

Sous la direction de
Charles Perraton
Maude Bonenfant



La ruse

Entre la règle et la triche



Presses de l'Université du Québec

La ruse

Entre la règle et la triche

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Vedette principale au titre :

La ruse: entre la règle et la triche

(Cahiers du Gerse; n° 10)

ISBN 978-2-7605-3200-7

1. Tromperie. 2. Règle (Philosophie). 3. Fraude. 4. Jugement. I. Perraton, Charles, 1948-
II. Bonenfant, Maude, 1976- . III. Collection: Cahiers du Gerse; n° 10.

BJ1422.R87 2011

177'.3

C2011-941326-4

Membre de
L'ASSOCIATION
NATIONALE
DES ÉDITEURS
DE LIVRES

Presses de l'Université du Québec

Le Delta I, 2875, boulevard Laurier, bureau 450, Québec (Québec) G1V 2M2

Téléphone: 418 657-4399 – Télécopieur: 418 657-2096

Courriel: puq@puq.ca – Internet: www.puq.ca

Diffusion/Distribution:

Canada et autres pays: Prologue inc., 1650, boulevard Lionel-Bertrand, Boisbriand (Québec)
J7H 1N7 – Tél.: 450 434-0306 / 1 800 363-2864

France: Sodis, 128, av. du Maréchal de Lattre de Tassigny, 77403 Lagny, France – Tél.: 01 60 07 82 99

Afrique: Action pédagogique pour l'éducation et la formation, Angle des rues Jilali Taj Eddine
et El Ghadfa, Maârif 20100, Casablanca, Maroc – Tél.: 212 (0) 22-23-12-22

Belgique: Patrimoine SPRL, 168, rue du Noyer, 1030 Bruxelles, Belgique – Tél.: 02 7366847

Suisse: Servidis SA, Chemin des Chalets, 1279 Chavannes-de-Bogis, Suisse – Tél.: 022 960.95.32



La *Loi sur le droit d'auteur* interdit la reproduction des œuvres sans autorisation des titulaires de droits. Or, la photocopie non autorisée – le « photocopillage » – s'est généralisée, provoquant une baisse des ventes de livres et compromettant la rédaction et la production de nouveaux ouvrages par des professionnels. L'objet du logo apparaissant ci-contre est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit le développement massif du « photocopillage ».

La ruse

Entre la règle et la triche

Sous la direction de

Charles PERRATON
Maude BONENFANT

 **Presses**
de l'Université
du Québec

Cahiers du gerse



Comité scientifique et de rédaction

Serge Cardinal, Département d'histoire de l'art, Université de Montréal

Mike Gasher, Department of Journalism, Concordia University

François Jost, Département des communications, Université de Paris III Sorbonne-Nouvelle

Germain Lacasse, Département d'histoire de l'art, Université de Montréal

Alain Médam, Sociologue et peintre

Charles Perraton, Département de communication sociale et publique, UQAM

Bernard Perron, Département d'histoire de l'art, Université de Montréal

Jean-François Renaud, École des médias, UQAM

Jean-Philippe Uzel, Département d'histoire de l'art, UQAM

Remerciements

Le Gerse remercie le CRSH, la Faculté de communication, ainsi que le Département de communication sociale et publique de l'UQAM qui, par leur aide financière, ont rendu possible cette publication.

Les Presses de l'Université du Québec reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada et du Conseil des Arts du Canada pour leurs activités d'édition.

Elles remercient également la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.

Révision des textes

Charles Perraton

Maude Bonenfant

Charline Lessard

Mise en pages

Info 1000 mots

Conception de la maquette de couverture

Jean-François Renaud

Œuvre en couverture

Conception et réalisation de l'image composite: Jean-François Renaud

Cheval de Troie: iStock, visage de Ménélas: Zafky

2011-1.1 – *Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés*

© 2011 Presses de l'Université du Québec / Cahiers du gerse

Dépôt légal – 3^e trimestre 2011

Bibliothèque nationale du Québec / Bibliothèque nationale du Canada

Imprimé au Canada

Sommaire

7 Les limites de la ruse — Charles PERRATON et Maude BONENFANT

13 La rencontre d’Ulysse et des sirènes. La ruse et la raison pour trois philosophes contemporains : Adorno, Elster et Foucault — Marie DANEY DE MARCILLAC

31 L’entrebâillement du tissu : ruser avec la grammaire dans la pensée d’aujourd’hui — Josef SCHOVANEC

51 Règles, convention et autorégulation : quelques considérations théoriques pour l’analyse des pratiques vidéoludiques — Charles PERRATON

65 L’immanence des règles — Fabien DUMAIS

83 Ruser avec la mécanique des règles — Gabrielle TRÉPANIÉR-JOBIN

97 La ruse, la triche et la règle de jeu vidéo : le « *Fosbury Flop* » et le « *Zergling Rush* » — Sébastien HOCK-KOON

113 De la stratégie et de la tactique : la ruse dans les jeux de stratégie en temps réel — Simon DOR

131 Du métajeu au métadesign : concevoir par-delà les règles — Vincent MAUGER

155 La ruse démocratique — Philip KNEE

169 Ruse et triche dans l’espace urbain : formes de résistance urbaine ou le pouvoir des tacticiens — Eleonora DIAMANTI

189 Bibliographie générale

203 Notes sur les collaborateurs

Les limites de la ruse

Charles PERRATON et Maude BONENFANT

La ruse fait-elle preuve d'astuce, de finesse, d'habileté et d'ingéniosité ou constitue-t-elle un aveu de faiblesse? Pourrait-on y voir la critique, sinon la maximisation de la règle, une manière de la travailler ou de travailler sur elle? Mais un travail sur la règle n'est pas sans limites: la triche en marque la transgression. En effet, alors que la ruse consiste à *faire avec la règle*, en cherchant à en maximiser les possibilités, la triche consiste à *faire malgré la règle*, en la transgressant pour mieux satisfaire ses intérêts. C'est que les pressés et les ambitieux trouvent toutes les raisons pour transgresser les règles du jeu. Pour celui qui agit dans son intérêt, toutes les raisons sont bonnes de transgresser les règles du jeu. Des raisons politiques, religieuses ou personnelles peuvent le convaincre d'agir en toute légalité. Pourquoi respecterait-il la règle s'il se croit dans son droit ou s'il n'en comprend pas l'utilité? Pour plusieurs, en effet, jouer avec la règle fait partie du jeu.

Mais tout écart perçu par rapport aux cas connus d'application de la règle n'appelle-t-il pas un jugement pour décider s'il relève de la ruse ou de la triche? Et un tel jugement ne suppose-t-il pas le recours à un tiers? De quelle nature est ce jugement qui permet de décider si le «coup» est acceptable ou pas? Considère-t-on le coup comme maximisation de la règle – ouvrant ainsi la porte à une éventuelle modification de la règle – ou comme transgression? Que faut-il juger et qui peut le faire? Avant de répondre, il est bon de rappeler que pour Kant, dans la *Critique de la raison pure*, le jugement est «la faculté de *subsumer* sous des règles, c'est-à-dire de décider si quelque chose rentre ou non sous une règle donnée». Mais comme il n'y a pas de règle qui permette de décider si une chose est soumise ou non à une règle donnée, on doit reconnaître que le jugement est un art plutôt qu'une science, qu'il s'exerce sans pouvoir s'apprendre. Voilà pourquoi, comme on le dit en droit, l'autorité d'un jugement varie en fonction de «l'instance à partir de laquelle il émane».

Le chant xxiii de l'*Illiade* relate les jeux funèbres organisés par Achille en l'honneur de Patrocle. La course de chars en marque les débuts et la fin de l'épreuve donne lieu à un débat célèbre sur le classement où la ruse d'un des participants est soumise au jugement. Deuxième vainqueur de la course, Antiloque triomphe par la ruse sur ses adversaires. Il ne l'emporte ni par la vitesse de ses chevaux ni par son habileté à mener l'attelage, mais par une manœuvre jugée frauduleuse qui rend discutable le classement à l'arrivée. Comme le note un commentateur de l'œuvre : « Il faut, pour répartir les parts d'honneur, que le groupe débâte, interprète et juge. » (Rousseau, 2010 : 46) Considérant que la tactique d'Antiloque relève davantage de la triche que de la ruse – du moins au sens où nous l'avons défini plus haut –, Ménélas conteste sa victoire devant l'assemblée des Argiens. Saisi de repentir – ou faisant preuve de ruse encore –, Antiloque s'excuse et obtient le pardon de Ménélas qui lui cède finalement la deuxième place. D'abord considérée comme celle d'un tricheur, la tactique d'Antiloque passe ensuite pour celle d'un joueur rusé.

Considérons cet autre exemple cité par Hock-Koon dans son article : le *Fosbury Flop*. Dick Fosbury est un athlète américain qui remporta la médaille d'or du saut en hauteur aux olympiques de Mexico en 1968. Atypique et spectaculaire, sa technique du rouleau dorsal lui permit non seulement de battre ses adversaires qui faisaient appel à l'ancienne technique du rouleau ventral, mais aussi d'établir un nouveau record mondial à 2,24 m avec la technique du rouleau dorsal. Pour décider si cette technique relevait de la ruse ou de la triche, les juges passèrent en revue les règles et en vinrent à la conclusion qu'aucune d'elles n'était transgressée. Parce que Fosbury avait su : 1) donner l'appel d'un seul pied, 2) passer au-dessus de la barre, 3) ne pas la toucher, 4) ne pas plonger, sa technique fut acceptée et reconnue comme une manière rusée de faire le saut. Le cas de Iouri Stepanov mérite également d'être cité. Le 13 juillet 1957, il établit un nouveau record mondial du saut en hauteur à 2,16 m. Surpris d'une telle progression, des journalistes européens établirent par la suite, en analysant certaines photos prises lors de l'événement, que l'athlète portait des souliers avec des semelles anormalement épaisses (3 à 4 centimètres), ce qui avait pour effet d'augmenter son impulsion. Même si les règles furent changées

par la suite, son record du monde ne fut pas invalidé par les fédérations (International Association of Athletics Federations), parce que les règlements ne sont pas rétroactifs, mais il fut jugé par la communauté athlétique comme étant un tricheur.

Le problème soulevé dans ce livre est celui des limites de la règle et du pouvoir de l'invention; non seulement la règle comme limite entre la ruse et la triche, mais aussi la règle comme limite au-delà de laquelle, ou par rapport à laquelle, l'innovation est possible. Comme nous le verrons dans les textes qui suivent, la ruse est non seulement l'art d'utiliser la force du fort à son détriment, mais aussi celui d'inventer des issues possibles qui n'étaient pas prévisibles. Nous verrons également que la ruse n'est ni un art ni une technique réservés aux individus. Pour le pouvoir, elle consiste à mieux cerner les individus dans leur vie, à les surveiller et les contrôler sans leur donner l'impression d'être sous observation, ce qui s'obtient grâce aux technologies de contrôle qui incitent à l'aveu, à la transparence et à la visibilité. La liberté de l'individu consistera dès lors à résister et à ruser par tous les moyens pour échapper au maillage du pouvoir et aux différentes forces de détermination. Nous pouvons dire en ce sens que les forces de liberté ne dépendent pas tant de l'individu, que du travail de déplacement qu'il exerce sur les règles du jeu.

Comme le souligne Philip Knee, la ruse démocratique pourrait bien être un exercice de mise à l'épreuve des autorités politiques dont on a besoin. Nous croirions en la forme de vivre ensemble proposée aussi longtemps qu'elle procéderait d'une idée que chacun pourrait mettre en question. L'épreuve de vérité ne serait pas extérieure à nous, mais résiderait dans le libre jeu des opinions sur le cadre et la forme qu'on se donne. Et, pour autant qu'il nous est donné de pouvoir participer à la critique des modèles que nous nous sommes donnés, il n'y a pas à espérer pouvoir trouver un jour la forme qui tairait toute objection.

Pour élucider la nature de ce jeu qui oppose la ruse à la raison, **Marie Daney de Marcillac** entreprend de comparer les lectures de la ruse d'Ulysse face au chant des sirènes proposées par Adorno dans *La dialectique de la raison*, Foucault dans *La pensée du dehors* et Elster dans *Le chant de sirènes*, qui en envisagent notamment les portées éthique et esthétique. Son propos consiste à rappeler

que s'il existe un moment, dans l'histoire de la connaissance, où la raison assure son triomphe sur la ruse, il en est un aussi où cette dernière s'avère un outil indispensable pour faire la critique de la rationalité. **Josef Schovanec** montre pour sa part que dans l'œuvre d'Heidegger, l'écriture était une ruse lancée pour se libérer de la toute-puissance de la grammaire et de la pensée rationnelle, libérer les mots pour relancer le travail de production de sens. La multiplication des figures de style rend difficile l'accès au contenu et derrière ce masque se trouve lancé un défi au mode dominant de validation. Dans ce type d'écriture, il y a libération des mots : livrés à eux-mêmes, les mots se trouvent libérés du carcan grammatical pour entreprendre leur contribution à la production de sens. Pourquoi ruser avec la grammaire sinon pour déjouer une pensée qui s'impose et pour laisser surgir ce qu'il appelait la pensée archaïque, c'est-à-dire le retour de l'incertain, la mise en question des règles à partir desquelles nous pensions jusque-là.

Dans un effort de conceptualisation, **Charles Perraton** fait remarquer que c'est lorsque les individus ont fait l'expérience répétée des inconvénients de la transgression des règles du jeu qu'ils voient l'intérêt de se doter d'une règle générale assurant la poursuite de leurs activités. Leurs actions et leurs énoncés contribuent ainsi à l'élaboration et à la modification de règles qui s'inscrivent *progressivement, par la répétition et dans l'imitation* dans un processus d'auto-régulation. **Fabien Dumais** élabore de son côté une réflexion sur le pouvoir des individus dans la constitution de la règle. Il rappelle avec raison que si la règle sert l'intérêt général, elle doit contraindre le moins possible la liberté des individus qui l'actualisent. L'élaboration de la règle et les changements que son application appelle supposent l'existence de deux zones constitutives : une « zone d'état » qui fixe les limites à l'intérieur desquelles la variation s'effectue et une « zone formative » où se joue le sort des nouvelles occurrences. De son côté, **Gabrielle Trépanier-Jobin** développe l'idée selon laquelle la parodie de genre est un moyen habile de critiquer et de renouveler les règles du système de genre médiatique, sans avoir à les transgresser. Mais si la parodie parvient à ébranler le système de genre tout en évitant la censure et la marginalisation, elle n'y parvient pas sans risques, dont celui de consolider ce qu'elle cherche à critiquer.

Puis, différentes études de cas viennent enrichir la réflexion de cet ouvrage. Il y a d'abord **Sébastien Hock-Koon** qui, à l'aide du concept de «cadre de l'expérience» défini par Goffman, précise les conséquences de l'aspect informatique du jeu vidéo sur sa dimension ludique, et en particulier sur la mécanique de la règle, et développe ensuite sur les interactions entre la règle de jeu vidéo, la ruse et la triche. Par ailleurs, **Simon Dor** reprend l'idée de Clausewitz selon laquelle la ruse «suppose une intention cachée» et se demande comment la ruse opère dans les jeux vidéo de stratégie. Travaillant à partir de nombreux exemples, il fait ressortir l'ingéniosité que permettent les jeux de stratégie en temps réel tout en mettant en évidence que la ruse repose néanmoins sur les circonstances de la partie. Pour **Vincent Mauger**, le *metagaming* consiste en un ensemble de stratégies, d'actions ou de méthodes qui transcendent les règles établies; il brouille donc la limite entre ruse et tricherie du fait qu'il est à la fois permis et même encouragé par l'usage et la loi du jeu, tout en s'opposant à certaines normes ou règles sociales.

Dans la dernière partie de l'ouvrage est abordée la dimension politique de la ruse. Pour **Philip Knee**, il s'agit de montrer que la ruse démocratique consiste à réclamer ce qui ne peut être reçu. Par le consentement à une méconnaissance, le citoyen parvient à faire s'articuler l'idéal démocratique et son échec réitéré, en misant aussi bien sur l'observation rigoureuse de la règle démocratique (l'érosion de l'autorité) que sur sa transgression (la soumission à l'autorité). **Eleonora Diamanti** interroge deux formes de résistance urbaine particulières, le *flash mob* et la *guerrilla gardening*, et analyse les moyens par lesquels de telles actions relevant de la ruse et de la triche repoussent les limites de la règle ou bien élargissent les marges de la tolérance.

Nous croyons que la réflexion proposée ici est à la fois originale et pertinente. Elle est originale parce que nous abordons la question de la ruse sous différents angles, en mobilisant notamment les approches communicationnelle, sociologique, politique, philosophique, éthique et esthétique; elle est pertinente parce qu'il est opportun et même urgent aujourd'hui de mieux comprendre ce que devient notre rapport à la règle dans un contexte où sont souvent

confondus ruse et triche, dans un contexte de mondialisation et de concurrence, et cela aussi bien dans le monde des affaires que dans ceux de la politique, des arts, de l'enseignement et du jeu.

La rencontre d'Ulysse et des sirènes

La ruse et la raison pour trois philosophes contemporains :
Adorno, Elster et Foucault

Marie DANÉY DE MARCILLAC

Ulysse, le « *polumetis* », constitue dans l'imaginaire commun une figure récurrente de la ruse. Pour Marcel Détiénne et Jean-Pierre Vernant, la ruse d'Ulysse relève de la *Mètis*, forme d'intelligence qui a pour modèle le poulpe et le renard. Dans *Les ruses de l'intelligence*, ils définissent la *Mètis* comme :

formes d'intelligence rusée, d'astuce adaptée et efficace que les Grecs ont mis en œuvre dans de larges secteurs de leur vie sociale et spirituelle [...] La *mètis* est bien une forme d'intelligence et de pensée, un mode du connaître ; elle implique un ensemble complexe, mais très cohérent, d'attitudes mentales, de comportements intellectuels qui combinent le flair, la sagacité, la prévision, la souplesse d'esprit, la feinte, la débrouillardise, l'attention vigilante, le sens de l'opportunité, des habiletés diverses, une expérience longuement acquise ; elle s'applique à des réalités fugaces, mouvantes ; déconcertantes et ambiguës, qui ne se prêtent ni à la mesure précise, ni au calcul exact, ni au raisonnement rigoureux. (Détiénne et Vernant, 1978 : 9-11)

Elle permet au plus faible de gagner contre toutes attentes, dans des situations où il était donné d'avance comme vaincu. La *Mètis* ne relève pas entièrement du mythe, mais pas non plus de la raison. Le *logos* de la philosophie antique se construit contre la *Mètis*, au point que l'on puisse dresser un système d'oppositions entre la *Mètis* et la raison :

Or dans le tableau de la pensée et du savoir qu'ont dressé ces professionnels de l'intelligence que sont les philosophes, toutes les qualités d'esprit dont est faite la *mètis*, ses tours de main, ses adresses, ses stratagèmes, sont le plus souvent rejetés dans l'ombre, effacés du domaine de la connaissance véritable et ramenés, suivant les cas, au niveau de la routine, de l'inspiration hasardeuse, de l'opinion inconstante, ou de la pure et simple charlatanerie. (Détiénne et Vernant, 1978 : 10)

Dès l'Antiquité grecque, et en particulier dans la philosophie de Platon, deux modalités de la ruse peuvent être distinguées: la ruse utilisée par la *Mêtis* et celle qui relève de la raison. Dans sa lutte contre la ruse des sophistes, Socrate a en effet recours lui-même à la *maïeutique* ou accouchement de la vérité qui relève d'une forme de ruse. La ruse socratique reste néanmoins implicite, et ne fait jamais l'objet d'une théorisation. La philosophie systématique de Hegel apparaît comme un aboutissement de la rationalité occidentale, portée à son apogée, qui revendique alors plus que jamais l'usage de la ruse. L'expression «ruse de la raison» désigne la manière dont la raison hégélienne ruse en utilisant des médiations pour pouvoir se réaliser dans l'Histoire. L'outil du travailleur est le modèle des médiations auxquelles la raison a recours. Comment les philosophes contemporains pensent-ils à leur tour les rapports entre la ruse et la raison: la ruse est-elle alors extérieure ou intérieure à la raison? La question mérite d'autant plus d'être posée avec la crise de la rationalité qui caractérise les philosophies occidentales de l'après Seconde Guerre mondiale.

Trois philosophes occidentaux de la deuxième moitié du xx^e siècle, T. Adorno (1946), M. Foucault (1966), ainsi que J. Elster (1979), pensent les rapports de la ruse et de la raison, en commentant le même épisode de l'*Odyssée*: la rencontre d'Ulysse et des sirènes. L'épisode est connu pour la ruse d'Ulysse qui consiste à se faire attacher au mât du bateau pour entendre le chant des sirènes sans danger, tandis que ses compagnons ont les oreilles bouchées par la cire. Nous procéderons à une lecture comparée des commentaires de l'épisode, afin d'interroger ce qu'est la ruse pour les philosophes contemporains. La manière dont la ruse s'articule avec la raison apparaît déterminante dans la conception contemporaine de la ruse.

Nous analyserons ainsi la pluralité d'applications de la ruse d'Ulysse dans le monde contemporain. La ruse d'Ulysse apparaît comme une composante de la rationalité imparfaite qui caractérise un sujet faible. Le jugement que les philosophes portent sur la raison oriente alors leur évaluation de la ruse d'Ulysse. La ruse d'Ulysse, critiquée aussi bien par Adorno et Horkheimer que par Foucault, a néanmoins le pouvoir de révéler l'essence de l'art moderne.

Situations possibles de la ruse d’Ulysse dans la philosophie contemporaine

Lorsque les philosophes contemporains font référence à la ruse d’Ulysse face aux sirènes, ils reprennent un épisode majeur de l’épopée d’Homère. Dans quels types de questionnements philosophiques la référence à la ruse d’Ulysse est-elle alors invoquée ? Cet épisode a-t-il une portée spécifique dans le monde contemporain que l’on pourrait distinguer de celles qui lui ont été attribuées dans l’Antiquité grecque ? Plus concrètement, de quels types de situations est-il susceptible de rendre compte ?

L’épisode de l’*Odyssee* est commenté à deux reprises dans *La dialectique de la raison* (1944) d’Adorno et d’Horkheimer. Ils inscrivent leur travail dans la perspective des recherches d’Adorno et Horkheimer sur la théorie sociale. Dans une visée économique et sociale, l’épisode rend compte, de manière allégorique, des liens entre mythe, domination et travail. Ulysse ruse d’ordinaire parce qu’il a le choix entre « duper et périr ». Mais à l’approche des sirènes, il s’agit pour Ulysse de survivre, tout en jouissant du chant des sirènes. Les solutions divergentes adoptées par Ulysse et ses compagnons permettent de mieux percevoir par comparaison la spécificité de la ruse d’Ulysse :

Il ne connaît que deux moyens d’échapper au dilemme dont il prescrit l’un à ses compagnons. Il leur bouche les oreilles avec de la cire et les oblige à ramer de toutes leurs forces [...] Ulysse, le propriétaire foncier qui fait travailler les autres pour lui choisit la seconde voie. Il écoute, mais ligoté au mât, il ne peut rien. (Adorno, 2000 : 50)

La singularité de la stratégie d’Ulysse est d’autant plus manifeste que les deux stratégies ont été conçues par Ulysse lui-même. La voie choisie par Ulysse revient à adopter celle des deux solutions qui dépasse la dualité sous-entendue dans le terme « dilemme ». La réalité désignée est celle de l’Antiquité grecque, mais aussi celle de la société industrielle qui a vécu les atrocités de la Seconde Guerre mondiale. Ulysse est en effet « le propriétaire foncier » ou le « PDG » capitaliste petit-bourgeois dont la ruse consiste à « faire travailler les autres pour lui ». Les mesures que prend Ulysse préfigurent pour

Adorno et Horkheimer la dialectique de la raison, comme retournement de la raison contre elle-même dans sa quête d'émancipation de la nature :

Les mesures que prend Ulysse au moment où son bateau s'approche des sirènes préfigurent allégoriquement la dialectique de la Raison. De même que la substitution constitue la mesure de la domination, que le plus puissant est celui qui peut se faire représenter dans la plupart des fonctions, – de même la substitution est à la fois le véhicule du progrès et de la régression. Dans les conditions données, le fait d'être exempté du travail signifie (aussi bien pour les chômeurs que pour ceux qui sont à l'autre extrémité de l'échelle sociale) une mutilation. (Adorno, 2000 : 50)

La ruse d'Ulysse revient à se faire substituer dans son travail. Le remplacement dans le travail, qui pourrait sembler synonyme de progrès, est en réalité facteur de régression. Le patron qui renonce à participer au travail n'a plus de relation directe avec l'existence. C'est là le principe hégélien de la dialectique du maître et de l'esclave. Adorno cite à ce titre explicitement *La Phénoménologie de l'Esprit* de Hegel. La scène d'Ulysse ligoté au mât illustre de manière métaphorique le renversement des rôles entre le maître et les esclaves : « pour sauver Ulysse et se sauver eux-mêmes, ils laissent leur maître attaché au mât » (Adorno, 2000 : 50). Cette interprétation de l'épisode des sirènes doit sans doute beaucoup à la version que Kafka en propose dans la nouvelle « Le silence des Sirènes » :

Comme preuve que des moyens insuffisants, puérils même, peuvent servir au salut :

Pour se préserver des Sirènes, Ulysse se boucha les oreilles avec de la cire et se fit enchaîner au mât. Tous les voyageurs, sauf ceux que les Sirènes attiraient de loin auraient pu (naturellement) depuis longtemps faire de même, mais le monde entier savait que cela ne pouvait être d'aucun secours. La voix des Sirènes perçait tout et la passion eût fait éclater des choses plus solides que les chaînes et un mât. Mais bien qu'il en eût peut-être entendu parler, Ulysse n'y pensait pas. Il se fiait absolument à sa poignée de cire et à son paquet de chaînes, et tout à la joie innocente que lui procuraient ses petits expédients, il alla au-devant des Sirènes. (Kafka, 1984 : 542)

Kafka transforme l’épisode d’Homère, puisque cette fois c’est Ulysse lui-même qui, en plus de se faire attacher au mât, se bouche les oreilles. Adorno et Horkheimer en retiennent l’importance qu’acquiert la matérialité de la cire pour un Ulysse petit-bourgeois.

