vertige et enfin les jeux de hasard.

A l’origine de la violence nous dit Girard, il y a l’imitation (la mimésis) du désir de l’autre : dès que quelqu’un fait un geste d’appropriation d’un objet, cela provoque chez le spectateur le même désir d’objet. Très vite s’installe alors la compétition pour l’objet. Ce n’est pas la multitude d’objets qui permettra de dévier le conflit puisque l’on voit très souvent les enfants se battre pour un seul et même objet, tiré d’une multitude d’autres. Très vite la compétition pour cet objet va devenir conflit de personnes : on perd l’objet du conflit, ce sont les personnes qui s’opposent. Cela commence par des insultes qui visent la personne et ça peut aller jusqu’aux coups, voire même la mort chez les adultes. Cette mort n’était pas voulue. Elle a été le résultat d’une spirale incontrôlée, d’un vertige dont ont été saisis les deux protagonistes sans le vouloir. On trouve donc bien ici imitation, compétition et vertige. Et le hasard ? le hasard joue un rôle important quand le phénomène décrit ci-dessus se passe dans un groupe et que ce processus aboutit au choix d’un “ bouc émissaire ”, sensé porter la faute de la crise traversée par le groupe. Autrefois on “ tirait au sort ” pour connaître le coupable. C’est ce que l’on chante aux enfants dans “ Il était un petit navire ”...

De ce schéma qui peut paraître simpliste mais qui, dans la réalité, prend des formes extrêmement complexes. Girard tire une théorie générale sur le sacré, le rite, dont la fonction essentielle serait de rejouer des situations fondatrices de crise sacrificielle pour en conjurer les effets dévastateurs. Pour illustrer cela dans le domaine du jeu, citons le carnaval qui est ni plus ni moins qu’un rite au cours duquel on autorise le peuple à transgresser certaines règles impératives, à se moquer des autorités, par exemple, pendant un court laps de temps, pour lui permettre de se défouler. Mais

3) *Des choses cachées depuis la fondation du monde*, René Girard, éditions Grasset, 1978

après, tout revient dans l' " ordre ". C'est une façon comme une autre d'éviter les révolutions. Même si, ici ou là, dans l'histoire, le carnaval a tourné en vraie révolution. Ce que nous appelons le hasard n'est rien d'autre dans cette vision des choses que l'intervention des dieux, intervention incompréhensible aux yeux des humains, mais vérité absolue : seule la divinité peut voir le vrai coupable lorsque tout le monde est aveuglé par la crise qu'il traverse. Et la crise terminée – par l'expulsion violente de la victime – tout revient dans l'ordre, tout le monde se réconcilie. C'est le rôle du " bouc émissaire " de se charger de toutes les violences des autres pour leur permettre faussement de se réconcilier.

Le jeu est un rite qui canalise l'agressivité en vue d'une communication

Et si, nous dit Girard, les jeux n'étaient au fond que l'expression profane des rites religieux, eux-mêmes inoculation d'une violence moindre pour conjurer la grande, celle qui pourrait détruire l'humanité par la faute des Hommes ? Les quatre grandes catégories de jeux définies par Caillois symboliseraient les quatre grands moments des crises sacrificielles ou des rites humains. Ainsi serait fondée l'origine violente des jeux. Cela nous confirmera dans certaines intuitions selon lesquelles des jeux reproduisent trop les schémas de la violence pour être innocents. Mais faut-il pour autant prétendre que tout jeu qui comporte l'une de ces quatre grandes catégories a forcément des connotations violentes ? Le jeu ne consisterait-il pas précisément à jouer la violence sans la réaliser ?

Peut-être faut-il poser la question autrement : d'où vient notre besoin de jouer sinon de celui de canaliser notre combativité naturelle ⁴ pour éviter qu'elle ne se transforme en destructivité ? C'est la ritualisation de l'agression qui engendre la communication dit Denise Van Caneghem⁵. C'est quand la combativité est coupée de ses inhibiteurs naturels⁶ que la ritualisation de la communication devient impossible et se transforme en destructivité, nous rappelle Jacques Sémelin⁷. Le jeu est donc bien ce rite qui canalise l'agressivité en vue d'une communication. En tant que rite, le jeu n'est plus la violence elle-même, mais il ne cesse d'en parler, d'en utiliser certains ressorts pour mieux en casser les effets destructeurs.

Mais tous les jeux n'associent pas tous les mêmes éléments. Certains font appel à telle ou telle catégorie définie par Caillois. Il devrait donc être possible de faire une grille de lecture des jeux.

Divers critères de violence peuvent être associés à chaque catégorie de jeux.

Jeux d'imitation : si leur ressort consiste pour l'acteur à ne pas casser l'illusion de l'imitation, c'est que tout repose sur la séduction. Mais il n'est pas neutre que celles-ci porte sur la personne (phénomène de culte de la personnalité) ou sur les idées (enjeux idéologiques). On peut aussi distinguer si c'est l'humour ou l'ironie qui sert à séduire : le clown acquiert la sympathie du public parce qu'il se moque de lui-même et le public s'identifie à son malheur. L' " humoriste " se sert de l'ironie mais pour faire rire sur le compte d'un autre, ce qui est le début de la violence.