Le même épisode est mentionné dans « La pensée du dehors » (1966) de Foucault. L’article consacré à Blanchot est introduit par une réflexion sur une possible « pensée du dehors » qui habiterait les marges de la raison occidentale. Selon le philosophe, Blanchot serait un représentant moderne de cette pensée tendant vers l’extérieur de la raison. Plus précisément, cette pensée du dehors engage une conception spécifique de la relation du sujet à l’être du langage et de la fiction. L’ensemble du propos est marqué par le structuralisme, caractérisé par la crise du sujet et l’insistance sur l’auto-réflexivité du langage. La frontière entre la restitution de la pensée de Blanchot et l’exposition par Foucault de sa propre pensée reste ténue. « Eurydice et les sirènes » a pour objet le diptyque d’Ulysse et d’Orphée dans l’œuvre de Blanchot. Le commentaire foucauldien de la rencontre d’Ulysse et des sirènes est en un sens un commentaire du « Chant des sirènes » du *Livre à venir*. Là encore, la ruse intervient dans une situation où il n’est pas seulement question de vie ou de mort. À la différence de ses compagnons, il s’agit pour Ulysse d’entendre les sirènes, et contrairement à Orphée, de « traverser la mort vivant » :

Et pourtant ce chant pur – si pur qu’il ne dit rien que son retrait dévorant –, il faut renoncer à l’entendre, boucher ses oreilles, la traverser comme si on était sourd, pour continuer à vivre et donc commencer à chanter; ou plutôt, pour que naisse le récit qui ne mourra pas, il faut être à l’écoute, mais demeurer au pied du mât, chevilles et poings liés, vaincre tout désir par une ruse qui se fait violence à elle-même, souffrir toute souffrance en demeurant au seuil de l’abîme attirant, et se retrouver finalement au-delà du chant, comme si on avait traversé vivant la mort, mais pour la restituer dans un langage second. (Foucault, 2001: 532)

Pour Foucault, la ruse d’Ulysse a une visée esthétique. Elle est liée à la recherche d’une expérience, « traverser la mort vivant », qui rend possible la littérature. La littérature est conçue comme rencontre de la mort, comme manière de pouvoir à la fois l’éviter et la restituer, par et dans le langage. Le chant premier des sirènes entendu par Ulysse sera raconté dans le Récit second d’Ulysse chez les Phéaciens, mais également dans *Odyssée*. Blanchot construit dans *Le livre à*

venir sa théorie du Récit centré sur un seul épisode – ici « l'attente d'Ulysse enchaîné », caractérisé par son exceptionnalité et le rapport intime qu'il entretient avec la vérité. Notons que Blanchot, comme Foucault, connaissaient la lecture de l'épisode proposée dans *La dialectique de la raison*.

Dans « La rationalité imparfaite: Ulysse et les sirènes », Jon Elster interprète d'après une perspective encore différente la rencontre d'Ulysse et des sirènes. Dans le contexte intellectuel anglo-saxon, il travaille à montrer certaines limitations de la théorie du comportement rationnel telle qu'elle est utilisée par les économistes néo-classiques et par les philosophes analytiques anglo-saxons. Ces limitations ne doivent pas conduire à abandonner la théorie du comportement rationnel, mais à l'améliorer. Jon Elster propose alors une théorie de la rationalité imparfaite. Il montre que l'on peut avoir une attitude rationnelle envers sa propre irrationalité: à partir du moment où l'homme sait qu'il est irrationnel, il peut s'imposer des contraintes pour s'en protéger. Même s'il ne parvient pas toujours à utiliser sa raison, il est capable de tenir compte de sa faiblesse et de prendre en conséquence les précautions nécessaires. La ruse d'Ulysse face aux sirènes est pour lui un paradigme des contraintes imposées à soi-même, comme moyen privilégié pour remédier aux faiblesses de la volonté. Ces contraintes consistent à réduire l'ensemble des actions faisables afin d'assurer l'élément qu'il y préfère. Dans le cas d'Ulysse, le plaisir immédiat pourra par là être sacrifié en vue d'un plaisir futur. Dans la perspective qui intéresse Jon Elster, la ruse n'est donc plus un recours du sujet pour survivre, mais un moyen de parfaire une rationalité imparfaite. Jon Elster compare la stratégie d'Ulysse avec d'autres méthodes qui consistent à agir sur l'espace intérieur du sujet. Pour illustrer cette stratégie, le philosophe donne des exemples très concrets: ceux qui arrêtent de fumer, les malades mentaux souffrant de crises périodiques, des musiciens de jazz qui ont tendance à dépenser leur argent immédiatement se donnent ainsi des contraintes à eux-mêmes. Jon Elster construit en diptyque deux essais portant sur des cas extrêmes de « l'irrationalité humaine ».

Les commentaires du même épisode de l'*Odyssée* montrent que la réflexion sur la ruse peut s'inscrire dans une pluralité de domaines philosophiques. Une ligne de force se dégage néanmoins: la rencontre

de la raison et de son autre – qui se décline ici comme mythe, nature, art ou désir. La figure d’Ulysse le rusé se situe à chaque fois doublement sur l’échelle du temps, aussi bien comme figure atemporelle, que contemporaine des trois philosophes. La stratégie qu’il déploie face aux sirènes garde donc une pleine actualité.

La ruse d’Ulysse comme outil d’une raison imparfaite

L’évolution des rapports entre la ruse et la raison montre une annexion progressive de la ruse par la raison. Les trois philosophes font également de la ruse une des modalités de la raison, mais d’une raison qui n’est plus la raison hégélienne toute puissante. Dans des perspectives différentes, la ruse intervient comme un outil d’une raison imparfaite, révélatrice de la crise de la rationalité de la seconde moitié du xx^e siècle.

Adorno et Horkheimer entreprennent une étude anthropologique de l’émergence concomitante de la ruse et de la raison contre la nature et le mythe. Si la ruse et la raison se construisent contre la nature et le mythe, elles en procèdent néanmoins. Plus précisément, la raison naît de la ruse qui est la première manifestation à la fois de la reconnaissance d’une appartenance du sujet à la nature et de sa possible émancipation. La ruse a en effet pour origine les sacrifices religieux qui recelaient toujours en leur principe une part de duperie. La ruse du sacrifice consiste à respecter un contrat avec la nature, tout en profitant de ses failles. La stratégie d’Ulysse face aux sirènes est calquée sur ce modèle :

Il se fait tout petit, son navire suit sa course fatale et il comprend que, tout en se distançant consciemment de la nature, il lui reste soumis s’il continue à prêter l’oreille à sa voix. Il respecte le contrat qui scelle sa dépendance et, ligoté au mât, il se débat encore pour tomber dans les bras destructeurs. Mais il a découvert une lacune dans le contrat : c’est elle qui lui permettra d’échapper à la norme tout en lui obéissant. Le contrat primitif ne prévoit pas si le passant doit être ligoté ou non pour écouter le chant ensorceleur. (Adorno, 2000 : 72)

Dans le contexte de la dialectique de la raison, l’esprit instrumental détaché, en se résignant et en se soumettant à la nature, lui donne ce qui lui appartient et de ce fait la berne. Il en va ainsi des sirènes qui sont des voix de la nature. Plus généralement, la ruse joue avec les

contraintes de la nature. La ruse relève alors du « défi rationalisé », en une alliance du défi et de la rationalité. Adorno et Horkheimer situent explicitement la ruse d’Ulysse dans la lignée des « ruses de la raison » hégéliennes. Ils analysent de manière très précise ce qui caractérise la pensée d’Ulysse face aux sirènes. Son intellect est essentiellement un instrument de domination du monde extérieur et de maîtrise de soi. L’assimilation de la ruse à la rationalité apparaît même dans le lexique utilisé pour désigner la stratégie d’Ulysse. Les termes de « mesures » ou de « moyens » remplacent en effet le mot ruse lors de la première mention de l’épisode. La seconde référence à la rencontre d’Ulysse et des sirènes intervient en revanche dans le cadre d’une analyse consacrée à la nature des ruses d’Ulysse.

Dans l’article de Foucault, il est plus difficile de déterminer le rapport de la ruse et de la raison. La perspective générale du propos l’éclaire néanmoins en partie. Foucault entend en effet faire porter ses recherches sur une pensée allant aux limites de la rationalité. C’est ce qu’il appelle « pensée du dehors » pour désigner les marges de la rationalité occidentale. La pensée de Blanchot relève selon lui de cette « pensée du dehors », de même que la pensée mystique depuis les textes du pseudo-Denys ou la théologie négative. Ulysse ruse pour essayer d’avoir accès à une expérience extérieure à la raison – écouter le chant des sirènes, tout en maintenant une forme de rationalité lui permettant d’en rendre compte dans un chant second – son propre récit. Il y a là comme une tentative pour jouer sur les deux tableaux. Le schème spatial est déterminant dans la conception foucauldienne de la pensée du dehors : une pensée du dehors relève en effet non pas d’une extériorité radicale à la raison, mais d’une situation sur les marges ou sur la frontière. Mais Ulysse, à la différence d’Orphée, ne parvient précisément pas à entendre ce chant des sirènes radicalement extérieur à la raison qui supposerait d’accepter d’entendre l’inaudible au risque de se perdre. Son « attente enchaînée » est l’image stoïcienne de celui qui parvient à dominer ses désirs et à supporter la souffrance. Cette attente enchaînée est aussi celle d’une raison prise au piège d’elle-même. L’Ulysse de Foucault est donc comme enfermé dans sa propre rationalité. Orphée, en ne traversant pas la mort vivant, ne pourra pas non plus rendre compte du visage désiré. Il en résulte donc une double difficulté pour atteindre la pensée du dehors qui rappelle celle de la théologie négative.

Jon Elster pense les rapports de la ruse et de la raison de la manière la plus explicite à travers sa théorie de la rationalité imparfaite. Il en résulte une lecture de l’épisode de l’*Odyssée* évacuant la notion de ruse. Ulysse a une « stratégie », et prend des « précautions », qui sont des composantes à part entière de la raison. Le stratagème d’Ulysse, considéré comme un « cas particulier » de contraintes données à soi-même devient une « méthode » reconductible. Jon Elster reconnaît néanmoins qu’Ulysse n’est pas entièrement rationnel, n’est pas que rationnel, et c’est pour cela qu’il se donne des contraintes à lui-même. Il associe le recours au stratagème à la prise de conscience de cette « rationalité imparfaite ». La faiblesse de sa volonté et la force de son désir orienté vers le principe de plaisir sont considérés comme autant de marques de son irrationalité. Mais Ulysse n’est pas non plus le jouet passif et irrationnel de ses volontés et de ses désirs fluctuants : il est capable d’obtenir de manière indirecte ce qu’une personne rationnelle aurait obtenu de manière directe. Jon Elster montre les rapports étroits que cette stratégie entretient avec la psychologie aristotélicienne. Le philosophe érige la stratégie d’Ulysse en « allocution », autrement dit formule à prendre en modèle. Il la définit ainsi : « c’est-à-dire que l’individu est capable de s’imposer l’allocution qu’il a préférée initialement, et parvient ainsi à être cohérent » (Elster, 1986 : 143). Le stratagème d’Ulysse relève donc d’une forme de rationalité indirecte faisant presque disparaître la notion de ruse.

La ruse d’Ulysse est perçue comme relevant presque entièrement de la rationalité : tendant vers la rationalité ou ne parvenant pas à s’en émanciper. Cela ne consacre pas pour autant la toute-puissance de la raison, au contraire. La raison a recours à la ruse comme outil, précisément parce qu’elle est imparfaite. Dès lors, le regard que les philosophes portent sur la ruse d’Ulysse dépend du rapport qu’ils entretiennent avec la raison.

Débat : la ruse et la raison au tribunal des philosophes contemporains

La figure du rusé Ulysse a fait l’objet de réévaluations permanentes au tribunal de l’histoire des idées. Le jugement porté sur une ruse ambivalente a toujours été controversé, car elle n’a jamais pour principe un souci éthique. Les philosophes contemporains

évaluent à leur tour la ruse d’Ulysse. Ils ne s’identifient jamais à la figure mythique : ils en font le support d’une pensée distincte de la leur qu’ils peuvent ainsi juger. Le débat sur la valeur de la ruse d’Ulysse se situe ici dans des perspectives pour l’essentiel éthiques ou esthétiques. Il implique l’analyse des conditions de la ruse, puis de ses conséquences. Les philosophes s’accordent sur la faiblesse paradoxale d’Ulysse dans l’épisode des sirènes. Certes, la ruse d’Ulysse, lui permettant de survivre tout en entendant le chant des sirènes, pouvait sembler particulièrement habile. Ils soulignent tous trois le statut singulier de la ruse d’Ulysse face aux sirènes dans l’*Odyssee*. Elle ne se limite plus à assurer la survie du héros, mais lui permet également d’assouvir sa curiosité, en écoutant le chant des sirènes qui promet une ouverture sur la connaissance et la beauté. Le stratagème pourrait sembler être le plus abouti de tous ceux déployés par Ulysse dans l’*Odyssee*. La singularité de cette ruse est mise en évidence par différents dispositifs de comparaison de la ruse d’Ulysse avec celles d’autres figures littéraires. La ruse d’Ulysse attaché au mât illustre en réalité presque métaphoriquement la fragilité du héros. Les trois philosophes portent sur la faiblesse d’Ulysse un regard divergent, en fonction de la place qu’ils accordent à la raison et du jugement qu’ils émettent sur cette dernière.

La ruse d’Ulysse apparaît valorisée lorsqu’elle consiste en un outil qui s’attache à pallier les faiblesses d’une raison reconnue comme faible. Dans cette perspective, la ruse constitue davantage une ruse du sujet avec lui-même, qu’une ruse dirigée vers autrui. Jon Elster fait d’Ulysse le paradigme de la « faiblesse de la volonté » (Elster, 1986 : 10) qui parvient néanmoins au résultat escompté. Si Ulysse est faible, c’est parce qu’il n’est pas assez rationnel. Il rend compte de la situation d’Ulysse de la manière suivante : être faible et le savoir, qui rappelle la théorie pascalienne de l’homme comme roseau pensant. Le passage consacré dans l’essai au pari pascalien confirme la référence implicite. Jon Elster défend l’idée que c’est précisément ce qui distingue l’homme de l’animal :

L’homme se distingue de l’animal précisément en ce qu’il est capable de sacrifier le plaisir immédiat à un plaisir futur plus grand. Même s’il ne parvient pas toujours à utiliser cette capacité qui est la sienne, il est néanmoins capable de tenir compte de sa faiblesse et de prendre les précautions nécessaires. (Elster, 1986 : 10)

C’est là une idée forte qui revient comme un leitmotiv dans son essai. Pour le philosophe, qui valorise la rationalité, le stratagème d’Ulysse est un moyen pour être rationnel de manière indirecte. En ce sens, elle est comme un outil qui participe à la perfection de la raison. Il en résulte une valorisation de la stratégie d’Ulysse par comparaison avec les méthodes qui consistent à réordonner son espace intérieur, à agir sur ses désirs plutôt qu’à agir sur les causalités extérieures. Lorsque Jon Elster hiérarchise l’efficacité des différentes stratégies, la méthode d’Ulysse apparaît comme la plus efficace :

La thèse générale que nous défendrons est que les contraintes imposées à soi-même sont un moyen privilégié pour remédier à la faiblesse de la volonté ; c’est le principal moyen pour être rationnel de manière indirecte. (Elster, 1986 : 101)

Pour Adorno, Horkheimer et Foucault, qui procèdent à une critique de la raison, Ulysse est en proie à une volonté de puissance, se manifestant notamment sur ses compagnons, figures d’autrui. La ruse, relevant de la raison, œuvre en ce sens. Cette volonté de puissance se retourne paradoxalement en faiblesse : Ulysse est faible parce qu’il est trop rationnel. La rencontre des sirènes sera en conséquence manquée. Il préfère choisir une solution d’entre-deux qui ne lui donne pas accès au chant des sirènes. Il n’y a donc en aucun cas identification de ces philosophes à Ulysse. Le héros grec est presque plus sourd encore que ses compagnons, car son attitude de résistance à l’irrationnel ne lui permet pas d’entendre réellement le chant des sirènes. Adorno et Foucault font de « l’attente d’Ulysse enchaînée », « d’Ulysse ligoté au mât » l’image dominante de l’épisode. Ils y voient une illustration de la faiblesse du héros immobile qui ne peut rien. Pour les deux philosophes, la rencontre d’Ulysse et des sirènes est une « rencontre manquée », Ulysse n’entendant pas à proprement parler le chant des sirènes. La ruse d’Ulysse qui opère comme une médiation vers la raison, ne fonctionne plus comme un outil, mais comme un écran entre Ulysse et le chant des sirènes. Ainsi, pour Foucault, « Ulysse a laissé se perdre dans les vagues le chant qu’il n’a pas entendu » (Foucault, 2001 : 533).

Leur critique de la ruse d’Ulysse n’est pas pour l’essentiel éthique. Le regard porté par Adorno et Horkheimer sur la ruse d’Ulysse participe de leur critique de la raison qui a une double portée, économique-sociale et esthétique. La rencontre des sirènes, nous

l'avons souligné, est une allégorie de la dialectique de la raison, mais aussi de la dialectique hégélienne du maître et de l'esclave qu'ils citent explicitement. La critique de la raison est donc également une critique de la domination, qui aboutit à une mutilation du maître comme de l'esclave. L'image d'Ulysse « attaché au mât » est un signe de la dimension sacrificielle de la ruse. Le sujet est atteint d'une déperdition de l'intellect et des sens, ce qui le coupe de toute relation éthique avec autrui, comme de toute jouissance esthétique.

La critique de Foucault se concentre sur la signification esthétique de la rencontre des sirènes. La double comparaison de la stratégie d'Ulysse à celle de ses compagnons et à celle d'Orphée, met en relief la singularité de l'entreprise d'Ulysse. À la différence de ses compagnons, il s'agit en effet pour Ulysse d'entendre les sirènes, et contrairement à Orphée, de « traverser la mort vivant ». À la suite de Blanchot, Foucault oppose la solution d'Ulysse à celle d'Orphée, selon une logique de l'inversion du gain et de la perte apparents :

C'est alors que, pour l'un comme pour l'autre, la voix est libérée : pour Ulysse, c'est avec le salut, le récit possible de la merveilleuse aventure ; pour Orphée, c'est la perte absolue, c'est la plainte qui n'aura pas de fin. Mais il se peut que sous le récit triomphant d'Ulysse règne la plainte inaudible de n'avoir pas mieux écouté et plus longtemps, de n'avoir pas plongé au plus près de la voix admirable où le chant peut-être allait s'accomplir. Et sous les plaintes d'Orphée éclate la gloire d'avoir vu, moins qu'un instant, le visage inaccessible, au moment même où il se détournait et rentrait dans la nuit : hymne à la clarté sans nom et sans lieu. (Foucault, 2001 : 533)

La question de la perte et du gain, posée ici d'abord d'un point de vue esthétique, était pensée autrement par Blanchot. La victoire apparente d'Ulysse face aux Sirènes est selon lui le résultat d'une volonté de puissance :

D'Achab et d'Ulysse, celui qui a la plus grande volonté de puissance n'est pas le plus déchaîné. Il y a en Ulysse, cette opiniâtreté réfléchie qui conduit à l'empire universel : sa ruse est de paraître limiter son pouvoir, de rechercher froidement et avec calcul ce qu'il peut encore, face à l'autre puissance. (Blanchot, 1986 : 7)

Blanchot connaissait sans doute *La dialectique de la raison* et adhérait apparemment à la critique d'un élitisme d'Ulysse qui domine ses compagnons.

Ulysse ne laisse pas indifférent les philosophes. Deux types de perspectives se dégagent ainsi en fonction du type d’expérience qui est valorisée : la ruse est une médiation qui peut fonctionner soit comme un outil, soit comme un écran. Lorsque la ruse, au même titre que la raison, est critiquée – par Adorno, Horkheimer et Foucault –, elle fonctionne cependant comme un marqueur ontologique dans le domaine esthétique. L’essence de l’art moderne pour ces derniers ne peut être comprise que dans le rapport qu’il entretient lui aussi avec la raison.

Portées ontologiques de la ruse et de la raison d’Ulysse : le négatif dans l’art moderne

Adorno, Horkheimer et Foucault critiquent la ruse d’Ulysse, marquée dès lors par une forme de négativité. Cette négativité revêt néanmoins pour Adorno, Horkheimer et Foucault le pouvoir paradoxal d’ouvrir à des ontologies de l’art moderne, notamment de la littérature et de la musique. Elles sont en un sens, pour parodier le titre d’un des ouvrages d’Adorno, des ontologies négatives. Ces ontologies sont doubles : à la fois critiques de l’art moderne tel qu’il est et utopiques, proposant en creux une esthétique de l’art tel qu’il devrait être.

Foucault théorise dans « Le langage à l’infini » (1963) la manière dont un épisode comme celui qui nous intéresse est susceptible de donner à penser l’être de la littérature. Il existe selon lui dans la littérature des phénomènes d’autoreprésentation du langage à travers des figures toujours en apparence de l’ordre de « la ruse et de l’amusement » :

Je me demande si on ne pourrait pas faire, ou du moins esquisser à distance, une ontologie de la littérature à partir de ces phénomènes d’autoreprésentation du langage ; de telles figures, qui sont en apparence de l’ordre de la ruse ou de *l’amusement*¹, cachent, c’est-à-dire trahissent le rapport que le langage entretient avec la mort – avec cette limite à laquelle il s’adresse et contre lequel il est dressé. Il faudrait commencer par une analytique générale de toutes les formes de reduplication du langage dont on peut trouver des exemples dans la littérature

1. C’est moi qui souligne.

occidentale. Ces formes à n'en pas douter sont en nombre fini, et on doit pouvoir en dresser le tableau universel. [...] La reduplication du langage, même si elle est secrète est constitutive de son être en tant qu'œuvre, et les signes qui peuvent en apparaître, il faut les lire comme des indications ontologiques. (Foucault, 2001: 253)

La ruse fonctionne donc comme un opérateur de vérité. Il prend pour exemple Ulysse chez les Phéaciens, écoutant en larmes le récit de sa propre histoire, avant de raconter lui-même ses aventures. Foucault montre ainsi la liaison entre la mortalité et un certain usage du langage : face à la mort, la littérature déploie une stratégie autoréflexive. « L'attente d'Ulysse enchaîné » constitue pour lui une autre figure qui rend compte de l'être de la littérature et plus généralement du langage : « L'oubli meurtrier d'Orphée, l'attente d'Ulysse enchaîné, c'est l'être même du langage. » La rencontre des sirènes n'est pas une expérience initiatique où l'on se perd pour se retrouver, mais la révélation de l'être même du langage dans lequel disparaît le sujet. Le chant des sirènes promettant à Ulysse le récit de ses propres aventures est en effet l'attraction vers un double dépersonnalisé, que Blanchot appelle le compagnon. Le langage est anonyme, lieu de la perte du sujet et de l'auteur :

Mais si le langage se dévoile comme transparence réciproque de l'origine et de la mort, il n'est pas une existence qui, dans la seule affirmation « Je parle », ne reçoive la promesse menaçante de sa propre disparition, de sa future apparition. (Foucault, 2001, 539)

Foucault semble proposer également en creux une esthétique utopique de la littérature moderne. Orphée est selon lui à la fois Ulysse et ses compagnons. La construction en diptyque du passage, l'ambivalence de la victoire d'Ulysse – qui n'a pas réellement entendu le chant – et de l'échec d'Orphée – qui n'a pas traversé la mort vivant – suggère que l'expérience fondamentale de la littérature reviendrait à réunir les deux aventures. Autrement dit, elle relève d'une forme de folie : on sait la manière dont Foucault relie expérience de la folie et expérience littéraire.

La rencontre « heureusement manquée des sirènes » (Adorno, 2000 : 73) constitue également pour Adorno et Horkheimer un seuil symbolique dans l'histoire de l'art occidental. Ce seuil a une portée ambivalente, dans la mesure où les philosophes ne lui confèrent

pas la même signification dans leur introduction consacrée à la dialectique de la raison et dans le passage d’«Ulysse ou mythe et raison». Dans l’introduction où le cadre allégorique est celui de la société bourgeoise, la ruse d’Ulysse transforme le chant des sirènes en art industriel. Les «liens» d’Ulysse attaché au mât acquièrent une forte valeur symbolique dans ce processus :

Les liens au moyen desquels il s’est enchaîné, il s’est irrévocablement enchaîné à la pratique, tiennent en même temps les sirènes à l’écart de la pratique : leur charme est neutralisé et devient simple objet de la contemplation, devient art. Auditeur passif, le ligoté écoute un concert comme le feront plus tard les auditeurs dans la salle de concert, et son ardente imploration s’évanouit déjà comme les applaudissements. (Adorno, 2000 : 50)

En un sens, ces liens, symboles de passivité pour l’auditeur, sont aussi ce qui emprisonne le chant ensorceleur des sirènes. La métamorphose du chant des sirènes en art repose ainsi sur la transformation de l’attitude de l’auditeur, ce qui rapproche la perspective d’Adorno et Horkheimer d’une théorie de la réception. La scission qui existe entre Ulysse et ses compagnons, le maître et ses esclaves, aboutit à une scission entre la jouissance de l’art et le travail manuel. Plus généralement, en s’isolant de la pratique, l’art perd sa valeur de connaissance. On peut lire également dans cet épisode l’avènement de l’art formel. Adorno et Horkheimer font de la ruse d’Ulysse face au cyclope le moment déterminant du formalisme. Le jeu de mots sur le nom « Personne » qui sépare le signifiant de la référence en relève.

Dans la seconde occurrence de l’analyse de l’épisode des sirènes, Adorno et Horkheimer semblent renverser la perspective :

Depuis la rencontre *heureusement*² manquée d’Ulysse avec les Sirènes, tous les chants ont une blessure, et la musique occidentale tout entière souffre de l’absurdité que représente le chant dans la civilisation, ce chant qui proclame néanmoins le pouvoir de tout art musical qui est d’émouvoir. (Adorno, 2000 : 73)

2. Je souligne.

Les philosophes voient cette fois dans le chant des sirènes non plus une allégorie de l'art en général, mais de la musique. Adorno, connu pour son œuvre de musicien, valorise en effet tout particulièrement la musique. Par son abstraction, elle semble n'avoir plus pour seule référence que l'émotion. Elle est absurde au sens où elle est déconnectée de tout pouvoir d'efficacité pratique sur le réel. Mais son pouvoir d'émouvoir qui suscite chez Ulysse ligoté « la violence du désir » et « un cri désespéré » (Adorno, 2000 : 72) est néanmoins un pouvoir réel.

Conclusion

Pour les philosophes contemporains, Ulysse incarne une forme de rationalité consciente de ses limites, caractéristique de la crise de la raison occidentale qui apparaît avec la Seconde Guerre mondiale. La ruse d'Ulysse consiste en un jeu avec les différentes limites de la raison qu'elles lui soient internes ou externes. Elle se situe dans la continuité des « ruses de la raison hégélienne », mais d'une raison qui se sait désormais imparfaite. Le jugement que les philosophes portent sur la ruse dépend donc de celui qu'ils portent sur la raison.

Deux traitements de la ruse se dégagent alors. Jon Elster, qui fait de la rationalité une ligne d'horizon vers laquelle doit tendre le comportement humain, valorise la ruse d'Ulysse comme outil pour parvenir à être rationnel de manière indirecte. Adorno, Horkheimer et Foucault en revanche, voient dans la ruse un écran. La ruse acquiert néanmoins pour ces derniers un pouvoir paradoxal de révélation ontologique de l'art moderne, lui aussi déterminé par le rapport qu'il entretient avec la raison.

Les traitements de la ruse d'Ulysse, qui en font une composante de la raison, semblent devoir être dépassés par la suite, à travers l'avènement de ce que Michel Serres nomme dans *Les cinq sens* « un troisième état de la pensée » (Serres, 1985 : 284). Ce troisième état de la pensée constitue un dépassement de l'opposition entre la *Mêtis* rusée d'Ulysse, assimilée à la pensée locale, et la rationalité classique ou pensée globale :

Nous entrons dans un troisième état qui déstabilise les deux autres [...] Nous équilibrons mieux le monde et le lieu, quand l'Antiquité ou ce qu'ainsi j'appelle, étouffée de local, ne pouvait parvenir au global et

quand l'âge moderne méprisait volontairement toute obstruction locale aux lois globales. Du coup, nous rééquilibrions ce que nos prédécesseurs nommaient empirique et abstrait, le sensible et l'intellectuel, les données ou la synthèse. (Serres, 1985 : 294)

Il joue par hybridation des deux états de la pensée, sans que l'un soit annexé par l'autre.

L'entrebâillement du tissu

Ruser avec la grammaire dans la pensée d'aujourd'hui

Josef SCHOVANEC

Pour commencer, chantons les Muses Héliconiennes, reines de l'Hélicon, la grande et divine montagne [...]. Et voici les premiers mots qu'elles m'adressèrent, les déesses, Muses de l'Olympe, filles de Zeus qui tient l'égide: « Pâtres gîtés aux champs, tristes opprobes de la terre, vous n'êtes rien que ventres! Nous savons conter des mensonges tout pareils aux réalités; mais nous savons aussi, lorsque nous le voulons, proclamer des vérités ». Ainsi parlèrent les filles véridiques (*kourai... artiepeiai*) du grand Zeus, et, pour bâton, elles m'offrirent un superbe rameau [...].

Hésiode: 32-33

Ces vers du prologue de la *Théogonie* d'Hésiode, témoins de la première aurore de la civilisation grecque, voire européenne, confrontent sous la forme du mythe deux camps distincts, deux visions du monde: pour les esquisser à gros traits, l'une où le réel est stable, peut-être pourrait-on dire rationnel, et l'autre marqué par la souplesse, l'échappement aux règles. Ainsi, le pouvoir ferme de Zeus, la dure loi de la terre et du ventre, le bâton rigide, la vérité en un certain sens du terme, s'opposent aux mensonges contés, aux envies fluctuantes des muses, au beau rameau gracieusement offert. Pourtant, Hésiode n'a pas, loin de là, pour objectif de repousser ce deuxième paradigme et instaurer une ère « scientifique » ou « positive » où la première régnerait sans partage. Mieux encore, les deux approches du réel se combinent, se lient et s'assemblent dans chaque phrase: ainsi, les filles de Zeus, qui pourtant ne dissimulent guère leur faculté au mensonge, sont qualifiées de « véridiques »; le discours d'Hésiode lui-même sur les dieux, chant à la fois aux muses et des muses, s'inscrit dans le même registre de vérité plurivoque.

À partir du cas particulier de ce passage de la *Théogonie* et au-delà de lui, ces deux registres de vérité peuvent être dégagés dans l'histoire de la philosophie et des sciences de l'esprit. De nombreuses études y ont été consacrées dans la plupart des disciplines, et ce

sujet occupe une place importante dans la pensée de grandes figures telles que Foucault, Auerbach, l'helléniste Marcel Detienne, Léon Chestov, Marcuse, Lévi-Strauss, etc. Mis à part les inévitables divergences terminologiques et les modalités factuelles du processus, ils montrent tous l'existence d'une transition depuis un système de pensée qualifié, selon les auteurs, de primitif, archaïque, oriental ou sauvage, vers la prédominance de l'autre forme, rationnelle, réglementée (Marcuse), où le « désir de vérité » est plus rigoureusement codifié. S'il n'y a pas de consensus sur la datation et les causes (à l'époque de Socrate, d'Aristote, à cause des contraintes économiques de telle ou telle guerre ou encore du fait de l'implantation de la jeune Église romaine), nous pouvons néanmoins souligner que ce processus ne semble pas exclusivement européen : le judaïsme s'est métamorphosé de manière analogue en passant de l'âge des prophètes hébreuophones en Palestine à celui des dialogues et discussions des sages araméophones des académies talmudiques de Babylonie et de la Bible au Talmud, tandis que l'Inde ajoutait, voire substituait aux hymnes védiques les traités de science linguistique (*Pânini*), juridique (*Manusmrti*), médicale, ou autre. Plus tard, un phénomène analogue semble s'être produit dans l'islam, entre les premières sourates coraniques mecquoises hautement poétiques, suivies de la rationalisation et du tournant juridique des sourates de Médine, et enfin les exégètes et légistes (Tabari, Hanifa, Hanbal, etc.). Le processus ne semble être ni linéaire ni aisément exprimable par une quelconque théorie globale : l'Inde, par son foisonnement de systèmes et pensées, et les grandes religions monothéistes institutionnalisées par leurs mouvements mystiques en sont autant d'illustrations.

Dans la suite de notre propos, nous pourrions non pas refaire une histoire de la rationalité ou de la vérité, au demeurant hautement problématique du fait de sa complexité, mais montrer quelques aspects du maintien contre toute attente de l'« autre », paradigme au cœur même de la modernité, « réfugé » (le verbe est de Lévi-Strauss) dans les sciences de l'esprit ou la philosophie du xx^e siècle. Plus particulièrement, nous verrons en quoi sa survie, en dépit des formidables mécanismes de protection tels que la méthodologie

scientifique, la logique formalisée, l'éthique universitaire¹, a été due à son usage de la ruse. Une ruse ancrée dans la langue des discours, par le biais d'un jeu avec les règles tenues pour rationnelles de la grammaire.

Ainsi, notre temps s'avère bien plus « mixte » qu'il ne se présente ou même qu'il ne se l'avoue. À l'image des vers de la *Théogonie*, la pensée sauvage conserve une place de choix, s'immiscant dans les raisonnements de la raison post-aristotélicienne, s'appuyant sur les règles de grammaire et de logique pour souvent s'en départir en fin de compte.

La règle, l'imprévu et leur dépassement par la ruse – une méthodologie

Nous l'avons dit, la « contrainte de la vérité » propre à la modernité repose, selon Foucault, sur des « procédures de contrôle et de délimitation du discours » (Foucault, 1970 : 23), incarné notamment par une grammaticalisation croissante sur le plan linguistique et par une complexification des articulations logiques entre les propositions, notamment dans les discours savants. Trois grands exemples de stratégies ou de ruses de survie de la pensée exclue² seront esquissés.

Les effets de style en tant que supports de vérité

L'université allemande, à son apogée à la fin du XIX^e et au début du XX^e siècle, avait mis en place une langue (et donc un style intellectuel) particulièrement complexe au niveau de la grammaire,

1. Foucault les qualifie de « systèmes d'exclusion » dans les premières pages de son *Ordre du Discours*. Voir par exemple Foucault, 1971 : 21 pour le troisième, celui du vrai corollaire de l'exclusion du faux.

2. Le constat de la prédominance de certaines modalités discursives peut donner lieu au topos rhétorique du penseur ou poète méconnu et opprimé par un système étouffant. Plus loin dans le texte de Foucault, il est écrit par exemple : « depuis que furent exclus le jeu et le commerce des sophistes, depuis que l'on a, avec plus ou moins de sûreté, muselé leurs paradoxes... » (Foucault, 1970 : 48). Nous nous proposons non d'élaborer cette thématique, mais de résumer quelques stratégies de ruse mises en place pour contrer les modalités discursives dominantes, voire se glisser en leur cœur.

éloignée de la langue usitée au quotidien, l'une étant d'ailleurs en grande partie incapable de traiter des sujets spécifiques à l'autre. Grammaire élaborée qui se voulait le reflet de toute la complexité des lois de la nature, que, dans l'esprit plus ou moins positiviste d'alors, on pensait pouvoir un jour prochain saisir toutes, et les consigner dans le discours des scientifiques. Cette revendication de vérité et d'objectivité, bien entendu dominante dans les sciences de la nature, a conféré aux sciences de l'esprit et à la philosophie allemandes d'alors une complexité linguistique, un style qui s'efforce de chasser autant que possible l'humour en tant que décalage entre le signifiant et le signifié, l'anecdote en tant qu'entorse à l'exigence de vérité universellement valable : ainsi, le style délibérément plat du Kant des écrits théoriques majeurs a été repris, systématisé et théorisé par les écoles néo-kantiennes.

Le style inverse n'a bien entendu pas disparu. Parfois cantonné à la vie privée (le paradoxe des savants des Lumières, très rationnels et secs dans leurs propos scientifiques, tout en fréquentant assidûment les salons mondains et autres agréments de la vie, est bien connu, tout comme les correspondances privées de plusieurs représentants du style universitaire allemand qui laissent paraître un tout autre ton qu'on ne leur connaissait pas), il s'est développé au cœur même des universités au cours du xx^e siècle.

Cette dégrammaticalisation (Heidegger utilisait une expression plus forte encore : « *die Befreiung der Sprache aus der Grammatik* », « la libération de la langue de la grammaire ») n'est pas due à une personne unique ou à un phénomène ponctuel. Semblable aux révolutions en politique, elle se produit souvent en littérature lorsqu'une jeune génération impose un genre littéraire nouveau, au détriment de la langue, souvent jugée trop sophistiquée, de l'ancienne génération. Les ancêtres intellectuels de Heidegger, à savoir Schopenhauer et Nietzsche, ne dérogent pas à la règle : on connaît les critiques virulentes de Schopenhauer envers la langue hégélienne. Nietzsche a de son côté écrit : « *wir werden Gott nicht los, weil wir noch an die Grammatik glauben* », « nous ne nous affranchirons pas de Dieu, parce que nous croyons encore à la grammaire » (Werntgen, 2006 : 82).

L'attitude inverse introduit au contraire un recours, aussi systématique que possible, à des décalages entre le signifiant pris au sens littéral, et le signifié, le sens tel que perçu (devant être perçu) par le lecteur ou l'auditeur. L'un de leurs vecteurs privilégiés est l'usage de figures de style, au sens large du terme.

Par exemple, la psychanalyse française, discipline probablement plus solidement implantée en France que dans les autres pays (soit dit au passage, ce n'est sans doute pas un hasard, si on en croit l'observation qu'E. Roudinesco, avec d'autres encore, développe dans ses ouvrages), a très vite effectué le rapprochement entre les fondamentaux de l'enseignement de Freud et les figures de style : Lacan et ses disciples ont soutenu que la « condensation » freudienne n'était autre qu'une métaphore et le « déplacement », une métonymie (Costes, 2003 : 73). La psychanalyse en tant que telle se posait comme jeu de langue, de grammaire.

Le mouvement n'a bien entendu pas été initié par Lacan : il date des débuts de la pensée freudienne, avec notamment le rôle particulier qu'y occupe l'interprétation des éléments des rêves (et non pas des rêves en tant que tels, ensemble des liens logiques entre ses éléments), et le mot d'esprit, sur lequel nous reviendrons³.

Dans un autre domaine de la pensée européenne du xx^e siècle, c'est-à-dire le mouvement heideggerien, nous pouvons observer un recours analogue aux figures de style. Tous s'accordent sur la spécificité de la langue de Heidegger et de ses disciples français, et un grand nombre de publications y sont consacrées. Ainsi, Henri Meschonnic fait observer combien les textes de Heidegger sont étranges d'un point de vue linguistique : Heidegger « perd le

3. Costes développe l'omniprésence de la métaphore dans les lettres et sciences de l'esprit : chez les critiques littéraires des années 1960, puis chez les psychanalystes du xxi^e siècle (« panmétaphorisme »). De nombreux théoriciens ont voulu donner un fondement théorique à la métaphore : symbolisation, identité de perception, identité de pensée, figurabilité, élaboration secondaire, refoulement originaire (Freud), équation symbolique (H. Segal), aire de l'illusion (Winnicott), processus tertiaires (A. Green), séduction originaire (J. Laplanche), etc. (Costes, 2003 : 148).

langage» (Meschonnic, 1990 : 18). Par ailleurs, le succès de Heidegger en France est dû à un effet de langue, la croyance que son allemand serait plus essentiel que les autres langues (*ibid.* : 41).

La langue de Heidegger a varié. Celle de sa jeunesse (*Être et Temps*) est grammaticalement plutôt pauvre, une succession de définitions avec peu d'articulations logiques. La langue de la maturité est plus riche en jeux de mots, de sens. Son ouvrage peut-être le plus profond, les *Beiträge (Contributions)* et ainsi quasiment intraduisible, puisque reposant en très grande partie sur des jeux de sens, de sons et de structures grammaticales.

La langue de Heidegger se retrouve chez ses disciples et chez les penseurs qui s'inspirent de sa pensée. Les traductions françaises de Heidegger sont réputées pour leur obscurité, tant il a été difficile de restituer dans une autre langue les jeux de sens de Heidegger. Mais les heideggeriens français ont continué dans l'esprit du maître en créant eux-mêmes des jeux de sens. Je n'en donnerai que trois exemples. L'œuvre de Heidegger est souvent définie par l'expression « pensée de l'être » ; tout réside dans le double sens du « de » : on peut le lire comme « pensée au sujet de l'être », comme la botanique est une science des plantes, mais on peut également lire « pensée qui vient ou qui appartient à l'être ». Deux récents ouvrages écrits par des partisans de Heidegger s'intitulent : *Heidegger, à plus forte raison* et *Entendre Heidegger et autres exercices d'écoute*. Le premier joue sur le double sens « nous avons d'autant plus de raisons de suivre Heidegger » et « Heidegger a plus raison que les autres », le deuxième sur l'étrange polysémie du verbe entendre, qui veut dire également obéir dans beaucoup de langues (français, anglais, allemand, langues slaves, hébreu, sanskrit...).

Le détail qui régit les normes

Dans le courant de pensée majoritaire au sein du milieu universitaire, les théories sont d'autant plus importantes et dignes de considération qu'elles valent pour une portion plus vaste de l'univers. La généralité doit être de préférence portée par une formalisation, soit mathématique, soit logico-grammaticale. Ainsi, la théorie de la relativité, qui s'applique à tout l'univers, repose sur des formules mathématiques et peut être exposée de manière plus ou moins vulgarisée par des phrases, bénéficie d'un prestige tout à fait exceptionnel.

À l'inverse, la « pensée sauvage » préfère les exemples, les études de cas sans généralisation consécutive explicite ; la parabole, le mythe, le conte initiatique figurent donc parmi ses mécanismes. Si le jeune Heidegger conservait un ton universitaire dans ses premiers cours et ouvrages (lui-même le qualifiera plus tard de « métaphysique »), le Heidegger de la maturité méditait longuement sur de courts textes, souvent de simples mots-clefs, d'auteurs parfois obscurs et peu connus, trouvant, certes le plus souvent par des sous-entendus, l'objet de sa quête (l'être) dans des œuvres qui passent pour des détails dans l'histoire intellectuelle.

Mais peut-être que l'auteur le plus remarqué pour sa relation aux détails est Foucault. Parmi ses critiques, plusieurs ont souligné l'attention jugée excessive qu'il leur accorde, au détriment des conclusions générales, par exemple sur la folie en Europe dans l'histoire. Foucault ne nie pas que son approche privilégie la particularité à la règle : elle est « une sorte de production théorique autonome, non centralisée, c'est-à-dire qui n'a pas besoin, pour établir sa validité, du visa d'un régime commun » (Foucault, 1997 : 8). Elle découle de sa manière de travailler, de faire de la recherche et d'être :

Après tout, que le travail que je vous ai présenté ait eu cette allure à la fois fragmentaire, répétitive et discontinue, cela correspondrait bien à quelque chose qu'on pourrait appeler une « paresse fiévreuse », celle qui affecte caractériellement les amoureux des bibliothèques, des documents, des références, des écritures poussiéreuses, des textes qui ne sont jamais lus... (Foucault, 1997 : 6)

Plus qu'une méthode intellectuelle, le détail est également une stratégie de lutte contre l'institution ou le système :

C'est une période qui a été caractérisée par ce qu'on pourrait appeler l'efficacité des offensives dispersées et discontinues. Je pense à bien des choses, à l'étrange efficacité, par exemple, lorsqu'il s'est agi d'enrayer le fonctionnement de l'institution psychiatrique, du discours, des discours, très localisés finalement, de l'antipsychiatrie ; discours dont vous savez bien qu'ils n'étaient soutenus, et qu'ils ne sont encore soutenus, par aucune systématisation d'ensemble. (*Ibid.*)

Bref, en lieu et place d'un grand système normatif et régi par des règles fixes, Foucault privilégie le « caractère local de la critique » (*ibid.*) – dont nous pouvons noter le caractère très moderne, notamment

au niveau des principes d'action des mouvements contestataires radicaux actuels. Selon une autre métaphore, il se penche sur la capillarité: «il s'agit de saisir le pouvoir à ses extrémités, dans ses derniers linéaments, là où il devient capillaire» (*ibid.*: 25). Plutôt que de faire une étude sur la souveraineté, Foucault fait celle de ses effets sur les corps, tel ou tel corps de prisonnier ou de supplicié.

Surgissement-création: ancrer l'instabilité dans la langue

La science, dans la plupart de ses innombrables et souvent divergentes acceptions, a pour mission une description du monde de sorte à en rendre les phénomènes prévisibles, voire même modifiables (Bacon et d'autres). La grammaticalisation de la langue ou plutôt des modalités d'expression de la vérité tend donc à en exclure l'imprévu, ce que Kant nommait rupture de la chaîne causale. À l'inverse, la pensée archaïque célèbre souvent l'imprévu, s'attache à le relater ou même à le susciter.

Si l'on peut fort bien illustrer cette thématique par les ruptures dans l'histoire telles que décrites par Foucault, l'une des formulations les plus claires revient à Derrida:

L'avenir ne peut s'anticiper que dans la forme du danger absolu. Il est ce qui rompt absolument avec la normalité constituée et ne peut donc s'annoncer, se présenter que sous l'espèce de la monstruosité. (Grammatologie, 1967: 14)

Heidegger avait, de son côté, forgé le néologisme *Geschicklichkeit*, à distinguer du terme allemand habituel de *Geschichtlichkeit*, historicité: le premier dérive du verbe *schicken*, envoyer, et sous-entend que l'histoire est un envoi imprévisible de l'être.

Dès lors, chez beaucoup de penseurs de notre étude, la tentation, très présente, de plier la langue à cette perception de l'histoire et du monde a été parfois doublée d'une volonté de faire surgir l'imprévu par la langue elle-même. Comme le soulignent Serratrice et Habib en citant Barthes, «l'écriture est à sa manière un *satori* [éveil spirituel dans le bouddhisme zen, analogue à une épiphanie], un séisme plus ou moins fort [...] qui fait vaciller les connaissances» (Serratrice et Habib, 1993: 163). Face à la langue «fasciste» (Barthes) qui impose ses règles, il faut trouver des modes de discours qui ébranlent l'édifice.

Foucault avait recours à deux images pour caractériser son écriture et son discours: la dynamite et le court-circuit. La pensée authentique se doit d'être dynamite pour faire sauter les murs des prisons, mais également court-circuit créateur d'étincelles. Il définit d'ailleurs ce court-circuit par la ruse avec les règles, juridiques et linguistiques: «court-circuiter, ou biaiser avec la ligne générale de l'analyse juridique» (Foucault, 1997: 25).

Mais peut-être que l'accent est mis le plus clairement sur le surgissement malgré et grâce aux règles dans la psychanalyse française, qui y retrouve son compte avec les thématiques du mot d'esprit, de la sexualité et de la création-destruction.

Selon Costes, l'intérêt de Freud et d'autres psychanalystes pour le mot d'esprit remonterait aux travaux de Heymans, psychologue de la fin du XIX^e siècle, qui l'expliquait par une succession de «stupéfaction et illumination» (autre traduction: «sidération et lumière», Costes, 2003: 134), en rupture avec l'ordre habituel du discours, dont le mot d'esprit est pourtant l'un des ornements. Costes le reformule avec le vocabulaire du surgissement: «ainsi, comme la métaphore, il est des mots d'esprit qui “sidèrent” l'auditeur avant que le sens jaillisse et que la “lumière” se fasse» (*ibid.*).

La maîtrise de ces techniques d'écriture, et leur usage non seulement comme moyen de distraction en société, mais en tant que modalité d'expression de la vérité, a conféré à ses détenteurs une aptitude à s'adresser à des recoins jusqu'ici obscurs ou peu fréquentés par les sciences, à savoir les points où la chaîne causale et logique commence, se finit ou se tord, en d'autres termes, la création-destruction des choses et la sexualité.