Jeux de compétition : toute possibilité de recours au mensonge, au bluff, renvoie à des mécanismes de violence, ce que cherche à contrecarrer la règle valable pour tous. De la même façon, il n'est pas insignifiant de savoir si la compétition se joue autour de la domination ou autour de la négociation, autour du chacun pour soi ou autour de la collaboration. Il peut s'agir

4) *Combativité ou " agressivité bénigne " pour reprendre l'expression d'Eric Fromm dans La passion de détruire (éditions Laffont), celle qui garantit la survie de l'espèce, à la différence de l'agressivité " maligne " qui peut détruire l'espèce et qui est spécifique de l'Homme.*

5) *cf. Alternatives Non Violentes n° 38 sur " les violences banales ", septembre 1980.*

6) *Les instincts sont si puissants chez les animaux qu'ils interdisent toute violence à l'intérieur de l'espèce, rôle qu'est sensé jouer le sacré chez l'Homme : "Tu ne tueras pas ".*

7) *Pour sortir de la violence ? Jacques Sémelin, Editions Ouvrière, 1983.*

d'essayer de se coordonner pour s'en sortir... à moins que cela n'aille jusqu'à un " tous contre un "... Cet élément peut paraître neutre mais la règle du jeu le rend surpuissant dès le début : par exemple, la banque dans le Monopoly. Enfin, il n'est pas neutre que le recours à une stratégie quelconque (c'est à dire toute méthode de calcul dont le but est la domination de l'autre) prime sur l'esprit de résistance (attitude qui permet de ne pas se faire dominer sans pour autant y parvenir en dominant l'autre). N'oublions pas non plus un aspect décisif : le jeu apporte-t-il un profit ou non (jeux d'argent) ?

Dans **les jeux de vertige**, outre le danger qu'ils présentent pour la vie de ceux qui pratiquent, je dénoncerais essentiellement les mécanismes d'accoutumance (opposés au libre choix) comme critères décisifs : plus l'effet de spirale est fort (drogue), moins le " joueur " est libre.

Enfin, dans le cadre des **jeux de hasard**, il importe de définir la place qu'il joue : plus elle est grande moins le joueur est responsable. Il n'est pas sans intérêt de constater qu'on peut mettre sur le compte du hasard des événements qui sont en cohérence avec l'idéologie du jeu (c'est le cas des cartes " rouges " qu'on tire lorsque l'on arrive sur telle case d'un jeu comme le Monopoly).

On peut ainsi réunir quelques éléments d'analyse des jeux. Mais chacun/e pourra, selon sa sensibilité, rajouter d'autres critères.

MOINS de VIOLENCE	PLUS de VIOLENCE
Séduction pour des idées, les comportements	Séduction pour des personnes
Humour	Ironie
Transparence	Mensonge
Négociation	Domination
Coopération	Chacun pour soi
Résistance	Stratégie
Plaisir	Gains
Sans danger	Dangereux
Libre choix	Accoutumance
Habilité	Hasard
Responsabilité	Culpabilité
Rôle actif	Rôle passif

Le caractère ludique d'un jeu provient d'un équilibre entre critères de « plus de violence » et « moins de violence »

Si j'avais à classer ces critères par ordre d'importance, je citerais d'abord rôle actif/rôle passif, domination/négociation, plaisir/gain, libre choix/accoutumance.

Il est possible de prendre tel ou tel jeu et de l'analyser selon ces critères sur l'échelle " plus ou moins de violence ". On se rendra compte très vite que les jeux traditionnels font la part à l'équilibre. Même le jeu d'échecs, jeu de domination, de stratégie, de chacun pour soi, de hasards (pour le choix de la couleur) par excellence, n'en conserve pas moins des éléments de transparence, de libre choix, d'habileté, de responsabilité, de rôle actif, et est sans danger.

C'est précisément cet équilibre entre des critères opposés qui fait le caractère ludique d'un

jeu. Et n'oublions pas que si le jeu sert à ritualiser la violence⁸, il sert en fait à jouer avec elle, à se jouer d'elle...

Est-ce à dire que les jeux font de toute façon appel à la violence ? Que faut-il alors penser des jeux coopératifs, par exemple ?

Les jeux coopératifs veulent combattre l'idée, le comportement de compétition. Mais ce n'est là qu'un des quatre aspects de la violence dans les jeux. Par ailleurs, je ne suis pas sûr que la compétition soit totalement absente de ces jeux : elle n'est peut-être que déplacée. Au lieu de se situer entre les joueurs, elle se situe entre les joueurs et un élément agressif (le feu, les pluies acides...)⁹.

De plus, le hasard (recours aux dés) et l'imitation (recours à des rôles de notre société comme les pompiers –une profession très militarisée chez nous ! -, les écologistes, etc.) ne sont pas absents de ces jeux. Pour inventer des jeux “ non violents ”, il faudrait donc trouver des règles qui ne fassent appel ni à la compétition, ni au hasard, ni au vertige, ni au mimétisme. Pourra-t-on encore parler de jeu ? Ne risque-t-on pas d'inventer plutôt des “ devoirs ” ?

Il me semble nécessaire d'insister sur un point : si ce qui fait la qualité d'un jeu c'est l'équilibre qui s'y trouve entre les différents critères de “plus de violence” et de “moins de violence”, alors il faut jouer avec beaucoup de jeux différents. Car c'est cette variété des équilibres qui est la meilleure garantie d'ouverture d'esprit.

(*) article publié dans “ Jeux et violence ” éd. Non-violence actualité

8) *Il serait utile d'étudier dans la ritualisation l'importance du rapport entre le rituel et la réalité qu'il représente. Ceci afin de pouvoir mesurer l'impact des nouveaux jouets guerriers (très réalistes) sur la qualité du jeu : en reste-t-il au stade de l'imaginaire ou devient-il une phase d'entraînement à la guerre ?*

9) *Ces éléments agressifs de plus ne sont pas neutres : par volonté pédagogique ils sont choisis pour sensibiliser aux dégâts causés par nous ou par d'autres. Ils ne sont donc que des médiations entre les humains. On en reviendrait ainsi à une compétition entre humains, par dégâts écologiques interposés. Mais il est vrai qu'on ne peut confondre “ compétition ” entre humains et compétition entre humains et éléments naturels.*