La phrase fameuse de Lacan sur l'inconscient qui est structuré comme un langage peut donc être complétée pour être explicitée davantage: le langage dont il est question est un langage jouant avec les règles qui le régissent, il est bâti sur un paradigme sexuel de surgissement ou de rupture plus que sur la conformité aux normes d'un discours parfaitement acceptable. Selon le résumé de Costes, «le langage est structuré comme le sexuel, car il est travaillé par l'inconscient sexuel décrit par Freud» (Costes, 2003: 162). Ceci étant dit, pour boucler la boucle des influences croisées entre les auteurs de l'époque, il faut garder présente à l'esprit l'une des thèses-clefs

de Foucault sur la sexualité, qui n'est pas une irruption contre une règle oppressive qui viserait à interdire la sexualité, mais un jeu avec elle.

Outre la sexualité, la langue des pensées de la ruse tend vers une créativité exceptionnelle. Ce n'est pas un hasard si Heidegger et d'autres ont longuement étudié les arts et y ont puisé l'inspiration pour leurs travaux, jusqu'à ce que, de l'avis de beaucoup, l'œuvre du dernier Heidegger ne puisse que difficilement être distinguée de la poésie mystique⁴.

Vers une sagesse nouvelle? Quelques résultats

Après avoir présenté, hélas à très gros traits, ce que l'on pourrait qualifier d'épistémologie des pensées sauvages au cœur de la modernité, bien que le terme «épistémologie» soit problématique dans le cas d'espèce puisqu'il sert d'ordinaire aux sciences et pensées rationnellement constituées au sens occidental du terme, quelques résultats ou aboutissements typiques de cette démarche peuvent être esquissés.

La question est en tant que telle complexe, voire paradoxale. Les résultats sont la finalité des activités scientifiques, qui sont en grande partie, sinon entièrement, tendues vers eux; pour reprendre l'exemple de la relativité générale, c'est l'équation finale qui importe aux scientifiques, le processus personnel ayant mené son inventeur au résultat, ses états d'âme, les hypothèses qu'il a délaissées relevant plutôt de la biographie ou de la littérature générale. À l'inverse, les «pensées sauvages» ont un lien bien plus ambivalent avec d'éven-

4. Pour reprendre Costes, cette fois au sujet de la créativité de la langue de la ruse: «Ah! Cette petite conjonction “comme”! Elle signe la comparaison, mais elle est absente de la métaphore. Si on réussit à l'y introduire tel un coin, l'opération-illusion devient une opération-vérité. N'est-ce pas le sens même de toute psychanalyse?» (Costes, 2003: 169, reprenant François Duyckaerts, qui lui-même s'inspirait d'un vers de René Char, qui était, notons-le, le poète préféré des heideggeriens français).

tuels résultats. Bon nombre d'entre eux revendiquent explicitement leur absence de résultat ou de finalité au sens habituel du terme⁵.

Beaucoup d'adversaires de Heidegger lui ont ainsi reproché que sa quête de l'être n'aboutisse à rien d'explicite (ou, pour utiliser le terme technique : à rien d'apophantique), et que son terme était en permanence repoussé ou esquivé. Cela se conçoit aisément si l'on se remémore les principales caractéristiques de l'approche heideggerienne à l'être : une quête qui prend appui sur les règles scientifiques pour les déconstruire ou les dépasser, qui se fonde sur des détails ou de « petits » textes, qui se déploie dans l'intimité du cœur de chacun, et où l'entité fuyante n'est pas tant l'objectif que sa traque toujours renouvelée.

Pourtant, Heidegger et d'autres penseurs partageant son approche ont produit une quantité, parfois impressionnante, de travaux et d'écrits. J'en esquisserai deux particularités : l'accent qu'ils mettent sur les mots (certains mots) pour mieux déconstruire les règles de grammaire et en tant que substitut à ces dernières, et d'autre part leur quête du secret, ou plutôt le fait qu'un secret soit contenu en eux.

Une pensée des mots

Selon Françoise Lauwaert, la culture en chinois se dit *wen-hua*, où *hua* désigne le pouvoir civilisateur venu du centre et *wen* les signes divinatoires à l'origine de l'écriture, et qui à l'époque archaïque apparaissaient sur les carapaces des tortues⁶. Jusqu'à aujourd'hui,

5. Ainsi, le conte initiatique peul Kaïdara est entièrement construit autour de la question de la finalité des actes de celui qui suit le processus initiatique. Les trois amis, Hammadi, Hamtoudo et Dembourou partent en quête d'une chose non spécifiée. Les deux derniers, après quelques réussites, échouent, car ils visaient les richesses et le pouvoir, tandis que Hammadi surmonte une longue suite d'événements, à première vue dépourvue de sens et inhabituelle pour un lecteur occidental, avant de comprendre que son objectif ne devait être que le savoir initiatique lui-même. L'absence de (recherche de) résultats est donc ici la clef, tant du processus conté que de la pensée en général.

6. D'où le dicton : « la tortue est sage car elle porte des dessins (*wen*) sur son dos » (Lauwaert, 1998 : 10).

la langue chinoise véhicule le sens, non par le biais de structures grammaticales, puisque la grammaire chinoise est réduite à sa plus simple expression, mais par l'apparition d'images qui font surgir des signifiés. Il est impossible de refaire ici une étude pour d'autres langues anciennes : nous l'avons dit, pour la plupart, ce mode d'accès à la vérité semble prédominer, le tournant grammatical ne venant que plus tard (cas du sanskrit, de l'hébreu ancien, de l'égyptien ancien⁷, et même de l'arabe coranique ainsi que de diverses cultures africaines⁸).

Le paradigme « dégrammaticalisé » n'est toutefois pas l'apanage des civilisations anciennes ou lointaines. La primauté des mots semble resurgir pendant les périodes de crise, où l'événement prime sur la continuité logique, avec toutes les répercussions que cette situation peut avoir sur les personnes concernées. Comme l'écrit Appelfeld, rescapé de la Shoah, par ailleurs issu et enraciné dans une culture qui peut favoriser cet autre approche intellectuelle :

Nous sommes en 1946, année de mon arrivée en Israël, et le journal est une mosaïque de mots allemands, yiddish, hébreux et même ruthènes. Je dis « mots » et non « phrases », car cette année-là je n'étais pas encore capable de relier les mots en phrases. Les mots étaient les cris étouffés d'un adolescent de quatorze ans, une sorte d'aphasique qui avait perdu toutes langues qu'il sait parler. (Appelfeld, 2005 : 118)

7. Leloup écrit ainsi dans son introduction au *Livre des Morts égyptien* qu'il « est particulièrement riche en symboles, lesquels n'ont jamais de limites rigides. Le livre est constitué d'une série d'incantations et de recommandations faites au départ, sans ordre chronologique apparent, il ne s'agit donc nullement de l'exposé d'une doctrine » (Leloup, 2009 : 181).

8. Pour ne prendre qu'un exemple à des fins de comparaison : l'onomatopée est souvent perçue comme fondamentale en ethnologie, tant les noms définissent les personnes et les lieux. En Afrique (mais les mêmes remarques valent pour l'hébreu biblique), il est fait grand usage de noms théophores, surtout chez les initiés : « La tradition kabiyedina (Nord-Togo). Le nom chez les Kabiyedina évoque l'être profond de la personne et la multitude de noms donnés à l'enfant lors de sa naissance essaie de traduire la complexité insaisissable de l'être humain » (Thomas, 1977 : 137-138).

Ou encore: «sans langue, tout n'est que chaos, confusion et peurs infondées» (*ibid.*). L'événement se reflète et est reflété par la langue, qui n'était que mots, sans saveur, sans connexion (Appelfeld, 2005: 120).

Pour le dire autrement, l'érudition (le «savoir» par opposition à la «connaissance» dans la langue de René Guénon) est moins l'objectif de la pensée de la ruse que l'illumination soudaine qui, pour reprendre les mots des muses d'Hésiode, «réjouit le cœur» du dieu, est produite par exemple par un mot d'esprit, l'invocation d'un mot puissant ou encore par sa répétition à la manière des mantra. Être heideggerien est moins connaître des raisonnements ou des théorèmes démontrés par Heidegger que maîtriser et utiliser son vocabulaire; aussi, les ouvrages d'introduction à Heidegger comportent très souvent un lexique volumineux, et sont parfois réduits à ce dernier.

Un tel savoir, fondé sur l'évocation de mots, loin de déboucher sur l'érudition en tant qu'accumulation de données retenues de manière stable, mise au contraire sur l'aspect «liquide», pour reprendre le vocabulaire des présocratiques, sur le mouvement qui échappe aux règles et éléments fixes. Foucault le dit en ces termes: «le pouvoir doit être analysé comme quelque chose qui circule», non pas comme ce qui est détenu par certains (Foucault, 1997: 26). Ou encore, de façon plus détaillée:

Il faut analyser la manière dont, aux niveaux les plus bas, les phénomènes, les techniques, les procédures, de pouvoir jouent; montrer comment ces procédures, bien sûr, se déplacent, s'étendent, se modifient, mais surtout, comment elles sont investies, annexées par des phénomènes globaux, et comment des pouvoirs plus généraux ou des profits d'économie peuvent se glisser dans le jeu de ces technologies, à la fois relativement autonomes et infinitésimales, de pouvoir. (Foucault, 1997: 27-28)

Poussée à son paroxysme, cette conception du monde fait de l'objet de la quête une entité fuyante, du philosophe un chasseur qui s'enfoncé toujours plus profondément dans la forêt – une métaphore qui revient souvent sous la plume de Heidegger. L'objet de la

quête lui-même peut être assimilé soit à une femme séductrice qui n'existe que par son inaccessibilité (Baudrillard), soit à une divinité de l'absence⁹.

En tout cas, le retrait permanent de l'être a des conséquences notamment en termes de propension à des structures initiatiques¹⁰ et à une approche différente au secret, selon la remarque de Thomas :

9. Certains spécialistes des religions distinguent les religions de l'absence des religions de la présence. Le judaïsme, où la divinité, invisible, ne peut qu'être entendue, est souvent présenté comme l'archétype d'une religion de l'absence, contrairement aux religions de la présence telles que le paganisme grec (*theos*, avant de vouloir dire « dieu », signifiait « vrai », « vraiment présent »). Pour prendre un autre exemple, Thomas cite un texte, que l'on récite toujours en pays Bobo pour conjurer le départ du dieu : « Dieu (Wuro) il n'est personne qui soit monté chez lui pour l'entendre // Il reste à se rendre chez l'envoyé de Dieu // C'est pourquoi, quels que soient l'Être ou la chose concernés // Que ce soit l'Esprit Sini // Que ce soit l'Esprit Zini // Que ce soit l'Esprit Wyaga // Qu'il se lève et se mette à la suite de ces messagers // Qu'il sorte en se manifestant // Qu'il ne se dissimule pas » (Thomas, 1977 : 141). Remarquons, outre la tendance à l'absence du dieu, l'invocation des noms, plus longue encore dans le texte que dans le court extrait cité.

10. Sans vouloir développer ici le sujet très riche de la propension à des structures initiatiques, citons deux phrases de Foucault, situées non loin d'un passage précédemment cité, pour montrer que tout se tient : « je veux parler de la grande, tendre et chaleureuse franc-maçonnerie de l'érudition inutile. Seulement, ce n'est pas simplement le goût de cette franc-maçonnerie qui m'a poussé à faire ce que j'ai fait » (Foucault, 1997 : 6). La dernière phrase est probablement à lire comme l'expression de la pudeur habituelle de Foucault, son attitude de « lathanonte » pour reprendre le terme d'un heideggerisant français, qui incite à prendre ses distances avec toute caractérisation, présentation ou définition du maître à penser, de sa biographie ou des processus intérieurs de sa réflexion. Un ouvrage théosophique, à la fois orientalisant et exprimant une quête occidentale bien profonde, résume en quelques mots : « chaque gourou a son système à lui, qu'en général il tient très secret » (Blavatsky, 1958 : IX).

Pourquoi Dieu s'est-il donc retiré? Ne serait-ce pas en définitive que pour être mieux cherché, et les longues démarches propres à certaines sociétés d'initiation ont elles un autre sens que de jalonner le chemin qui conduit à retrouver l'unité perdue? (Thomas, 1977: 146)

Une pensée du secret: quelques modalités de cryptage

Les «pensées sauvages», en ôtant dans une large mesure à la grammair sa valeur de vecteur du sens, renoncent donc par la même occasion à l'universalité de diffusion qu'elle peut conférer¹¹. Elles deviennent (ou sont) des pensées du secret, et ce à au moins deux titres: elles ont le secret pour objet, mais non pas comme l'ont les sciences au sens habituel, qui traquent le secret comme le médecin la maladie, c'est-à-dire pour le lever¹², et d'autre part elles-mêmes sont secrètes, c'est-à-dire que leur contenu le plus intime n'a pas pour objet d'être communiqué au plus grand nombre¹³. Le mystère, le non-connu y sont considérés comme ce vers quoi l'être humain doit tendre pour les habiter ou se fondre avec eux.

11. Freud énonce ainsi la situation opposée, en soulignant que les liens ou l'absence de liens entre les mots sont un critère décisif: «[...] la pensée ne reçoit de nouvelles qualités perceptibles pour la conscience que par la liaison aux restes de mots» (Costes, 2003: 25, citant Freud, «Formulations sur les deux principes de l'advenir psychique», 1911). On pourra également consulter les analyses d'Arendt sur la mission d'universalisation de la logique.

12. Maritain, proche de Heidegger à maint égard, dénonce l'opposition entre intelligence et mystère, et place les deux dans une relation complexe de ruse l'une avec l'autre: «La notion de mystère intelligible n'est pas une notion contradictoire, c'est la plus exacte façon de désigner la réalité; le mystère n'est pas l'ennemi, l'adversaire de l'intelligence, c'est Descartes et la raison cartésienne qui ont introduit cette opposition menteuse» (Maritain, 1933: 8).

13. Inutile de multiplier les références comparatives à différents courants spirituels anciens, orientaux ou tout simplement mystiques pour illustrer le rôle central que peut y occuper le secret. Saisissante est la formulation du Tao-Tö-King: «obscurcir cette obscurité, voilà la porte de toute merveille» (Tao-Tö-King, chap. I). Dans bien des mouvements occultistes ou sectaires, l'Égypte occupe une place centrale en tant que patrie des mystères des origines qui s'y seraient, mieux qu'ailleurs, conservés jusqu'à ce jour ou presque – c'est au demeurant sur cet hommage que s'ouvre un ouvrage

Un riche vocabulaire spécialisé a été mis en place, tant par Heidegger que par ses continuateurs : « opacité », « dimension retirée », « repli », « oublié de l'être », « non-dit » (Beaufret), et surtout « impensé », véritable mot-clef de la pensée heideggerienne en France. Toujours sur le plan de la forme, les élèves de Heidegger insistent sur le fait que l'enseignement du maître n'est pas contenu dans ses cours ou ses ouvrages : ces derniers font signe vers lui, qui est bien plus profond, et peuvent même, du fait des insuffisances de la langue, tenue pour trop métaphysique, « déporter l'attention » ailleurs. La véritable pensée de Heidegger est secrète, ne peut être approchée qu'au terme d'une longue démarche personnelle, voire initiatique.

En soi, l'écriture « secrète », utilisée par bien des auteurs avant et après Heidegger, affectionnée par les psychanalystes français (Costes, 2003 : 21), est moins intéressante pour nous en tant que telle que du fait des stratégies de ruse qu'elle impose. En effet, si elle était menée à son terme de manière conséquente, cette technique impliquerait la non-diffusion et donc la mort de l'œuvre. Dès lors, des techniques d'observation rusée des règles du secret ont été mises en place. Maïmonide, dans la préface de son *Guide des Égarés*, prévient le lecteur de l'existence de sens dissimulés dans son œuvre : le contenu apparent et explicite, assurément de grande valeur en tant que tel, y sert de voile au contenu réel, bien plus précieux et puissant encore.

Nostradamus (que nous connaissons comme mage et prophète, et qui pour ses contemporains était un homme de lettres et un penseur) adopte « la fureur poétique » en tant que protection, et réserve le contenu secret à l'intelligence du destinataire de l'ouvrage :

ésotérique contemporain majeur, *Le Kybalion*. Ses sagesses, loin d'être claires et connues, sont aussi secrètes que le nom du pays, « k-m-t », « la Noire » en ancien égyptien. Thot, devenu Hermès Trismégiste (trois fois grand), père des arts occultes, en est le détenteur par excellence. Pour le judaïsme, Neher fait observer à propos du prophétisme qu'il voyait comme l'essence même de l'être-juif : « Vivre, pour le prophète biblique, c'est être solidaire du mystère d'Israël. C'est donc ne pas connaître l'ultime secret de l'intention divine [...]. Les prophètes cachaient le fragment absolu du sens [de l'histoire et de la pensée hébraïques] » (Neher, 1996 : 225).

Et pource, ô tres-humanissime Roy, la plus part des quatrains prophétiques sont tellement scabreux, que l'on n'y sçauroit donner voye ny moins aucuns interpreter [...]. Mais à un tresprudent, à un tressage Prince i'ay consacré mes nocturnes et prophetiques supputations, composees plustot d'un naturel instinct, accompagné d'une fureur poétique, que par reigle de poësie. (Nostradamus, 1978 : 66)

Outre ces complexités volontaires de l'écriture pour la crypter, deux modalités de la « pensée sauvage » que nous avons déjà vues peuvent servir de clef : l'invocation des noms et la langue imagée où des détails tiennent lieu de généralisation théorique. Le conte initiatique peul Kaïdara peut à nouveau servir d'exemple. Son préambule traditionnel affirme que seuls les vieux sages et les traqueurs d'inconnu les percevront correctement :

Conte, conté, à conter...

Es-tu véridique ?

Pour les bambins qui s'ébattent au clair de lune, mon conte est une histoire fantastique.

Pour les fileuses de coton pendant les longues nuits de la saison froide, mon récit est un passe-temps délectable.

Pour les mentons velus et les talons rugueux, c'est une véritable révélation.

Je suis à la fois futile, utile et instructeur.

Déroule-le donc pour nous... (Bâ, 1994 : 251)

Au-delà d'une énumération, bien trop sommaire au demeurant, de quelques techniques pour dire ce qui ne doit pas être dit, une remarque additionnelle peut être formulée sur la place centrale de la ruse. Elle intervient non seulement dans le jeu du dit/non-dit, mais également dans toute la personnalité intellectuelle de leurs auteurs. Le fait que nous ayons cité des penseurs aussi importants à la vie universitaire du xx^e siècle que Foucault, Derrida ou encore Heidegger, que ces derniers aient pu y connaître le succès alors même qu'ils allaient à contre-courant de ses multiples règles et méthodes, suffit à donner un indice de l'ampleur de leur recours à la ruse, notamment avec la langue et la grammaire.

Conclusion

Nous avons rencontré la pensée indirecte, celle qui ignore ou refuse la sophistication grammaticale, tant dans le monde ancien des muses au « superbe rameau », dans des cultures éloignées de la nôtre, mais aussi et surtout au cœur du monde occidental¹⁴. C'est là qu'elle devient pleinement une pensée de la ruse, puisqu'elle réussit à faire des règles d'élaboration du savoir, qui auraient dû la condamner, autant de tremplins vers la réussite et une large diffusion.

À travers cette étude, je me suis proposé de décrire, au moins sommairement, quelques-unes de ces modalités de présence au cœur même de la pensée occidentale, philosophique ou des sciences sociales, notamment auprès d'un groupe d'auteurs que l'on peut plus ou moins apparenter à la « pensée sauvage » minoritaire mais subsistante.

Cette pensée, loin d'être un simple stratagème machiavélique profitant des failles de la mécanique, semble porter ou être portée par plusieurs aspirations majeures de l'être humain. Elles abordent les questions mystérieuses que toute personne se pose par exemple sur les fins de son existence, n'écartent pas brutalement le plaisir (les paroles des muses « réjouissent le cœur »), la beauté littéraire¹⁵, la

14. Au commencement des temps modernes, plusieurs pays occidentaux ont adopté des insignes, des personnifications des valeurs nouvelles, telles que le progrès, la raison, la justice. Les civilisations anciennes avaient, à l'inverse (mais est-ce réellement un inverse?) des divinités de la ruse. Ce fut le cas de la Mètis des Grecs, fille d'Océan et de Téthys, proche d'Ulysse. Selon plusieurs spécialistes, elle aurait sa source ou son homologue dans diverses figures du Moyen-Orient ancien (Daniel Bodi). Depuis, elle se fait plus discrète, ne ressurgissant qu'à certains rares moments; pour ne donner qu'une illustration, c'est par cela que l'autoreprésentation du peuple juif justifie sa survie malgré les catastrophes de son histoire.

15. Sans vouloir pousser outre mesure le parallèle avec la pensée heideggerienne, il est possible de citer cet autre passage d'Appelfeld, assez troublant car révélateur d'un autre trait partagé par les deux auteurs, à savoir l'aspect poétique de leur pensée: « Le plus étrange est que c'est justement à l'armée que mes premiers balbutiements prirent la forme de courts poèmes. Je dis "poèmes" mais, à vrai dire, il s'agissait des plaintes ininterrompues

sexualité (d'où le titre du présent texte, tiré de Barthes), la transcendance (comme le dit une phrase-clef de Heidegger: «*die Sprache spricht*», la langue parle); ces notions, tout comme les règles de grammaire, font l'objet d'un jeu, d'une ruse permanente, d'une présence-absence à peine explicite.

d'un animal abandonné, d'une monotonie épuisante. Des pensées, des sentiments, un imaginaire bruissaient en moi en permanence mais sans mots, tout se réduisant à une plainte» (Appelfeld, 2005: 123).

Règles, convention et autorégulation

Quelques considérations théoriques
pour l'analyse des pratiques vidéoludiques

Charles PERRATON

Dans son *Traité de la nature humaine*¹, Hume (*TNH*, 2.3.10.9) tient l'inquiétude philosophique pour une passion et l'activité qui lui correspond pour un plaisir. Ainsi – pourrions-nous ajouter –, de même que pour le philosophe, le plaisir ne saurait se réduire à l'intérêt que suscite la vérité comme but, il ne saurait se limiter à l'objectif d'augmenter sa puissance d'agir pour le joueur de jeux vidéo en ligne massivement multijoueur. Il ne provient pas non plus, ni pour l'un ni pour l'autre, de la simple poursuite de l'activité, mais des deux causes réunies. La poursuite de l'activité a autant d'intérêt que la poursuite du but. Même si chaque individu y va selon ses intérêts et reste aveugle à la totalité du système dans lequel il agit et sur lequel il agit, son activité et celle des autres s'inscrivent dans un processus autorégulateur qui en assure l'équilibre général. L'ensemble y trouve son compte parce que chacun est prêt à sacrifier certains intérêts particuliers pour sauvegarder ses intérêts en général.

Différentes règles fixent les limites à l'intérieur desquelles l'activité doit se dérouler. Mais en aucun cas l'intérêt de l'ensemble ne saurait se réduire à la somme des intérêts de chacun. Il se trouve plutôt dans l'intérêt partagé pour la poursuite de l'activité, dans le *fairplay* et l'amour du jeu. C'est lorsque les individus ont fait l'expérience répétée des inconvénients de la transgression des règles du jeu qu'ils voient l'intérêt de se doter d'une règle générale assurant la poursuite de l'activité. Leurs actions et leurs énoncés contribuent ainsi à l'élaboration et à la modification de règles qui s'inscrivent progressivement dans un processus d'autorégulation. Lorsque la règle naît de l'accord entre les individus, Hume parle de convention. Dans les pages qui suivent, nous développerons cette idée humienne selon laquelle « la justice naît de conventions humaines » (*TNH*, 3.2.2.16) et tenterons de l'appliquer à notre objet d'étude, à l'aide notamment

1. Cet ouvrage sera cité *TNH* dans le reste du texte.

du concept d'autorégulation, lequel nous entraînera sur le terrain de la règle, de sa production et de sa correction, de son respect et de sa transgression.

Le concept d'autorégulation

Comme le soutient Éléonore Le Jallé dans sa thèse², l'autorégulation n'est pas un concept sorti de l'œuvre de David Hume, mais une notion importée de la cybernétique et de la théorie des systèmes appliquée à la biologie qui peut être reprise pour rendre compte de sa conception de la nature humaine comme système autorégulé. En effet, on peut repérer, dans le *Traité sur la nature humaine*, une structure apparentée à l'autorégulation. Cette structure est « celle du changement de direction spontané de certains principes de la nature humaine » (Jallé, 2001). Mais si l'autorégulation n'est pas un concept humien, celui de « “changement de direction” ou de “réorientation” d'un seul et même principe » en est un, soutient Jallé. Ce principe est

celui par lequel l'esprit tend à se conformer à certaines règles générales, tantôt pour tomber sous l'emprise de préjugés assimilateurs qui emportent son jugement, tantôt pour adhérer à des règles de logique discriminantes qui corrigent ses premiers emportements. (*Ibid.*)

Que l'on considère l'entendement ou les passions, l'autorégulation chez Hume est un fait systémique, en ce sens que la nature humaine y est décrite comme un système doté de caractéristiques « autorégulées ». Jallé observe en effet que chez Hume, l'esprit humain est un système d'impressions et d'idées reliées dont le système possède certaines caractéristiques. Il est :

1. *homéostatique*, c'est-à-dire qu'il cherche à maintenir son équilibre en persévérant dans son organisation,
2. *autonome*, c'est-à-dire qu'il se règle lui-même,
3. et *ouvert*, c'est-à-dire qu'il est soumis aux forces extérieures.

2. Thèse qu'elle soutient le 17 décembre 2001 à l'Université de Nanterre, sous le titre « L'Autorégulation chez Hume ».

L'autorégulation se vérifie d'abord dans le changement de direction de l'entendement. En effet, lorsque l'adhésion à des règles générales devient préjudiciable à l'équilibre du système, parce qu'il arrive que cela entraîne le jugement dans des emportements, surgit alors une forme de régulation (dite spontanée) permettant à la *logique vitale* de l'imagination de prendre le pas sur la *logique stricte*. Dit autrement, il peut arriver que l'entendement s'emballe sous le charme de règles logiques qu'il respectait jusque-là au point d'agir d'une manière qui soit contraire à son intérêt. L'autorégulation s'observe également dans la réorientation spontanée des passions. En effet, les passions se contraignent par l'institution d'une règle de justice pour remédier aux inconvénients nés de l'opposition entre l'avidité des individus et la rareté des biens extérieurs. La justice apparaît alors comme un avantage pour tous, et l'autorégulation comme un moyen d'ajuster les actions à la règle en voie de s'instituer. L'autorégulation correspond ainsi non seulement à la production d'une telle règle, mais aussi à la production de règles complémentaires qui en assurent le fonctionnement. Pour Hume, l'autorégulation permet donc la réorientation de l'entendement et des passions en vue de soumettre les actions à une règle née de l'accord entre les individus. C'est, comme le rappelle Jallé, le sens qu'il donne à la convention, chacun

faisant l'épreuve d'une « expérience répétée des inconvénients de la transgression », [et mesurant] l'aspect véritablement commun du sens de l'intérêt, sens qu'il peut, dès lors, partager en confiance. Ainsi s'installe la modération, ainsi s'installe la règle. (Jallé, 2001)

L'institution de la règle

L'expérience de la règle se vit dès le jeune âge dans la relation avec les membres de la famille. Puis, de tels rudiments de justice s'améliorent de jour en jour avec l'élargissement de l'expérience à l'ensemble de la société. En fait, la nécessité d'établir une règle de justice naît de la rencontre de deux facteurs : un premier selon lequel l'homme est naturellement partial et limite sa générosité aux proches ; un second selon lequel la rareté des biens³ extérieurs disponibles oblige à établir des règles de propriété. De sorte que si

3. Hume distingue trois espèces de biens : les plaisirs de l'esprit, les avantages du corps et la jouissance des biens extérieurs.

tous les biens étaient abondants, ou si les conditions de subsistance n'en rendaient pas l'accumulation possible⁴, le besoin d'établir des règles de propriété disparaîtrait. On doit comprendre que la convention permet de «distinguer la propriété et [de] stabiliser la possession», et qu'elle vise «la détermination et l'observance de cette règle» (TNH, 3.2.2.12):

J'ai déjà fait remarquer, nous dit Hume, que la justice a pour origine des conventions humaines, lesquelles sont voulues pour remédier à des inconvénients issus de l'opposition entre certaines *qualités* de l'esprit humain et la *situation* des objets extérieurs. Ces qualités de l'esprit sont l'*égoïsme* et la *générosité limitée*, et la situation des objets extérieurs est leur *facilité à changer de mains* jointe à leur *rareté* par rapport aux besoins et aux désirs des hommes. (TNH, 3.2.2.16)

Pour expliquer l'institution d'une règle de justice, Hume recourt à l'exemple de la convention des rameurs qui illustre comment les partenaires doivent se coordonner et s'ajuster sans avoir nécessairement à verbaliser leur accord, puisque *cela se fait progressivement, par la répétition et dans l'imitation*⁵. Parmi les règles nécessaires au soutien de la règle générale sur la stabilité de la possession, il y a celles qui déterminent les propriétés, les droits et les obligations en découlant⁶. Cet exemple a une portée heuristique importante

4. C'est par exemple la situation des Shoshones du désert, tels que les décrivaient les anthropologues jusqu'à il n'y a pas longtemps encore. Ainsi disait-on que, dépossédés par les blancs, les Shoshones (premiers habitants de la vallée supérieure de Lemhi dans l'Idaho) étaient condamnés à mourir de misère et à vivre dans la pauvreté culturelle: «Quand une femme meurt allaitant un enfant, on enterre celui-ci avec sa mère» (*Bulletins de la Société d'anthropologie de Paris*, 1875, vol. 10, n° 1, p. 411).

5. Ce sont là trois conditions qui méritent d'être soulignées, parce que si nous voulions appliquer ça aux pratiques de joueurs de jeux vidéo, et même à n'importe quel type de pratiques, sans doute faudrait-il se rappeler que les choses se font progressivement, par la répétition et dans l'imitation (Jallé, 2005: 217).

6. Ainsi en est-il de cette première règle: «Que chacun continue à jouir de ce dont il a la possession actuelle» (TNH, 3.2.3.4); laquelle possession pouvant être reconnue à partir d'autres règles d'occupation, de prescription, d'accession et de succession. C'est ce que développe Hume dans son troisième livre du *Traité* (TNH, 3.2.3.5).

pour la question qui nous occupe ici : le caractère spontané et autorégulé du mode de production de la règle, de même que le rôle de l'imagination dans le processus d'autorégulation.

Le rôle de l'imagination

Comme le souligne Deleuze dans *Empirisme et subjectivité* (1953), l'imagination joue un rôle déterminant dans la conception humienne de la nature humaine. Elle y est le lieu des idées, l'espace où se trouvent rassemblées les images des impressions. Elle en est la collection. L'imagination correspond au travail de l'esprit humain qui mène des impressions et des passions aux règles qui les organisent. La mémoire et la fantaisie (l'imagination libre) assurent ce travail ; étant entendu que « l'ensemble des idées simples constitue la mémoire [et] leur libre mouvement la fantaisie...⁷ » (Saltel, 1999 : 27). L'imagination est donc cette « chambre d'écho » où les impressions et les passions se réfléchissent et où se produisent les règles générales, « en retour des synthèses extensives ou correctives » (Saltel, 1999 : 27). Que faut-il comprendre ?

C'est dans la nature de la règle d'être « à la fois extension et réflexion de la passion » (Deleuze, 1953 : 48) ; raison pour laquelle il faut distinguer entre les règles déterminantes et les règles correctrices. Les règles déterminantes sont plus extensives que réflexives et les règles correctrices davantage réflexives qu'extensives. Les premières s'étendent « au-delà des circonstances dont elles sont nées » (Deleuze, 1953 : 47) et ignorent ainsi l'accidentel et l'exceptionnel, alors que les secondes prennent en compte l'accidentel et l'exceptionnel dans un mouvement réflexif de la passion. C'est aussi la raison pour laquelle nous pourrions distinguer deux temps à la règle : un premier au cours duquel la règle est produite sur la base de l'expérience, et dont l'extension recouvre plusieurs cas ; un second au cours duquel s'engage une réflexion provoquée par la résistance de certains cas au pouvoir de la règle et au sens qu'elle tente de leur donner, suscitant par là la production de correctifs à cette règle.

7. L'imagination chez Hume n'est pas comme chez Kant une faculté. Elle est dotée de deux éléments : un espace où se trouve rassemblé l'ensemble d'images, et une forme d'agitation qu'assure la fantaisie.

Bref,

la règle générale est cette unité absolue *d'une réflexion* de la passion dans l'imagination et d'une *extension* de la passion par l'imagination. *C'est en ce sens que réflexion et extension ne font qu'un.* (Deleuze, 1953 : 52-53)

Hume note par ailleurs que l'individu ne se soumet pas à la règle par obligation, mais par intérêt. Et il est prêt à sacrifier certains intérêts particuliers pour sauvegarder ses intérêts en général, parce qu'il découvre, avec l'expérience, que s'il reste seul et ne s'associe pas aux autres, ses intérêts seront lésés. Comme nous le verrons plus bas, l'intérêt se révèle être « un principe empirique de contrat » (Foucault, 2004 : 276).

Le sujet d'intérêt

La philosophie morale de Hume n'aura pas été sans certaines conséquences politiques qui furent soulignées par plusieurs de ses contemporains. Chez les empiristes de l'époque, une réflexion sur la « société civile » se développa avec Adam Ferguson en tête qui traduisit en termes politiques la réflexion humienne sur la morale et la nature humaine qui, comme le rappelle Foucault dans son cours au Collège de France sur la *Naissance de la biopolitique*⁸, se fonde sur une idée généralement partagée par les empiristes anglais : le « sujet de choix individuels à la fois irréductibles et intransmissibles » (2004 : 276). Cette nouvelle forme de subjectivité est intimement liée à l'apparition de l'*Homo œconomicus*, et « ce principe d'un choix atomistique et inconditionnellement référé au sujet lui-même, c'est cela que l'on appelle l'intérêt » (*ibid.* : 276-277).

Les choix qui fondent cette subjectivité sont « irréductibles » parce qu'ils ne renvoient à « aucun jugement, [...] aucun raisonnement ou calcul » (*ibid.*); ils sont « intransmissibles » parce qu'« inconditionnellement référés au sujet lui-même » (*ibid.*). Or la naissance du *sujet d'intérêt* coïncide avec celle du *sujet de droit*, de sorte que le travail d'Adam Ferguson sur la société civile porte précisément sur la différence entre les deux et sur leurs conséquences politiques. Dans son *Essai sur l'histoire de la société civile* (1767), il précise que la volonté juridique caractérise et anime le sujet de droit, et que

8. Cours de 1978-1979. Édité au Seuil/Gallimard, octobre 2004.

l'intérêt, comme forme de volonté « immédiate » et « subjective », caractérise le sujet d'intérêt. Il se demande ensuite si une politique qui se limiterait à garantir au citoyen ses droits et ses libertés, sans que ce dernier ne soit mis dans la nécessité d'agir par lui-même pour les défendre, ne risque pas d'avoir pour conséquence le repli sur soi et la perte du lien social.

Pourtant, comme nous l'avons vu précédemment, Hume reconnaît que l'individu est prêt à sacrifier certains intérêts particuliers pour sauvegarder ses intérêts en général. Et, comme le fait remarquer Foucault à propos de la pensée économique de l'époque, ce n'est pas parce que l'individu agit en fonction de ses intérêts qu'il ne voit pas l'intérêt de respecter le contrat qui le réunit aux autres : « [s'il] respecte le contrat, ce n'est pas parce qu'il y a contrat, mais c'est parce qu'il y a intérêt à ce qu'il y ait contrat » (Foucault, 2004 : 278). Nous pouvons dire en ce sens que l'individu n'obéit pas en tant que sujet de droit, mais en tant que sujet d'intérêt. Bref, nous dirons que la pensée économique de l'époque, en commençant par celle que défend Hume lui-même, obéit à une logique tout autre que celle de la pensée juridico-politique qui élabore différents modèles d'État à partir des sujets de droit individuels. Foucault précise que « le monde politico-juridique et le monde économique apparaissent, dès le XVIII^e siècle, comme des mondes hétérogènes et incompatibles » (2004 : 286), bref que la pensée politique développée par les empiristes anglais est une véritable remise en question de la souveraineté politique, une « critique de la raison gouvernementale » (*ibid.*):

On a donc, avec le sujet d'intérêt tel que les économistes le font fonctionner, une mécanique tout à fait différente de cette dialectique du sujet de droit, puisque c'est une mécanique égoïste⁹, c'est une mécanique immédiatement multiplicatrice, c'est une mécanique sans transcendance

9. Nous verrions de la partialité là où Foucault voit de l'égoïsme. Cela dit, il n'est pas faux de parler de « mécanique égoïste », puisqu'il y a un égoïsme évident dans la philosophie morale que développe tout particulièrement Hume, le critère ultime étant l'intérêt de l'individu. Mais ce dernier découvre très rapidement avec l'expérience qu'il ne saurait mieux servir ses intérêts qu'en subordonnant ses actes à une règle qui le contraindra à abandonner certains de ces intérêts. Il n'en reste pas moins que c'est par intérêt qu'il le fera. On y voit là une forme d'altruisme égoïste et intéressé.

aucune et c'est une mécanique où la volonté de chacun va s'accorder spontanément et comme involontairement à la volonté et à l'intérêt des autres. On est au plus loin de ce qui est la dialectique de la renonciation, de la transcendance et du lien volontaire que l'on trouve dans la théorie juridique du contrat. Le marché et le contrat fonctionnent exactement à l'inverse l'un de l'autre, et on a en fait deux structures hétérogènes l'une à l'autre. (Foucault, 2004: 279)

Se pose alors la question de savoir comment gouverner dans un espace de souveraineté peuplé par des sujets de droit qui sont aussi des sujets d'intérêts. Pour Ferguson, la société civile correspond à l'espace à l'intérieur duquel fonctionne le sujet politique, peu importe qu'il soit défini à partir de ses intérêts ou de sa volonté juridique. Ce lien est à la fois spontané, permanent et nécessaire. Même s'il n'y a « pas de contrat explicite, pas d'union volontaire, pas de renonciation à des droits, pas de délégation de droits naturels à quelqu'un d'autre » (Foucault, 2004: 304), la société civile n'assure pas moins la synthèse des satisfactions par l'addition des profits de chacun; elle assure « la réciprocité entre les éléments et le tout » (*ibid.*).

La triche

S'appuyant sur les travaux de Ferguson, Janine Jacquet examine le phénomène de la triche et avance l'hypothèse que cette dernière serait le « symptôme des dysfonctionnements de nos sociétés modernes, faisant écho à une rupture plus profonde, celle qui semble s'opérer entre la sphère économique et les autres sphères du champ social » (2009: 89). Comme elle le fait remarquer, Ferguson défend cette idée que dans une société où les individus ne se perçoivent plus comme appartenant à un tout, ces derniers développent des comportements de déviance par rapport aux règles, la triche apparaissant comme une conséquence « de la désagrégation du lien social engendrée par le repli des sociétés riches et opulentes sur la seule sphère économique » (Jacquet, 2009: 91). Rejetant la conception naturalisante de la morale de Hume, et voulant éviter que la morale se réduise à une question strictement personnelle, Ferguson insiste pour sa part sur l'importance de l'engagement et du jugement pour permettre aux individus de comprendre, d'imaginer et d'appliquer des valeurs morales à leurs actions:

Éprouvant les mêmes sensations face à un objet extérieur qu'à un acte d'autrui, l'individu entièrement soumis au principe de l'utilité est privé de la capacité de discerner entre le domaine de la nature et la sphère sociale. En d'autres termes, il ne peut faire la distinction entre le domaine de forces qui s'imposent à lui et celui au sein duquel il peut prétendre jouer un rôle. (Jacquet, 2009: 93)

S'il est vrai que pour Hume le principe de la justice est naturel, son institution n'en reste pas moins une entreprise artificielle, puisqu'il s'agit d'une passion dont l'orientation change sous l'action des contraintes extérieures. S'il fait de l'utilité et non de la sympathie le principe de justice, c'est parce que c'est cette dernière qui est une vertu naturelle, et non la justice qui est une invention humaine dont l'intérêt varie en raison de son utilité. La justice a donc pour origine la pression de la vie en société et non la morale. Pour Hume, en effet, toute convention de justice est un accord des hommes entre eux pour se doter d'une règle de conduite dont le respect reste avantageux à sa transgression. Pour Ferguson, l'individu choisit les valeurs morales pour ce qu'elles sont et non pour les fins qu'elles permettent d'atteindre, l'histoire pouvant ainsi favoriser le progrès moral ou créer les conditions de la corruption morale. De sorte que le pouvoir de l'individu n'est pas tant « celui que lui confère la raison mais celui qui découle directement de son engagement dans la vie sociale, c'est-à-dire essentiellement dans la sphère politique » (Jacquet, 2009: 103-104).

L'autorégulation dans les pratiques vidéoludiques

Le détour par [« la théorie de », « les idées de » ?] Ferguson permet de mieux saisir les enjeux politiques de la philosophie morale de Hume et de formuler autrement un certain nombre de questions concernant notre recherche sur les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMOG). Le concept d'autorégulation a son utilité pour penser les pratiques vidéoludiques: il permet de traiter la question en termes de régulation, de production et d'évolution, de respect et de transgression des règles. D'ailleurs, nombreux sont les joueurs et les internautes qui se demandent si les règles sont acceptables, s'il faut les changer, ou carrément les abandonner.

Avant d'être des sujets de droit ayant une relation contractuelle particulière avec leur fournisseur de service, les joueurs de MMOG sont d'abord des sujets d'intérêt en tant que membres de la communauté des joueurs. Et cela, peu importe qu'ils appartiennent ou non à une guild. Comment le jeu en ligne peut-il exister en effet sans la communauté qui le rend possible? Même si l'appartenance à la communauté suppose un abonnement (avec contrat de service ou d'utilisation)¹⁰, le lien le plus essentiel n'en reste pas moins celui qui se fonde sur l'intérêt des joueurs. Et, contrairement à ce que donne à penser la réflexion de Ferguson, cet intérêt peut être commun à l'ensemble. La consultation de n'importe quel forum de discussion suffit à soutenir l'idée que la communauté des joueurs se dote de règles complémentaires visant à assurer le respect de l'intérêt commun par le respect de la règle implicite principale: la volonté de jouer, le *fairplay*. L'expérience répétée des inconvénients de la transgression de cette règle amène chaque joueur à être en accord avec cette convention.

C'est du reste ce qu'exprime un des joueurs que nous avons interviewé dans le cadre de notre étude¹¹. D'un serveur *roleplay* à un autre, il n'y a pas beaucoup de différences entre les règles. Une même convention les comprend toutes: *fairplay*, respect des autres joueurs, interdiction de macrotag¹², de *Free PK*¹³ et d'échanges entre les personnages d'un même compte¹⁴. De nombreuses discussions

10. Le cas des jeux sur navigateur (*browser games*) ne change rien à l'affaire, puisque là encore le lien contractuel précède chronologiquement le lien avec la communauté des joueurs.

11. Recherche financée par le CRSH que nous dirigeons à l'UQAM dans le cadre des travaux d'Homo Ludens, groupe de recherche sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo.

12. L'usage de logiciels jouant à la place du joueur.

13. Dans *Free PK*, l'abréviation renvoie à *Player Killer* et prend le sens suivant: «actes de violence gratuite».

14. «D'un serveur *roleplay* à un autre serveur *roleplay*, il n'y a pas grandes différences de règles. [...] c'est comme une convention de ce que tous les serveurs *roleplay* devraient être et puis, il y a tout le temps des petites règles qui changent, d'un serveur à l'autre, mais, habituellement, les règles les plus importantes reviennent toujours [à ceci]: pas le droit de "macroter", [...]

dans les forums consacrés aux jeux vidéo témoignent d'une tension entre les intérêts des joueurs et les droits qui leur sont reconnus par les propriétaires. Sans faire de Blizzard le plus despotique d'entre eux, plusieurs internautes dénoncent l'offre de service par une critique des règles du jeu :

Enfin si je parle de constat d'échec, c'est que parmi tous les MMORPG à caractère *fairplay*, WoW est celui que j'ai rencontré de pire. Et prétendre que ce n'est pas à Blizzard de faire un effort pour améliorer, que dis-je, créer une ambiance *roleplay* sur ses serveurs mais aux joueurs de le faire, c'est comme accepter d'acheter un objet en pièces détachées sachant qu'on n'aura jamais les outils pour l'assembler¹⁵.

Considérons l'exemple suivant, extrait d'un échange nourri entre des joueurs sur un autre forum de discussion. Un internaute lance une discussion sur le thème suivant : « Free PvP¹⁶ et respect d'autrui sont-ils compatibles ? » Dit autrement, la discussion s'engage sur cette pratique extrême, mais permise par le mode PvP, consistant à tirer à vue sur n'importe quel adversaire, peu importe son niveau et la quantité d'expériences accumulées. Sans doute un tel sujet de discussion est-il soumis sur les forums de discussion pour exercer une pression sur les propriétaires afin qu'ils revoient les objectifs du jeu, ou du moins les règles permettant cette forme extrême de jeu qui soumet les joueurs aux attaques sournoises et aux raids les plus cruels, risquant ainsi de mettre en cause le *fairplay*. Un premier internaute lance la discussion et résume les deux principaux points de vue sur la question :

la langue parlée sur le serveur c'est le français uniquement, ...pas de (*Free PK*) [...] Une autre, qui est surtout sur les serveurs *roleplay*, c'est comme euh... c'est ce que je te disais tantôt : tous les échanges et les contacts entre personnages du même compte sont interdits » (DL-M-22).

15. Opinion émise sur « forums.jeuxonline.info », par Krarsht (Dieu créateur), le 16 août 2005 (en ligne : <<http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=568475>>, dernière consultation le 5 avril 2010).

16. PvP pour Player versus Player, c'est-à-dire « joueur contre joueur ».

On a *grosso modo* deux avis opposés et qui peuvent tous deux se défendre. D'un côté, le PvP n'est valable que lorsqu'il est cadré, sinon les limites du respect d'autrui sont très vite franchies. De l'autre, on retrouve les joueurs axés PvP qui ne vont pas vraiment parler de respect mais plutôt de possibilités qu'offre le jeu. Les deux se tiennent¹⁷.

Selon un premier point de vue, le PvP est acceptable aussi longtemps qu'il ne déborde pas dans l'irrespect d'autrui. Selon un deuxième point de vue, le mode PvP autorise tous les coups que le jeu rend possibles, incluant la formation des *Gank Squad*¹⁸. Certes le jeu le permet, mais si la discussion est soumise aux internautes, c'est bien parce qu'on espère voir les règles du jeu évoluer sous la pression des joueurs. Alors que les défenseurs du premier point de vue veulent que les règles soient modifiées pour limiter, sinon interdire ce genre de pratique, les partisans de l'autre point de vue demanderont à ceux qui sont gênés par cette pratique d'aller jouer ailleurs pour éviter les zones dédiées à cette forme extrême de PvP :

C'est cette seconde catégorie de joueurs qui est bien souvent décriée et pointée du doigt : « aucun respect, ils pourrissent le jeu » « ils s'en prennent à des joueurs plus faibles, ils sont vraiment cons » « ils attaquent des joueurs qui ne leur ont jamais rien fait, c'est un non-sens et un manque de respect total » « le jeu est à la dérive à cause de ces joueurs-là, qui veulent avoir la mainmise sur le serveur pour assouvir leur soif de puissance et/ou leurs frustrations IrL » : c'est ce genre de choses que l'on peut entendre.

J'ai un avis assez tranché sur le sujet : je fais partie de la seconde catégorie de joueurs : ceux qui vont attaquer à vue sans distinction de Lvl ou de clan, tant qu'ils sont de l'alliance ennemie. Je vais dans certaines catacombes voir si je trouve un groupe d'ennemis en train d'XP. J'attaque à vue si j'en croise. Le challenge ? Être seul face à 5 ou 6 ennemis en B grade, comme ce fut le cas la dernière fois. Mais si j'en croise un solo, je le tue aussi. Est-ce un manque de respect ? Non. Je vais attaquer un ennemi seul au milieu d'un groupe, pour le PK. Mais est-ce un manque de respect ? Non. Nous avons une guerre, dans le jeu, alors je joue le

17. Opinion émise sur <lineage2.free.fr>, par **Finnsiginna**, le 27 décembre 2005 (en ligne : <<http://lineage2.free.fr/forum/viewtopic.php?f=6&t=11658>>, dernière consultation le 5 avril 2010).

18. Groupes de mercenaires n'ayant pour seul intérêt que celui de tuer les adversaires rencontrés sur leur chemin.

jeu. Il n'y aura pas de *trashtalk*, pas au sens «tu es un gros con de russe, je vais te PK». Il y aura des échanges de type «si tu veux XP tranquille, quitte Exile, sinon je reviendrai te refaire ce que je viens de te faire». Est-ce un manque de respect? Non, c'est dans le cadre de la guerre offerte par le jeu¹⁹.

Le système de pointage sur *Lineage II*²⁰ traduit cette ambivalence. En effet, le fait de tuer un plus faible que soi (joueur blanc) fait passer le joueur au rouge, mais tuer un rouge ne fait pas passer le joueur blanc au rouge²¹. Dit autrement, le système de pointage dévalorise ce que le jeu autorise. La contradiction naît de l'appréciation «morale» d'un jeu qui ne l'est pas. En fait, ce n'est pas tant que le jeu ne soit pas moral, mais qu'il permette des actes et des comportements relevant d'autres règles morales. On le voit, les discussions sur les forums constituent autant d'efforts visant à affirmer, ou revoir et éventuellement corriger les règles du jeu.

Conclusion

Dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, l'acquisition des biens se trouve limitée par le temps et l'argent dont dispose le joueur. S'il faut du temps pour accumuler les expériences et acquérir les biens, il faut aussi de l'argent, parce que le temps du jeu est un temps d'abonnement payé. C'est du reste la raison du *farming*,

19. *Ibid.*

20. *Lineage II* est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur développé et édité par NCsoft qui regroupe plusieurs millions de joueurs à travers le monde.

21. *Lineage II* incite en effet les joueurs à se combattre par un système de karma (blanc pour un karma pacifique, de violet à rouge pour un karma agressif). Le joueur dont le nom est écrit en blanc est considéré comme neutre, alors que celui dont le nom est écrit en violet ou en rouge est considéré comme agressif. Lorsqu'un joueur blanc en attaque un autre, il voit son nom devenir violet. Si le joueur attaqué réplique, il verra lui aussi son nom passer au violet et les deux joueurs seront alors violet jusqu'à ce que l'un d'eux meurt. Les joueurs rouges sont aussi appelés des tueurs de joueurs (PK pour *Player Killer*). Le fait d'attaquer ou de tuer un joueur rouge ne change pas la couleur de l'attaquant. Les tueurs de joueurs sont souvent la cible des autres joueurs, ce qui réserve ce rôle aux meilleurs joueurs.

cette pratique qui consiste à récolter des biens ou de l'expérience en répétant sans cesse les mêmes opérations dans le but de s'enrichir personnellement ou de permettre à un autre joueur de le faire à sa place en achetant les biens et l'expérience qu'il a accumulés.

Dans ces jeux où l'objectif principal consiste à augmenter sa puissance d'agir par l'accumulation des biens et des points d'expérience, les discussions autour de la règle et les différends sur le sens à lui donner sont nombreux. C'est que là, comme ailleurs dans la société en général, la limitation des biens (les expériences, les richesses et les honneurs) et l'avidité des joueurs (progresser rapidement et accroître à moindre coût sa puissance d'agir) entraînent la nécessité de réguler les rapports entre les participants. Aussi longtemps qu'ils ne seront pas confrontés aux inconvénients de les transgresser, certains joueurs empressés seront tentés d'interpréter les règles en leur faveur, parfois même au détriment de l'esprit du jeu. Mais la valeur de leurs coups fera l'objet d'une évaluation par les autres. Toute action jugée inadmissible ou déloyale pourra entraîner différents types de réactions des joueurs, du maître de jeu, du chef de la guilde, etc., allant de la simple réprimande aux sanctions les plus graves comme l'exclusion du jeu, des forums ou même du site Internet.

L'immanence des règles

Fabien DUMAIS

– J'assemble, je dissocie. Je dissocie, j'assemble.
J'opère inlassablement, sans pause, même à l'heure du déjeuner.

– Et où cela te mène-t-il ?

– Un peu partout il me semble.

Georges Picard

L'activité de production de sens est sans doute l'un des processus les plus nécessaires à l'humain, mais c'est aussi une activité périlleuse, tout simplement parce qu'elle met en scène des croyances et que celles-ci peuvent être de bons ou au contraire de très mauvais guides. C'est pourquoi celui qui réfléchit humblement à ses propres croyances cherche à les problématiser pour en séparer le bon grain de l'ivraie. Ainsi cherche-t-il à clarifier les principes qui idéalement, en éthique, indiqueraient ce qui est le mieux pour soi et pour les autres, et en science, traduiraient les faits en énoncés véridiques. Mais ces principes étant le fruit de la réflexion, ils doivent aussi être soumis au même scepticisme qui a été au départ le moteur de la recherche, et l'on se bute ainsi à une aporie qui à la fois limite l'enquête et en motive sa reprise ; ce va-et-vient est le cercle de la croyance. Se méfiant de la pensée dogmatique comme des idées délirantes, l'humain est alors en déséquilibre, ce dont témoigne le sentiment d'incertitude, ou tout au plus est-il en équilibre précaire, si tant est qu'il puisse s'habituer à l'incertitude. Éprouvant ses croyances au regard de l'expérience pour en dégager et en critiquer les préjugés, il risque parfois même d'affecter la structure de sa subjectivité, car celle-ci dépend justement des idées que l'on adopte, qui sont en ce sens des guides d'action. Autrement dit, si théoriquement la croyance se problématise à l'infini, il est en pratique impossible de ne pas croire : la conduite et même le positionnement comme sujet se basent sur des croyances qui déterminent l'humain en « réglant » les comportements et les connaissances, c'est d'ailleurs pourquoi, lorsqu'elles sont suivies (consciemment ou non, volontairement ou non), les croyances prennent le nom de règles.

En effet, qu'il soit question de loi ou de norme, le terme général à partir duquel on peut penser la signification de ceux-ci est celui de « règle ». Pour définir ce qu'est une règle, imaginez un énoncé qui rend compte de la répétition de la forme que prend un événement ayant une certaine durée, lorsqu'il y a, autrement dit, *régula*-rité – étymologiquement, *régularité* est le terme qui exprime « le caractère d'un mouvement, d'un processus soumis à un rythme uniforme » (Rey, 2006 : 3152). La règle est cet énoncé qui produit le rythme et trace des lignes d'ordre, participant ainsi à la production du rythme à venir. Autrement dit, lorsque qu'une chose persiste, elle intègre une certaine forme qui la fait agir d'une manière particulière, lui permettant minimalement de survivre et idéalement de bien vivre ; et si l'on cherche à trouver le principe qui, par objectivation, explique sa persistance, on produit alors une règle faisant office d'hypothèse. En fait, parler de règles, d'hypothèses ou d'idées, c'est à toute fin pratique référer à la « forme » selon différents contextes d'énonciation ou d'utilisation : lorsqu'on adopte une forme, c'est (consciemment) une croyance ou (inconsciemment) une habitude, lorsqu'on suit une forme, c'est une règle, lorsqu'on l'imagine, c'est une pensée, et lorsqu'une forme est objectivée, c'est une idée ou un concept.

Dans le même ordre d'idées, la norme, terme associé directement à celui de règle, fut d'abord le nom technique latin (*norma*) donné à l'équerre (Gaffiot, 1934 : 1037), bien que les termes « norme » ou « règle » aient été rapidement utilisés au sens abstrait d'une prescription morale ou d'une ligne de conduite. La norme est en ce sens le prolongement technique d'une règle donnant forme à l'humain : « En raison de la station verticale, l'homme est porté à se construire un abri selon une forme dominée par des lignes orthogonales. L'équerre du maçon [...] sert à mesurer la perpendicularité des murs qui porteront la charpente du toit et qui assureront la stabilité, et donc la solidité de l'édifice » (Giuculescu, 1985 : 8-9). La norme est l'instrument qui aide à produire ou reproduire une forme qui fait durer ou persévérer l'homme, elle tire son sens d'une règle, celle-ci traduisant par exemple la forme corporelle verticale de l'homme. Conséquemment, les lois et les règlements

sont des normes dites « formelles » parce qu'étant explicitement énoncées, extériorisées, dans le but de régler autoritairement les comportements des individus.

Cette définition de la règle se fonde sur un double présupposé immanentiste: 1) il n'y a pas de règle hors du « champ actuel des expériences possibles » (Macherey, 2009 [1988]: 80), et 2) réciproquement, toute existence nécessite des règles, car autrement l'existence ne serait qu'éphémère, parce que remplacée continuellement par une suite de *hic et nunc* sans forme. Dans cette philosophie de l'immanence, les règles sont nécessaires; elles représentent une modalité de l'être des choses, même si elles ne sont pas logiquement préexistantes à l'événementialité, à l'advenir du monde. Toute action se produit sur fond de règles.

L'hypothèse que l'on voudrait soutenir est la suivante: à la détermination du monde par les règles se joute un espace dans lequel des différences sont en latence et grâce auxquelles il est possible de « faire avec » ou de transgresser les règles présentes, voire de les transformer selon nos intérêts d'ordre pratique, scientifique, etc. Pour étayer cette hypothèse, il faut d'une part analyser la mécanique de production et de reproduction du champ déterminant nos « formes de vie », selon l'expression de Wittgenstein, et d'autre part expliquer comment, par cette mécanique, des manières d'agir « autres » – qui sont en opposition, en résistance, en disjonction ou plus simplement différentes – se potentialisent, créant un espace de jeu grâce auquel on peut remodeler ce champ au profit, par exemple, d'un mieux-être et d'un mieux-connaître collectifs. On peut de cette manière éviter deux écueils, relevés par Pierre Bourdieu, qui colorent encore aujourd'hui les recherches sur les règles sociales:

[...] il faut refuser tant la vision « structuraliste », selon laquelle les structures, portant en elles le principe de leur propre perpétuation, se reproduisent avec la collaboration obligée d'agents soumis à leurs contraintes, que la vision interactionniste ou ethnométhodologique (ou, plus largement, marginaliste) selon laquelle le monde social est le produit des actes de construction qu'opèrent, à chaque moment, les agents [...]. (Bourdieu, 1994: 3)

Autrement dit, il ne s'agit ni de proposer des modes de structuration relevant d'un déterminisme anhistorique ni de poser, de manière apriorique, l'autonomie des sujets pour la construction du monde social ou de la connaissance. Plutôt, on veut élaborer un cadre à partir duquel on peut penser nos actions en fonction des règles, dans un double rapport de détermination plus ou moins réciproque (selon les contextes) entre des lignes d'ordre admises et des différences émergentes. Ainsi espère-t-on fournir des outils théoriques qui aident à conceptualiser à la fois les différents rapports aux règles et les façons que l'on a de juger les actions par rapport aux systèmes de règles en place.

Le premier postulat à la base de cette réflexion, voulant mettre de l'avant l'immanentisme comme idée fructueuse pour la philosophie des sciences comme pour l'éthique, est un principe méthodologique foncièrement empiriste : il n'y a que l'expérimentable qui peut, qui doit, nous intéresser. En radicalisant l'empirisme, tel que l'a fait le philosophe William James au tournant du xx^e siècle, ce principe traduit la volonté de saisir la réalité dans son immédiateté, peu importe de quoi elle est faite. Par exemple, la réalité est faite entre autres de pensées : « il n'y a pas d'étoffe (*stuff*) ou de qualité d'être originelles, par opposition à celles dont sont faits les objets matériels, dont nos pensées de ces objets seraient faites [...] il n'y a qu'une seule étoffe primitive dans le monde, un unique matériau dont tout est composé » (James, 2005 [1912] : 36-37). Cette étoffe est pour James « l'expérience pure ». David Lapoujade (2000) relie l'expérience pure de James au plan d'immanence de Gilles Deleuze, un plan immanent à lui-même. Deleuze écrit d'ailleurs explicitement que « [c]'est quand l'immanence n'est plus immanente à autre chose que soi qu'on peut parler d'un plan d'immanence. Un tel plan est peut-être un empirisme radical [...] » (Deleuze, 2005 [1991] : 49).

Le plan est une « machine abstraite » (*ibid.* : 39) dont l'activité, ou le mouvement, est le moteur. En soi, il n'a pas de signification, il est comme « un désert que les concepts peuplent » (*ibid.*). À ce niveau, les formes « sujet » ou « objet » ne sont pas aprioriques : l'expérience pure n'est que virtuellement subjective ou objective, physique ou mentale, et n'est primitivement rien de tout cela. Dans son immanence, elle est un flux d'expériences : « le plan [d'immanence] », note Deleuze, « est l'absolu illimité, informe, ni surface ni volume »

(*ibid.*). L'expérience pure n'est pas de la matière, mais un matériau. Elle est le tissu à la fois de la matière et de la pensée, et encore, celui des relations qui rassemblent ou dissocient les multiples expériences: «Le monde de l'expérience pure apparaît comme un tissu de relations entrelacées et superposées, d'événements télescopés. On peut reconnaître [dans cette définition] l'image proprement empiriste du chaos, d'un nombre illimité de relations possibles et virtuelles» (Lapoujade, 2000: 194).

L'expérience pure est seulement empirique, même si le virtuel en fait partie. Car si le virtuel est logiquement la condition de possibilité du réel, il n'est pas phénoménologiquement un *a priori* de l'expérience. L'expérience est tout ce qui arrive, comme un flux continu qui fonctionne par addition d'événements «télescopés», c'est-à-dire qui s'interpénètrent les uns dans les autres. On dira que l'action, ou le mouvement, exige que quelque chose advienne, tout en considérant que «[c]e qui définit le mouvement infini, c'est un aller et retour, parce qu'il ne va pas vers une destination sans déjà revenir sur soi» (Deleuze, 2005: 40). Il n'y a pas, sous les événements, une vérité profonde qui donnerait sens à ce qui advient. Il n'y a pas non plus une subjectivité transcendantale à laquelle l'immanence se rapporterait. Comme le souligne James, il n'y a que l'activité:

[I]l y a activité partout où nous découvrons quelque chose qui se passe (*going on*). Prise dans le sens le plus large, toute appréhension de quelque chose qui *agit* est une expérience de l'activité. [...] La simple activité, par conséquent, pour la nommer ainsi signifie le simple fait de l'événement ou du changement. (James, 2005: 132)

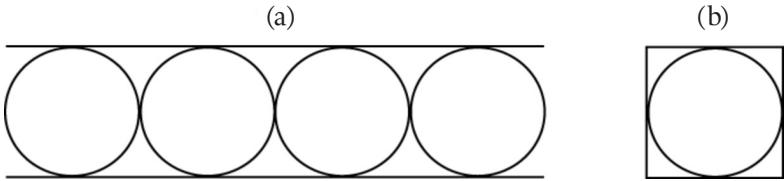
Cette conception métaphysique se retrouve aussi d'une certaine façon chez Michel Foucault, dans ce qu'il appelle la «pensée du dehors», celle qui «se tient au seuil de toute positivité, non pas tant pour en saisir le fondement ou la justification, mais pour retrouver l'espace où elle se déploie, le vide qui lui sert de lieu» (Foucault, 2003: 16). Bref, si l'empirisme radical n'élève jamais le monde des idées au-dessus de l'expérience, dans un même souffle, il redonne à ce monde sa réalité puisque les idées, et donc les règles, sont tout autant réelles que n'importe quelle autre sensation dont on fait l'expérience. Elles agissent et participent au déploiement de l'expérience en faisant durer ce qui émerge.

Le « champ » actuel des expériences possibles se déploie sur fond de règles et encore au moyen des règles. Peu importe jusqu'où l'exercice de déconstruction des formes nous mène, tous les possibles de ce monde ne peuvent être pensés qu'à partir d'un tel fond, même s'il n'est pas pour autant ontologiquement constitutif du monde, comme un sens qui se montrerait et se déroberait tout à la fois. On ne peut naviguer hors des phénomènes.

On peut concevoir conceptuellement ce champ, disons cet espace d'actualisation, par une schématisation spatiale de la règle, et ce, dans le but de clarifier la mécanique de la règle et d'en distinguer les parties et leurs relations. Deux zones sont présentes dans la règle : la « zone d'état » et la « zone formative », cette dernière expression étant utilisée par James alors qu'il discute de l'apport de certains individus à l'évolution sociale. Le terme « zone » invite à penser spatialement la règle, une zone étant une partie d'un espace se distinguant par un trait particulier. Tout d'abord, un processus de conception est nécessaire à la production d'une règle, positivement par délimitation (poser la limite interne) et négativement par différenciation (poser des bornes externes). En ce sens, le propre d'une règle est de « faire état » des différences admises (communes, sécuritaires) : suivre une règle, c'est reconnaître le commun, le connu, la forme qui dure, ce que James appelle « la machinerie inerte de la scène » (James, 2005 : 253). Inerte, parce que *re*-connue, tel un mouvement sans déplacement, énonciation du même, pourrait-on dire, si l'on entend par cela que le même est le produit de la répétition : est répété ce qui est admis.

Certes, une forme « noircie » par la répétition n'est déjà plus la même, sa consolidation la change en son être. Reste qu'en l'incrustant par la répétition, elle devient « discrète » [*discrete*], c'est-à-dire distincte parce que semblant immobile ; c'est pourquoi on associe la règle au concept, dans la terminologie ontologique jamesienne de « percept et concept ». Rappelons que pour James, « idée », « pensée » et « concept » sont synonymes, et ajoutons pour la présente explication que « sensation », « expérience sensible », « flux immédiat » et « percept » sont les termes d'une même conception (James, 2006 : 52, note 1). Cela compris, on appliquera à la règle ce que James dit du concept : « [...] les percepts sont continus, tandis que les concepts sont discrets ; discrets, il est vrai, non pas dans leur

être, car la faculté de concevoir, en tant qu'*acte*, fait partie du flux des sensations, mais distincts les uns des autres dans leurs diverses significations» (*ibid.*). C'est pourquoi on dit que la règle comporte une zone d'état qui stabilise les différences admises. On peut représenter la zone d'état de la règle de la manière suivante, selon qu'elle est pensée (a) en tant qu'*acte* (bien que l'*acte* ne soit pas, comme tel, représentable) ou (b) en tant que signification :



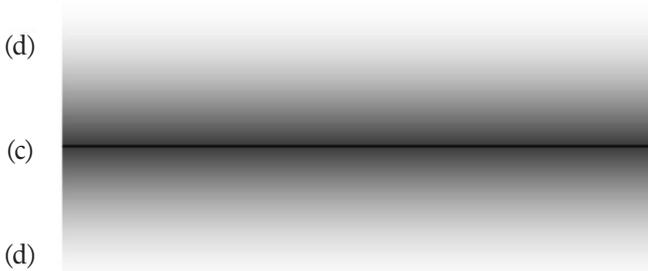
Quelques précisions : les lignes et le carré ne représentent pas, dans leurs caractéristiques géométriques particulières, des propriétés de la règle, mais seulement la délimitation abstractive imposée par le point de vue adopté (« a » ou « b ») ; le cercle est la forme générique choisie non parce qu'elle représente « bien » l'idée, mais parce que d'autres formes représenteraient peut-être encore moins bien l'idée ; dans le schéma (a), la suite signifie à la fois l'énonciation du même (la répétition) et le fait que, dans son actualité, la forme de la règle n'est jamais la même (ce sont bien quatre cercles, et non le même cercle) ; enfin, dans le schéma (b), on ne voit pas l'effet de noircissement provoqué par le mouvement sans déplacement, il faut le supposer. La répétition pourrait aussi être représentée par étages :



En résumé, la règle a en son centre (qui, au demeurant, n'est que l'effet de la répétition, et non l'essence de la règle), une région nommée ici « zone d'état ». Or, à l'établissement d'une telle zone se produit simultanément l'établissement d'une autre zone de la règle sans laquelle aucune actualisation ne serait possible : la « zone formative » [*formative zone*], ou « zone plastique » (James, 2005 : 253 ; 254) si l'on suit la traduction française la plus récente. Les options de traduction, soit « formative » et « plastique », énoncent en fait

deux rapports à l'actualisation de la zone d'état, selon qu'on pense la zone formative-plastique comme étant (non pas chronologiquement, mais logiquement) antérieure ou postérieure à la stabilisation de la forme de la règle. Elle est antérieurement formative parce qu'aucun acte ne peut *être* s'il n'est pas d'abord virtuellement en puissance; elle est postérieurement plastique parce que toute signification « contient » une somme de possibilités. La zone est donc plastique parce que la règle peut être remodelée. Sans doute, lorsqu'il se produit une transformation de la zone d'état, peut-on dire qu'il y a communication entre les zones.

L'ensemble des deux zones de la règle forment un tout, dont la zone d'état est ce qui s'actualise et se reproduit, alors que la zone formative est ce qui se potentialise dans et par la règle. La règle dans son ensemble peut alors être représentée avec une (c) zone d'état en son centre (ligne noircie), zone soucieuse de sa propre délimitation, avec une (d) zone formative en périphérie (l'étendue grise), qui témoigne du hasard, du désordre, ou de l'irrégularité virtuellement illimitée (mais, dans les faits, déterminée par la régularité) des différences non admises, émergentes:



Bien entendu, la règle n'a pas à être rectiligne, c'est au détriment des multiples configurations circonstancielles que l'on utilise ici la ligne droite, au profit néanmoins d'une simplicité de représentation.

En opposition aux différences admises, les différences non admises – ou individuelles (James, 2005 : 254) – n'apparaissent qu'en raison de la règle, car elles ne sont dans leur nouveauté que partiellement indépendantes. La zone formative « est le théâtre de tous les événements que nous ne considérons point à l'avance comme admis,

la scène où se déroule le drame de la vie; et, si limitée qu'en soit l'étendue, elle suffit encore à contenir toute la série des passions humaines» (*ibid.*). Le virtuel n'est pas dans la règle même s'il est nécessaire à l'existence de la règle. Précisons: sur le plan logique, le virtuel se distingue de la règle, s'en «préscinde», selon le terme de Charles Sanders Peirce. Il se suppose sans la règle, mais ne s'en dissocie pas, car, sur le plan phénoménologique, il ne peut pas «être en soi» sans une forme grâce à laquelle il peut être. De cette manière seulement, il est juste de dire que le virtuel est dans la règle. Ce dernier n'est pas un *a priori* indépendant de l'expérience empirique, il est aussi de l'expérience, bien que sans le virtuel aucune expérience ne soit logiquement possible.

Même si l'apport métaphysique de l'empirisme radical est patent, son immanentisme résulte avant tout d'un principe épistémologique issu du pragmatisme: l'idée que l'on a d'un objet (l'objet est pris ici en un sens très large: ce à quoi réfère une quelconque conception) n'est toujours qu'une hypothèse, mais elle en constitue néanmoins sa signification «réelle». En considérant les conséquences possibles de cette hypothèse et en expérimentant la pertinence de ces conséquences, on en vient à statuer provisoirement sur la signification de l'objet. Autrement dit, la signification d'une idée réside dans les effets qu'elle produit, dans les fonctions qu'elle déploie, et ces fonctions s'actualisent en actions, que ce soit l'action de la pensée ou encore des manières d'agir. Formulée d'abord par Peirce en vue d'une application scientifique, la méthode pragmatiste a été appropriée et généralisée par James à la vie pratique. Pour James, il ne s'agit pas de créer à tout prix des idées, mais bien de les clarifier, parce que celles-ci mènent réellement à des actions. L'idée n'est pas une solution universelle; elle pose plutôt un problème. Deleuze donne une explication similaire du concept: «Tout concept renvoie à un problème, à des problèmes sans lesquels il n'aurait pas de sens, et qui ne peuvent eux-mêmes être dégagés ou compris qu'au fur et à mesure de leur solution» (Deleuze, 2005: 22). La méthode pragmatiste est donc un outil critique servant à problématiser notre savoir du réel.

James critique la conception selon laquelle une idée serait vraie quand elle «copie» la réalité, cette relation supposée entre idée et réalité étant pour lui «statique et inerte»: «[de ce point de vue on]

détient la vérité, on *sait*, on a accompli son destin de sujet pensant » (James, 2007: 225). C'est comme si la vérité était une propriété de l'idée. Cette perspective conçoit la relation de connaissance comme un saut, puisque l'on doit pouvoir passer d'une forme (celle de « sujet » qui connaît) à une autre (celle d'un « objet » qui est connu). À cette connaissance saltatoire – *saltare* (sauter) –, James oppose une connaissance ambulatoire :

[L]a façon la plus générale d'opposer [*contrasting*] ma vision de la connaissance à celle commune (qui est aussi la vision de la plupart des épistémologistes) est de nommer la mienne ambulatoire et l'autre saltatoire; et la façon la plus générale de caractériser ces deux visions est de dire que la mienne décrit l'acte de connaître [*knowing*] tel qu'il existe concrètement, alors que l'autre ne fait qu'en décrire le résultat abstraitement. (James, 1970 [1909]: 139)

Dans la mesure où le terme ambulation renvoie étymologiquement à une « manière de marcher », on pourrait dire que le processus de cognition (le fait « d'être conscient ») consiste précisément à suivre les chemins ou les voies qui se manifestent à nous lorsque nous faisons l'expérience de ces pensées ayant pour fonction de connaître :

lorsque nous disons que l'idée nous mène vers [*leads us towards*] l'objet, cela signifie seulement qu'elle nous conduit plus en avant, par l'entremise des étendues [*tracts*] de cette réalité, dans le voisinage le plus proche de l'objet. (*Ibid.*: 141)

L'empirisme radical ne peut en effet accepter d'autre définition de l'acte de connaître que celle lui reconnaissant son statut de relation dont on fait l'expérience.

Les connaissances sont en fait des habitudes « objectivées », car le propre de la science, productrice par excellence de connaissances, est de proposer des hypothèses sur un objet supposé stable et au moins partiellement indépendant de son environnement, au sens où on lui propose une forme en élaborant des règles ou des principes qui doivent représenter le mieux possible ses manières d'être et d'agir, ses règles intégrées. Or ce processus d'objectivation théorique est second, parce que l'idée a en premier lieu comme fonction pratique de guider l'humain dans le flot de l'expérience. Alors que certaines idées sont objectivées pour donner sens à l'environnement, d'autres

servent à se doter d'une identité, d'une « forme de subjectivité », et ce processus par lequel l'humain se dote de telles formes peut être appelé la « subjectivation ».

En effet, la conscience n'est pas *a priori* une entité formelle réflexive, « elle est le mouvement de ce qui se fait conscient » (Lapoujade, 2007: 13). Pour James, l'organe réflexif est un moyen efficace que l'humain a développé pour mieux se guider dans les étendues de l'expérience. Or, au fil de cette ambulation, la somme des idées qui se télescopent les unes dans les autres est reconnue, du moins en partie, par l'humain. Pour James, le terme « soi » réfère à un tout dont fait partie aussi bien les parties passées et présentes de l'expérience humaine. Cette continuité, d'une pensée en suivant une autre, n'est rien d'autre que l'expérience pure que l'on ressent comme étant « notre » expérience mentale personnelle :

La conscience n'apparaît pas à elle-même coupée en morceaux. Des mots comme « chaîne » ou « train » ne décrivent pas avec précision la manière dont elle se présente en premier lieu. [...] Une « rivière » ou un « courant » sont des métaphores qui la décrivent plus naturellement. À partir de maintenant, nous allons l'appeler le courant de la pensée, de la conscience, ou de la vie subjective... (James, 1950 [1890]: 239)

Le courant de la pensée qui nous fait connaître et qui, rétrospectivement, est considéré comme un courant de conscience, ne diffère pas comme tel du flux d'expériences qui est continu par addition, comme des pulsations :

Chaque pulsation cognitive de la conscience, chaque pensée, meurt et est remplacée par une autre. L'autre connaît, entre autres choses, son prédécesseur [...]. Chaque pensée qui suit, connaissant et intégrant alors les pensées d'avant, est le réceptacle final – et, se les appropriant, en devient le propriétaire – de tout ce qu'elles contiennent et possèdent. (James, 1950 [1890]: 339)

On peut appeler ce processus la « contraction de la conscience ». Il s'agit en effet d'un mécanisme de formation d'un flux de pensées et de reconnaissance consciente de ce flux comme étant le sien. D'une part, il y a un sens positif au terme contraction, lorsqu'il est entendu comme formation d'un espace subjectif, ce processus de subjectivation étant tout à fait normal et nécessaire afin de persister. D'autre part, il possède un sens négatif qui correspond à une solidification réactive de cet espace subjectif par rapport au monde.

La conscience devient parfois dangereusement fermée sur elle-même, quand les croyances et les habitudes se mutent en pensées déterminées. Deleuze y réfère par la métaphore de « la pesanteur de notre cerveau » (Deleuze, 2005 : 50). Un nombre infini de croyances freinent le mouvement de l'expérience, et pour Deleuze, le discours philosophique des transcendantalistes semble à ce titre particulièrement dommageable : « Il y a d'abord l'*illusion de transcendance*, qui peut-être précède toutes les autres (sous un double aspect, rendre l'immanence immanente à quelque chose, et retrouver une transcendance dans l'immanence elle-même) » (*ibid.* : 50-51). Il faut donc « desserrer la trame de ces habitudes solides pour y introduire les connexions nouvelles, y coudre de nouvelles pièces qui l'étendent et apportent de nouvelles ramifications » (Lapoujade, 2007 : 75-76). Cette action est nécessaire afin de prévenir la « sclérose de l'habitude » (Mucchielli, 1966 : 66), c'est-à-dire le resserrement de l'habitude sur elle-même, qui affirme alors son autorité au nom de la raison. Par ailleurs, l'habitude a aussi une certaine plasticité (*ibid.*), c'est-à-dire que l'on peut la modeler, l'adapter aux événements afin d'élargir l'horizon de notre environnement et ainsi augmenter notre puissance d'agir.

On a dit que le dispositif de la conscience intègre les règles dont il fait l'expérience, en ayant l'avantage indéniable de pouvoir en partie s'en distancier pour mieux les problématiser et les corriger lorsque nécessaire. Ces règles sont entre autres celles de la culture d'un individu, de son environnement social. Or le monde social n'est pas qu'une « somme » de règles, mais un agencement ou un système ordonné de règles. Suivant Jacques Chevallier, l'ordre social se pense dans sa dimension de systématité, c'est-à-dire lorsque « les normes sont analysées [...] en fonction de leur appartenance à un ensemble structuré et cohérent » (Chevallier, 1983 : 8), selon les deux principes de la cohésion et de la hiérarchie.

Le premier principe, celui de la cohésion, lie la société en une unité (par contraction) et assure la « transparence des significations sociales » (*ibid.* : 32). Celles-ci doivent être intelligibles et atteindre un niveau d'abstraction qui les présente comme des ensembles logiques, ce qui témoigne de la fonction instrumentale (*ibid.* : 12) du principe de cohésion, l'autre fonction étant symbolique, au sens où le réseau de normes doit aussi être pris comme un objet de

croyance, sans quoi suivre les normes n'aura aucun sens. Le principe de cohésion a ainsi comme fonction de satisfaire le «sentiment de rationalité»: lorsque «[...] le cours de notre pensée s'écoule avec une parfaite fluidité, l'objet de notre pensée nous semble rationnel» (James, 2005: 92).

La cohésion s'entend négativement lorsqu'elle produit une différenciation: par exemple, l'ordre social se distingue de la nature. Elle s'entend aussi positivement lorsqu'elle appelle des critères «de compatibilité, de non-contradiction et de complétude» (Chevallier, 1983: 14), servant l'idéal rationnel de l'unité interne, de l'identité. Bref, la cohésion témoigne de la logique de l'ordre, logique qui est au demeurant implicite et informelle. Car s'il est possible jusqu'à un certain point d'en faire un modèle structural, cette tâche restera dans les faits inachevée, compte tenu que la diversité des normes est telle que la complexité de l'ordre ne peut pas se résumer à une logique formelle: la complexité tout à la fois «menace la cohésion de l'ordre [et] le rend aussi plus performant» (*ibid.*: 16), parce que l'efficacité d'un ordre dépend, par-dessus tout, de sa capacité de s'adapter et de se renouveler par l'agencement des différences émergentes.

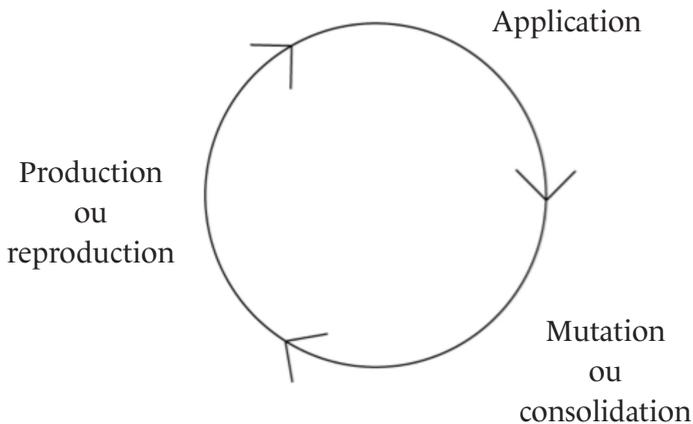
Le deuxième principe de l'ordre, pensé dans sa dimension de systématicité, est celui de la hiérarchie, lorsque l'ordre organise les différences admises. Non seulement doit-il y avoir complémentarité des normes, mais aussi hiérarchisation et spécialisation, car les normes «n'ont pas toutes la même portée et la même puissance» (*ibid.*). La création d'une norme est aussi et simultanément l'application d'une norme de niveau supérieur. Dit autrement, l'innovation est toujours relative à une totalité qui la surdétermine, bien que la totalité ne puisse (risquant sa propre mort) restreindre l'infinité hypothétique des purs possibles. Disons que l'ordre agit sur l'émergence de nouvelles normes en «bridant certaines de leurs potentialités» (*ibid.*: 14).

Néanmoins, à force d'appliquer le principe hiérarchique, il surgit une question proprement transcendante: quelle est la norme des normes, celle qui définit les conditions de possibilité de toute norme? L'immanentisme nous empêche d'y voir un principe formel de validité qui, en l'absence de contenu, tournerait à vide. Il s'agit plutôt d'un préjugé fondateur, rationalisé, exprimant «la croyance

que le bien collectif suppose le respect de la règle» (*ibid.* : 19, note 36). La norme suprême, principe régulateur, naît donc du monde social, monde qui pourtant n'existerait pas sans les normes. Notons par la même occasion que le bien collectif est pour Chevallier l'idéal éthique qui dirige les manières d'agir face à l'ordre en général.

L'élévation d'une norme en principe régulateur révèle sans doute le paradoxe vital de l'ordre social, noté par Pierre Macherey, à savoir que «la norme s'y produit elle-même en le produisant» (Macherey, 2009: 90), et continue-t-il, «C'est bien en ce sens qu'il faut parler de l'immanence de la norme, par rapport à ce qu'elle produit et au processus par lequel elle le produit: ce qui norme la norme, c'est son action» (*ibid.*). Bourdieu aussi soutient que l'action agit comme moteur du social, et ce, précisément en trois endroits (Bourdieu, 1994: 12): 1) dans la production de régularités sociales probables et immanentes à l'agencement actuel des règles d'un champ social donné, ce sont les structures «objectives»; 2) dans les puissances des individus, qui sont relatives aux *habitus* (voir Bourdieu, 1980: 88-89) et qui s'efforcent de persister en s'ajustant au champ social; et 3) dans la relation entre les structures objectives et les puissances des individus.

Conséquemment, puisque l'ordre social est pris dans le flux de l'expérience, on peut dire qu'il est poreux, car il est soumis à un va-et-vient entre 1) la production, inventive, mais partiellement indépendante, de normes, 2) leur application déductive et 3) leur confrontation à l'expérience par induction via les formes de subjectivité:



La porosité signifie que l'ordre social est à la fois fermé (par la nécessité rationnelle de constituer une identité propre) et ouvert (puisque dépendant vitalement de son insertion dans l'expérience). Au va-et-vient entre l'ordre et l'expérience de l'ordre par les individus, il faut ajouter la propension qu'a l'ordre de faire l'expérience de lui-même, ce que Foucault nomme la « surdétermination fonctionnelle » (Foucault, 1977 : 299) du dispositif. Les effets engendrés par un dispositif résonnent entre eux à l'intérieur même du dispositif, se contredisent et en « appellent à » (*ibid.*) un réajustement. Au demeurant, ce n'est que par les individus que ledit appel peut-être entendu.

La reproduction dans l'ordre social passe éventuellement par l'instanciation de modèles symboliques, d'institutions, élevant les règles en catégories d'appréhension du réel. L'institution est d'abord la sommation d'intelligibilité nécessaire à l'ordre social : « il y a au cœur du procès de constitution du social l'*institution*, par un coup de force fondateur, d'un ensemble de représentations, d'images, de symboles qui assurent la société dans son être » (Chevallier, 1983 : 33). Elle est l'actualisation sociale du besoin de rationalité. L'institution sert fondamentalement à naturaliser l'identité : « [elle] consiste à assigner des propriétés de *nature sociale* qui sont destinées à apparaître comme des propriétés de nature naturelle » (Bourdieu, 1982 : 59), et ce au point de faire de l'ordre social ce à quoi on ne peut que se soumettre. Jouant le rôle de principe, l'institution transforme assurément toute personne qui s'éprouve, c'est-à-dire qui apprend à se connaître et à s'y reconnaître tout en y résistant. Elle y parvient plus ou moins, il est vrai, car la force de l'institution est imposante : « Instituer, assigner une essence [...], c'est imposer un droit d'être qui est un devoir être (ou d'être) » (*ibid.* : 60). L'utilisation de verbes d'action démontre que l'institution est un acte qui a comme fonction symbolique de produire des principes régulateurs qui semblent transcender l'humanité, afin que puisse se reproduire la cohérence de l'ordre social. Ainsi, de l'immanence naît la transcendance.

Mais la transcendance reste subordonnée à l'immanence, car si les institutions sont mues par un idéal d'ordre, il ne s'agit pourtant que d'un idéal : un ordre qui est visible (par imagination), mais impuissant en soi à coordonner le monde caractérisé entre autres par la contingence des événements. L'idéal immanentiste (qui, chez Aristote par exemple, implique une scission entre le réel immanent

et le divin transcendant, mais sans puissance [*voir* Pierre Aubenque, 1962]) s'oppose à l'Idée platonicienne transcendante qui est supposée comme préexistante au monde des apparences, et qui illumine de son sens, mais aussi éblouit (équivalant au divin tout-puissant). Conséquemment, si l'on veut pleinement laïciser notre conception de l'ordre, la voie philosophique la plus fructueuse à emprunter semble être celle de l'immanence.

À la lumière de ces explications, il appert que, tout comme le dispositif de la conscience, le monde de la culture n'est pas scindé de la nature de l'homme, il n'est nullement en rupture avec celle-ci ; la culture, ou l'ordre social, est en fait en continuité avec l'action naturelle, d'où les règles émanent en participant en retour à son mouvement. Il n'y a certes pas de significations sociales naturelles, mais il est naturel que des significations sociales existent. L'ordre social est immanent à l'humain, c'est-à-dire à sa constitution en tant que sujet à la fois pris dans un dispositif normatif (sujet comme élément) et ayant une prise sur ce dispositif (sujet comme acteur). En tant qu'acteur, il peut participer au changement de l'ordre social, changement qui vise à « gérer et réguler les [...] rapports de force qui déterminent [...] l'ensemble des relations interindividuelles » (Macherey, 2009 [1988]: 80). Aussi, sa participation au changement sert à augmenter la « capacité [des humains] de former des notions communes [...] qui expriment ce qui est commun au plus de choses possibles » (*ibid.*). L'humain, par sa capacité réflexive, est le lieu du penser où les règles, entre autres socioculturelles, mais aussi scientifiques, peuvent être problématisées et corrigées.

En déconstruisant l'illusoire autorité transcendante des idées, on dresse positivement un plan d'action servant à agir dans l'incertitude: « il faut éviter tout ce qui nous permettrait de croire sans *vouloir* croire » (Stengers, 2007: 151). C'est en cela que l'on peut, suivant Isabelle Stengers, appeler « éthique de la pensée » le projet *mélioriste* de James: « Toute pensée est, en quelque sorte, un choix de la vie, l'affirmation qu'il y a quelque chose à penser, et qu'on peut le penser, c'est-à-dire contribuer au monde, faire le saut qui permet de quitter la terre ferme où se cantonnent les autres » (*ibid.*: 155-156). Cela nous demande d'adopter une attitude qui conjugue la confiance à l'incertitude, pour donner à nos décisions un caractère réel, comme « une bataille où se décide quelque chose qui dépasse

les intérêts des protagonistes et les requiert malgré l'incertitude des conséquences» (*ibid.* : 167). Il faut prendre conscience de l'enjeu vital dans lequel nous sommes engagés, car chaque différence, chaque variation individuelle, quelle qu'elle soit, participe à l'expérience et est potentiellement importante.

Or, pour lier confiance et incertitude, il faut intégrer un idéal éthique, en faire un principe régulateur. Cela constitue, selon Bourdieu, l'*illusio*, c'est-à-dire la « croyance fondamentale dans l'intérêt du jeu et la valeur des enjeux qui est inhérente à cette appartenance » (Bourdieu, 2003 : 25). C'est à partir de cet *illusio* que l'ordre social corrige ses normes par les individus qui cherchent à maximiser leur effort pour jouer au « jeu social ». L'étude de la relation entre les formes de subjectivité et les formes sociales objectivées est peut-être, après l'explicitation des mécanismes sous-jacents, la plus nécessaire des tâches des sciences sociales, car elle produit un savoir éthique sur comment augmenter notre « sens du jeu », dit Bourdieu, c'est-à-dire sur notre « capacité d'anticiper l'à venir du jeu » (*ibid.* : 305). L'éthique est en ce sens l'étude des règles servant à augmenter les puissances d'agir des agents pour mieux persévérer dans l'ordre social, et par là faire que l'ordre social lui-même persévère, puisque les agents sont aussi les acteurs de changement ou de régulation de l'ordre.

Ces règles éthiques sont comme des métarègles qui régulent la relation entre les deux types de formes objectives et subjectives. Elles témoignent d'un idéal de maximisation des puissances d'être de chaque agent dans l'ordre social. Pour construire l'*illusio* à la base d'une métarègle éthique, James revendique le droit à la liberté : « notre premier acte de liberté, si nous sommes libres, est par définition l'affirmation de cette liberté » (James, 2005 : 160). C'est dire à quel point il importe d'accorder une confiance à l'idée de liberté, comprise non pas en un sens absolu, mais plutôt selon l'idéal éthique du bien collectif. Donc, concevoir la liberté de manière conventionnaliste, parce que la liberté ne peut être ressentie que par les institutions qui la limitent, d'où l'intérêt d'y résister pour les corriger et les améliorer.

Sur le plan épistémologique, le chercheur doit avoir la possibilité de réfléchir sur sa propre démarche scientifique, parce qu'il peut et doit questionner les normes de son discours, tout en croyant que la tâche scientifique est pleinement valable, car s'attachant à produire des notions communes qui aident sa communauté à s'exprimer le plus efficacement possible sur le plus de choses possibles. À l'image de l'idéal éthique, l'*illusio* scientifique serait la croyance en la possibilité de produire des notions qui permettent à chacun, et donc à tous ceux qui intègrent ces notions, de mieux comprendre le monde. Il s'agit encore là d'une métarègle à intégrer, comme une habitude servant à la production et à la transformation, bref au contrôle des habitudes, cette attitude étant, pour reprendre les mots de Pierre Zaoui (2010 : 45), un scepticisme serein et entreprenant.

À jamais inachevée, la recherche, et donc la problématisation, des règles semble être au demeurant une manière d'agir particulièrement fructueuse pour l'humain. De ce point de vue, le cercle de la croyance ne traduit pas une régression à l'infini, caractéristique d'une recherche métaphysique qui, traditionnellement, a mené à la double affirmation d'un principe premier et, corrélativement, à l'incapacité humaine de connaître ce principe. Au contraire, le cercle représente le mouvement ou l'activité qui, selon l'expression de Foucault, se tient au seuil de toute positivité, sans pour autant en faire une vérité ontologique, un principe. Il s'agit certes encore d'un discours métaphysique, mais cette « idée immanentiste » engage chaque individu dans la croyance, elle force à se munir d'idées dans lesquelles on veut croire, sans néanmoins en faire des dogmes.

Il n'est alors plus question de finitude humaine, mais bien de réalisation et d'invention, voire d'engagement. S'engager d'une part à reconnaître l'ensemble des possibles dans un champ d'expérience donné. Cela signifie savoir maximiser l'étendue d'une règle ou d'un agencement de règles pour augmenter sa puissance d'agir. S'engager d'autre part à contrer la stagnation des règles pour que la vitalité, dont les formes de subjectivité et l'ordre social dépendent, se régénère de manière à suivre les étendues émergentes de l'expérience. Car il ne suffit pas de pouvoir tirer son épingle du jeu, encore faut-il que le jeu persiste et se renouvelle grâce à nos bons coups.

Ruser avec la mécanique des règles

Gabrielle TRÉPANIÉR-JOBIN

Toute société nécessite un minimum de règles pour garantir l'ordre et la stabilité indispensables au vivre ensemble. Les règles sociales assurent non seulement la coexistence d'individus à la «générosité limitée» et à «l'avidité [...] insatiable», mais nous permettent aussi d'anticiper les conséquences de nos actes et de mieux prévoir la réaction des autres à leur égard (Hume, 1983, §10-16). Les règles sociales répondent en outre à notre besoin de mettre de l'ordre, de condenser, de simplifier et de réorganiser en généralités, en modèles et en catégories, la somme chaotique des données qui nous bombardent quotidiennement. Il est par ailleurs impossible de se soustraire à l'emprise des règles sociales, car même transgresser une règle revient encore à se situer en marge de la règle, à se définir par rapport à elle et à subir ses effets.

À notre avis, ce n'est pas tant l'existence de règles artificielles qui est problématique, ni le fait que nous subordonnons à ces règles l'ensemble de nos comportements et de nos actes, mais plutôt notre propension à oublier qu'elles ne sont pas universelles ou naturelles et, par ricochet, notre réticence à les remettre en question. Il semble en effet important de demeurer critiques face aux règles qui contraignent nos actions et de laisser la porte ouverte à leur transformation, ne serait-ce que pour faire davantage preuve de tolérance envers ceux qui y font exception. Si certains dénoncent ouvertement la rigidité ou la désuétude de certaines règles, au risque d'être censurés, alors que d'autres transgressent les règles dans un effort de remplacement, au risque d'être sanctionnés, nous souhaitons, dans le présent essai, explorer une autre voie de solution qui prendrait la forme d'une «transgression autorisée» (Hutcheon, 2000: xii), qui réduirait les risques de censure et de sanction, et qui consisterait à ruser avec la mécanique des règles afin de les dénaturer.

Pour ce faire, il s'agira d'abord de décrire la mécanique à partir de laquelle les règles sociales se naturalisent. Nous verrons alors que celles-ci tirent leurs apparentes naturalité et universalité de leur systématisme, de leur normativité, de leur régularité et de

leur flexibilité. Nous constaterons qu'elles préservent leur allure d'un donné naturel ou de principes universels en maintenant un équilibre entre la conservation et l'innovation, entre la répétition de certains éléments et l'intégration de différences. Il s'agira ensuite de se demander si les individus détiennent une certaine puissance d'agir sur les règles sociales qui contraignent leurs actions. Nous entreverrons alors différentes manières de mettre les règles sociales en question et concentrerons plus particulièrement notre attention sur une ruse qui consiste à bouleverser leur fragile équilibre différence/répétition pour exposer la mécanique « itérative » à l'origine de leur naturalisation. Nous remarquerons alors qu'il est possible de répéter une règle en y insérant suffisamment de différences pour mettre en évidence sa souplesse et prouver qu'elle n'est pas un principe naturel stable. Nous dépeindrons en outre la répétition compulsive ou exagérée des règles comme un excellent moyen de rendre visibles leur artificialité et leur tendance à se naturaliser à coup de répétitions.

La mécanique des règles

Pour bien cerner la mécanique à partir de laquelle les règles sociales se naturalisent, il faut non seulement étudier leur systématisme et leur normativité, mais aussi leur régularité et leur flexibilité.

La systématisme des règles

Les règles sociales détiennent un caractère « systématique », en ce sens qu'elles appartiennent toujours à un système de règles structuré (règles de genre, règles de bienséances, règles juridiques, etc.). À notre avis, ce qu'affirme Jacques Chevallier au sujet des règles juridiques s'applique aussi aux règles sociales :

le propre des règles juridiques est précisément qu'elles sont, à l'intérieur d'un même espace social, liées et interdépendantes : « chaque règle de droit est toujours l'élément d'un système, d'un tout, d'un ordre complexe¹ » ; elle prend place dans une totalité plus large qui la dépasse et dont elle est tenue de respecter les déterminations et les contraintes. (1983 : 7)

1. GURVITCH, G. (1932), *L'idée de droit social*, Paris, Sirey (rééd. Scientia 1972), p. 106.

Selon Chevallier, l'agencement des règles au sein d'un système repose sur deux principes: un principe de «cohésion» et un principe de «hiérarchie» (1983: 8). Le principe de cohésion suppose que les règles ne s'excluent pas réciproquement, qu'elles ne sont pas contradictoires et qu'elles se complètent les unes les autres (1983: 14). Le principe de hiérarchie implique quant à lui que les règles appartenant à un même système ne détiennent pas toutes la même importance. Chaque règle se trouve subordonnée à d'autres règles, qui sont elles-mêmes subordonnées à une règle suprême. Le principe de hiérarchie et le principe de cohésion sont d'ailleurs interreliés; si une règle en contredit une autre, la moins importante sera automatiquement retirée du système (1983: 16-17).

Aussi minime soit-elle, la modification d'une règle a donc des répercussions sur les autres règles du système régulateur auquel elle appartient, ainsi que sur l'ensemble de ce système. La transformation d'une convention de genre féminin/masculin risque, par exemple, d'entraîner une réforme des autres conventions de genre, ainsi que du système de genre dans son ensemble. À notre avis, l'organisation des règles sociales en système est l'un des facteurs qui contribuent à leur donner l'allure de lois naturelles ou universelles immuables. Selon Chevallier, le fait que chaque règle appartienne à un tout «cohérent» contribue en effet à la «parer des attributs de la rationalité» (1983: 8), de sorte à ce que plus personne n'ose la remettre en question. La force d'une règle sociale et sa tendance à se naturaliser repose donc en partie sur sa capacité à s'agencer et à interagir, de façon logique et ordonnée, avec les autres règles du système dans lequel elle s'insère.

Précisons que cette systématité ne repose pas seulement sur une logique interne aux systèmes régulateurs, mais aussi sur l'action d'«agents actifs de systématisation» qui travaillent «à éviter les hiatus, à résorber les distorsions, à éviter les contradictions» (1983: 11). Ces agents se font toutefois assez discrets pour que la systématité des règles semble uniquement attribuable à une logique interne au système. Prendre autant en considération la force intrinsèque à la structure des règles que celle engendrée par les déterminations externes permet non seulement d'échapper au piège du structuralisme, qui consiste à croire que les règles portent en elles leur principe générateur et qu'elles font partie d'un «système

complètement étanche, gouverné par les seules lois de la logique formelle», mais aussi d'éviter le piège d'une théorie «sociologisante» qui néglige l'«efficace» propre aux règles en les percevant comme un «simple reflet social» (1983 : 11).

La normativité des règles

Les règles sociales détiennent en outre un caractère «normatif», dans la mesure où elles en viennent à réguler nos comportements, nos pratiques et nos actes, plutôt qu'à désigner l'ensemble des comportements, des pratiques et des actes qui favorise le vivre ensemble. Autrement dit, elles deviennent des règles à suivre, plutôt que des règles suivies. Elles acquièrent une fonction «prescriptive», plutôt qu'une fonction «descriptive» ou, pour reprendre la terminologie de John L. Austin (1970), une fonction «performative», plutôt qu'une fonction «constatative», dans la mesure où elles finissent par produire les comportements qu'elles sont censés représenter (Butler, 2005 : 17). Tout comme les rites de passage, de consécration ou de légitimation, dont parle Pierre Bourdieu dans son article «Les rites comme actes d'institution», la règle sociale «institue», c'est-à-dire qu'elle «tend à produire ce qu'[elle] désigne», qu'elle «*signifie* à quelqu'un son identité, [...] la lui impose en l'exprimant à la face de tous [...] et en lui notifiant ainsi avec autorité ce qu'il est et ce qu'il a à être» (1982 : 60). Ce faisant, elle conduit «par l'éducation à des dispositions durables, des habitudes, des usages» (1982 : 61).

Même si les règles sociales exercent une pression moins directe que les règles juridiques, elles jouent donc elles aussi le rôle de «*dispositif normatif*, servant à [...] imposer certaines disciplines» (Chevallier, 1983 : 8). Selon Chevallier, cette «puissance normative» est un autre «élément fondamental du jeu de croyance qui entoure la règle», car elle «lui confère le privilège de l'incontestabilité» (1983 : 8). Dans le même ordre d'idées, Bourdieu attribue non seulement à l'action d'instituer la fonction de «décourager durablement la tentation du passage, de la transgression, de la désertion, de la *démission*» (1982 : 61), mais aussi la fonction d'«assigner des propriétés de *nature sociale* qui sont destinées à apparaître comme des propriétés de *nature naturelle*» en intégrant, par exemple, «les oppositions proprement sociales, telles que masculin/féminin, dans des séries d'oppositions cosmologiques – avec des relations comme l'homme est à la femme

ce que le soleil est à la lune » (1982 : 59). Il semble donc plausible de croire que les règles sociales tirent aussi leur apparente naturalité ou universalité de leur force normative.

Précisons toutefois que la normativité des règles sociales n'est pas seulement attribuable à leur structure ou à leur ton prescriptif, mais aussi à la force coercitive des institutions (écoles, hôpitaux, prisons, etc.) qui les font appliquer à coup de sanctions. « Les institutions sont en effet des dispositifs normatifs, qui s'efforcent d'obtenir, dans les limites de leur sphère d'influence, certains types de comportements » en mettant en place « des moyens plus ou moins intenses de coercition [...] pour garantir le respect de ces normes et réprimer les transgressions éventuelles » (Chevallier, 1983 : 44). À notre avis, l'institutionnalisation des règles sociales est le fruit d'une démarche inductive au cours de laquelle sont observés et valorisés un certain nombre de comportements qui contribuent au bien-être général. Leur passage dans les habitudes de vie des sujets sociaux est quant à lui le résultat d'une démarche déductive où cours de laquelle les comportements à adopter sont inférés des règles préalablement institutionnalisées. À partir du moment où les règles sociales s'institutionnalisent, elles ne doivent donc plus être considérées comme des étiquettes qui représentent un ensemble de comportements à privilégier et qui agissent à titre de repères, mais bien comme des lignes directrices qui prescrivent nos manières d'agir et dictent nos comportements sous la menace de punitions.

La régularité des règles

Les règles sociales acquièrent en outre une certaine naturalité ou universalité à force d'être constamment répétées d'un contexte social à l'autre. Ceci est en partie dû au fait que l'humain a tendance à établir des liens de cause à effet lorsqu'une chaîne d'événements observe une certaine régularité, quitte à établir ce lien de causalité sur la base d'un calcul de probabilités lorsque des cas d'exception viennent troubler la constance des conjonctions (Auchatraire, 2002 : 37). Selon David Hume, « la répétition ne change rien dans l'objet qui se répète mais change quelque chose dans l'esprit qui la contemple » (Hume cité dans Deleuze, 1968 : 96). Même si nous ne pouvons pas faire directement l'expérience de la causalité, nous pouvons faire l'expérience de « phénomènes qui se suivent et de la répétition de

cette succession » (Auchatraire, 2002 : 25). Mu par le désir de prévoir et d'anticiper, notre esprit a alors tendance à inférer de cette régularité l'existence d'un lien nécessaire entre deux phénomènes. À titre d'exemple, nous avons tendance à établir un lien de causalité entre le sexe biologique d'une personne et sa manière d'agir, à force de voir la plupart des femmes ou la plupart des hommes répéter des conduites semblables, et ce, même si nombre d'individus n'adoptent pas tous les comportements et toutes les pratiques corporelles liés à leur sexe d'appartenance.

Le passage des règles dans les habitudes de vie des sujets sociaux peut donc être considéré comme un des facteurs qui contribuent à leur naturalisation. À force d'être constamment répétées à travers les actions et les comportements des agents sociaux, les règles finissent en effet par être perçues comme des principes naturels stables ou des principes moraux universels. Sans en être nécessairement conscients, la plupart des agents sociaux participent donc à la naturalisation des règles en performant à répétition les comportements et les pratiques que celles-ci prescrivent. Si le terme « performance » laisse croire que nous sommes libres d'adopter ou non ces comportements ou ces pratiques, précisons que la performance des règles sociales prend davantage la forme d'un rituel imposé que d'un événement spontané (Butler, 1993 : 95). En effet, la performativité des règles précède toujours leur performance, c'est-à-dire que les règles prescrivent des comportements à adopter avant que ces comportements soient performés par les agents sociaux.

Les institutions jouent aussi un rôle important dans la naturalisation des règles sociales, car les sanctions légales ou morales qu'elles mettent en place favorisent la répétition des comportements dictés par les règles. Comme l'affirme David Hume, la règle « acquiert de la force [...] par notre expérience répétée des inconvénients de la transgression » (1983 : § 10). La marginalisation, la stigmatisation ou l'exclusion des individus qui dérogent aux normes de leur genre d'appartenance incitent, par exemple, les gens à reproduire les conventions de genre féminin/masculin et à croire que celles-ci découlent de lois naturelles. Lorsqu'une société met en place des institutions qui imposent des sanctions abstraites aux contrevenants et aux déviants, les individus ont en outre tendance à perdre de vue la véritable raison pour laquelle ils doivent se conformer à un

ensemble de règles. En dénouant le lien de causalité entre la transgression des règles et le désordre, cette société « disciplinaire² » contribue à faire du respect des règles une simple habitude plutôt qu'un choix motivé par le désir de préserver l'ordre nécessaire au vivre ensemble (Hume, 1983 : § 24). Les règles prennent alors l'apparence de principes naturels immuables et sont intériorisées par les sujets sociaux à un point tel que leur modernisation devient pratiquement inconcevable. Ainsi, l'explique Bourdieu :

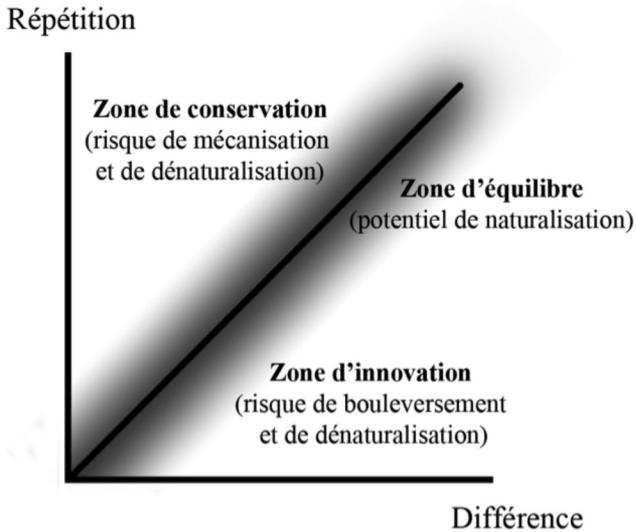
[l]a stratégie universellement adoptée pour récuser durablement la tentation de déroger, consiste à naturaliser la différence, à en faire une seconde nature par l'inculcation et l'incorporation sous forme d'habitus. (Bourdieu, 1982 : 61)

Bref, la force d'une règle sociale n'est pas uniquement inhérente à sa systématité ou à sa normativité, mais aussi à l'effet de répétition auquel contribuent les individus qui la performant par habitude et les institutions qui la font appliquer.

La flexibilité des règles

Il serait toutefois erroné de croire que la naturalisation des règles est uniquement attribuable à un effet de répétition, dans la mesure où les règles doivent faire preuve d'un minimum de flexibilité pour s'ajuster aux variations individuelles et pour s'adapter aux réalités changeantes des contextes sociohistoriques dans lesquels elles s'inscrivent. En effet, les règles sociales tomberaient d'elles-mêmes en désuétude si elles étaient complètement immuables et si elles favorisaient la répétition des mêmes comportements *ad vitam æternam*. Tel que l'illustre le schéma 1, une règle qui ne parvient pas à inclure suffisamment de différences au fil de son évolution entre dans une phase de conservation qui risque mener à sa mécanisation, à sa sclérose et, par le fait même, à sa dénaturalisation.

2. FOUCAULT, M. (2001), « La société disciplinaire en crise », dans M. FOUCAULT, *Dits et Écrits II*, Paris, Gallimard, p. 532-533.



À long terme, les règles préservent donc leur apparente naturalité ou universalité, parce qu'elles parviennent à se renouveler. C'est d'ailleurs ce que laisse entendre Chevallier lorsqu'il décrit l'ordre juridique comme :

une parfaite illustration de ces systèmes qui parviennent à maintenir leur *état stationnaire*, par un effort continu d'innovation et de réorganisation. La stabilité d'un système n'est en effet nullement synonyme d'immobilisme, d'invariance, d'immutabilité : c'est un équilibre dynamique et évolutif, qui implique un processus incessant d'adaptation. D'une part, parce que l'environnement change : si le système veut garder toute son efficacité, réitérer ses performances, il lui faut évoluer de manière concomitante, en ajustant ses objectifs et ses modes d'action. D'autre part, parce que tout système tend à se dégrader : pour éviter l'échauffement interne, l'usure, la sclérose, il est tenu de remplacer périodiquement ses composantes et de capter de nouvelles sources d'énergie. (1983 : 26)

Selon Chevallier, les systèmes régulateurs sont à la fois « fermés », parce qu'ils projettent l'image d'un ensemble stable, rigide, incontestable, et « ouverts », parce qu'ils demeurent sensibles aux transformations du contexte social dans lequel ils opèrent (1983 : 19). Dans le même ordre d'idées, selon Gilles Deleuze, les identités sont produites « comme un "effet" optique, par un jeu plus profond qui

est celui de la différence et de la répétition» (1968: 1). Même «les répétitions les plus mécaniques, les plus stéréotypées [...] trouveraient leur raison dans les structures plus profondes d'une répétition cachée où se déguise et se déplace un "différentiel"» (1968: 2). Les habitudes, par exemple, ne sont pas des répétitions du même; «tantôt c'est l'action qui change, et se perfectionne, une intention restant constante; tantôt l'action reste égale, dans des intentions et des contextes différents» (1968: 12).

Précisons que le renouvellement des règles sociales est le produit de mécanismes régulateurs, d'agents externes ou de variations individuelles, et non seulement le fruit d'une logique interne au système de règles. Comme l'affirme Chevallier, un système de règles «ne dispose pas en tant que tel d'une capacité de régulation autonome [...] ce sont les acteurs du "système juridique" qui lui insufflent la vie qui lui fait défaut» (1983: 10). Mentionnons en outre que le renouvellement des règles sociales doit s'effectuer assez lentement et assez subtilement pour demeurer aussi imperceptible que le mouvement des montagnes et des glaciers. Tel que l'indique le schéma 1, une règle qui intègre des différences trop frappantes entre dans une phase d'innovation qui risque de provoquer un bouleversement et, par le fait même, de révéler son caractère artificiel. À titre d'exemple, les genres féminin et masculin sont encore aujourd'hui considérés comme les reflets de sexes naturels stables, même si leurs conventions ont considérablement changé depuis l'Antiquité, puisque leur transformation s'est effectuée sur plusieurs décennies plutôt que sur quelques années.

L'«itérabilité» des règles

Les règles maintiennent donc l'illusion d'une certaine naturalité, stabilité et universalité par la préservation d'un équilibre entre la conservation et le changement, entre la répétition de certains éléments et l'inclusion de différences. Cet équilibre différence/répétition opère tant au niveau d'une règle isolée qu'au niveau d'un système régulateur, puisque les règles comportent, dans leurs termes, autant de constantes que de variables, et parce qu'une règle constante peut être envisagée, à plus grande échelle, comme la variable d'une règle plus générale (Deleuze, 1968: 8). Les genres féminin et masculin ont par exemple intégré de nouvelles

conventions au fil du temps et se sont départis des plus désuètes, dont celle qui attribuait aux hommes le monopole de la sphère publique et qui reléguait les femmes à la sphère domestique. Les termes de certaines conventions de genre se sont en outre modifiés à travers le temps. L'idée que les hommes n'ont pas de sentiments s'est par exemple transformée en l'idée qu'ils refoulent leurs sentiments; la dernière version de l'idée venant carrément contredire la première.

Dans l'optique où le processus de naturalisation des règles repose sur un équilibre différence/répétition, le terme le plus approprié pour qualifier la mécanique à partir de laquelle les règles se naturalisent est, à notre avis, celui d'«itérabilité». Puisque le préfixe «iter» provient de «*itara*», qui signifie «autre» en sanskrit, le mot «itérabilité» renvoie à une répétition qui comporte de la différence, plutôt qu'à une répétition du même (Derrida, 1990: 27). Si Jacques Derrida (1990) s'en sert pour souligner le caractère «citationnel» de tout acte discursif qui répète les mêmes conventions linguistiques dans des contextes différents et si Judith Butler (1993) l'utilise pour qualifier la tendance des conventions de genre à être répétées différemment d'un contexte social à l'autre, nous souhaitons, pour notre part, employer ce terme pour référer au jeu de différence/répétition qui opère lors du processus de naturalisation des règles sociales. Envisager la mécanique à l'origine de la naturalisation des règles en terme d'«itérabilité», plutôt qu'en terme de «répétition», permet non seulement de rendre compte de sa complexité, mais aussi d'entrevoir la possibilité de dénaturer les règles en perturbant leur fragile équilibre différence/répétition.

Puissance d'agir sur les règles

Si personne ne peut déroger aux règles sans perturber l'ordre établi, sans s'exposer à de graves conséquences ou sans compromettre son intelligibilité sociale, quelle marge de manœuvre nous reste-t-il pour agir sur les règles qui nous façonnent? Penser que l'on ne peut pas se soustraire à l'emprise des règles sociales revient-il à croire que ces règles nous déterminent? Cela équivaut-il à remplacer tout bêtement l'idée de la «biologie comme destin» par celle de la

« culture comme destin » (Salih, 2006 : 59) ? L'assujettissement aux règles sociales exclut-il toute capacité d'action et toute possibilité de résistance ?

À notre avis, reconnaître que nous sommes sous l'emprise des règles sociales est déjà un premier pas vers la liberté, dans la mesure où cela nous permet d'ajuster nos actions en conséquence. Concevoir les règles sociales comme des productions artificielles, plutôt que comme des principes naturels ou universels, permet en outre d'échapper à l'illusion d'une détermination biologique et d'entrevoir la possibilité d'une certaine puissance d'agir sur les règles sociales. Prendre conscience que les liens de causalité entre phénomènes sociaux sont produits par une inférence de l'esprit, plutôt que par des lois physiques insurmontables, ouvre tout un champ de possibilités. Par ailleurs, envisager la performance des règles comme une activité mimétique que nous n'avons pas le choix d'accomplir pour préserver notre intelligibilité sociale n'empêche pas de penser qu'elle peut aussi prendre la forme d'une « improvisation pratiquée dans un contexte contraignant » (Butler, 2004a). Accepter de se soumettre aux règles sociales n'enraye pas la possibilité d'établir une relation critique et transformatrice avec elles. Même si nous sommes contraints à répéter les comportements et les pratiques qu'elles nous dictent, ce qui est répété peut toujours l'être différemment (Butler, 2004b).

Plutôt que d'attribuer une puissance d'agir à un sujet complètement libre et souverain, il faut repenser les conditions de l'« agentivité » [*agency*] à même la subordination et l'assujettissement. Plutôt que de localiser le lieu où se déploie l'« agentivité » des sujets sociaux en dehors des systèmes régulateurs, il faut le situer à l'intérieur même de leur structure. Plutôt que de concevoir les actes de résistance comme des actions libérées des contraintes de la règle, il faut les repenser en fonction de leur rapport à la règle. Dans cette optique, la tricherie ou la transgression doit être considérée comme un « jeu *contre* la règle » (notre accentuation, Pesqueux, 2009 : 240), plutôt que comme un jeu « hors règles ». La ruse doit pour sa part être envisagée comme un « jeu *avec* la règle » qui consiste à maximiser ses possibilités d'actualisation, à profiter de ses faiblesses ou à tirer avantage de sa marge d'imprécision.

Ruser avec la mécanique des règles

Dans la suite du présent essai, nous explorerons plus particulièrement le potentiel critique d'une ruse qui consiste à jouer *avec* la mécanique des règles en bouleversant leur fragile équilibre différence/répétition. À notre avis, cette ruse permet non seulement de dénaturer les règles sociales, mais aussi d'exposer la mécanique itérative qui mène à leur naturalisation.

Ruse qui mise sur la différence

L'une des manières de ruser avec la mécanique des règles consiste à pousser une règle (ou un système régulateur) dans sa zone d'innovation en y insérant des différences flagrantes. Dans l'optique où les règles ont tendance à révéler d'elles-mêmes leur caractère artificiel lorsqu'elles intègrent trop de différences, répéter les éléments qu'elles prescrivent tout en incorporant des différences grossières peut rendre évidente leur flexibilité et ainsi rompre l'illusion de naturalité. Puisque les règles ont tendance à s'ajuster lentement aux variations individuelles et aux changements sociohistoriques, l'introduction brutale de différences peut catalyser leur processus de modernisation de sorte à nous le rendre visible, à la manière d'un film d'animation qui montrerait, en version accélérée, le mouvement imperceptible des montagnes et des glaciers. Cette ruse consiste donc à s'approprier le processus de transformation qui opère déjà dans les systèmes régulateurs et le pousser à son paroxysme, pour en accélérer la cadence et le mettre en évidence. À titre d'exemple, performer les conventions de genre du sexe opposé dans un contexte humoristique peut rendre évidentes leur flexibilité et leur artificialité. Voir un homme revêtir les attributs d'une femme ou voir une femme revêtir les attributs d'un homme démontre en effet que les conventions de genre pourraient être autrement et prouve que celles-ci ne sont pas déterminées par les composantes biologiques (Butler, 2006 : 260-261).

Ruse qui mise sur la répétition

Une autre manière de ruser avec la mécanique des règles consiste à pousser une règle (ou un système régulateur) dans sa zone de conservation pour provoquer sa mécanisation et, par le fait même, sa dénaturisation. Puisque les règles ont tendance à révéler

d'elles-mêmes leur caractère artificiel lorsqu'elles se durcissent et n'intègrent plus assez de différences, leur répétition compulsive, exagérée, automatique ou mécanique permet non seulement de devancer le moment où celles-ci tomberont en désuétude, mais aussi de contrer l'effet naturalisant de leur léger renouvellement. Dans l'optique où les règles produisent leurs propres facteurs de désintégration, si elles ne parviennent pas à se renouveler suffisamment, cette ruse consiste à accélérer le processus autodestructif des règles pour mettre en évidence leur artificialité. La ruse qui mise sur la répétition consiste donc à s'approprier le processus de répétition qui est déjà à l'œuvre dans les systèmes régulateurs et le pousser à un niveau hyperbolique, pour en révéler le fonctionnement. C'est dans cette optique que Deleuze attribue à la répétition le potentiel de mettre la loi en question et d'en dénoncer « le caractère nominal ou général, au profit d'une réalité plus profonde » (1968 : 9) :

la loi est d'autant mieux renversée [...] qu'on s'y soumet avec une minutie trop parfaite; c'est à force d'épouser la loi qu'une âme faussement soumise arrive à la tourner, et à goûter au plaisir qu'elle était censée défendre. (1968 : 12)

À titre d'exemple, performer grossièrement les conventions de son propre genre dans un contexte comique rend visible la « performance ordinaire du genre » (Butler, 2005 : 124). Voir une femme *surjouer* le rôle de la femme ou voir un homme *surjouer* le rôle d'un homme démontre en effet que la plupart des femmes et des hommes *surjouent* leur rôle au sein de la société et, par le fait même, que ce rôle n'est pas déterminé par un destin biologique.

Bref, ruser avec la mécanique des règles consiste à s'approprier l'« itérabilité » à partir de laquelle les règles se naturalisent et la pousser à l'une ou l'autre des limites de son spectre différence-répétition, pour dénaturer les règles, les détourner de leur fonction régulatrice et en faire l'objet d'un questionnement. La mécanique itérative grâce à laquelle les règles se naturalisent peut donc devenir la mécanique grâce à laquelle ces mêmes règles se dénaturisent.

Conclusion

Au terme de cette réflexion, il apparaît clairement que la force de cette ruse repose sur un paradoxe, soit celui d'amalgamer transgression et obéissance. Qu'elle tire profit de l'« itérabilité », cette ruse a ceci de particulier qu'elle retourne contre les règles leurs propres armes ou profite de leurs propres faiblesses. Sa force, en tant qu'instrument de subversion, réside donc dans le fait qu'elle s'élabore en fonction de la mécanique des règles elle-même, plutôt que d'essayer en vain d'échapper à leur emprise. Par ailleurs, cette ruse apparaît comme une alternative intéressante à la dénonciation et à la transgression, dans la mesure où elle permet de questionner et de réformer les règles tout en minimisant les risques de censure et de sanction.

Puisque nous avons peu de contrôle sur la manière dont les gens perçoivent de tels actes de résistance, nous sommes néanmoins obligés d'admettre que la force de cette ruse constitue en même temps sa limite. Celle-ci comporte en effet le risque de consolider les règles qu'elle cherche à dénaturer si l'intention critique qui la guide n'est pas inférée par les destinataires. Malgré sa faillibilité, cette ruse demeure un instrument de subversion prometteur. Reste seulement à mieux comprendre comment maximiser son potentiel critique et comment créer les conditions de réception qui rendent possible l'actualisation de ce potentiel. Il serait par ailleurs intéressant d'imaginer d'autres types de ruses qui dénatureraient les règles en jouant cette fois-ci avec leur systématisme ou leur normativité.

La ruse, la triche et la règle de jeu vidéo

Le «*Fosbury Flop*» et le «*Zergling Rush*»

Sébastien HOCK-KOON

La ruse et la triche en jeu vidéo

Les jeux vidéo se situent au croisement des jeux et des objets informatiques. Ils possèdent plusieurs caractéristiques qui les différencient des jeux classiques. Salen et Zimmerman listent quatre éléments caractérisant de manière générale les jeux vidéo. Parmi ces caractéristiques, la troisième qualifie un jeu vidéo de «système complexe automatisé» (2004 : 88). Les jeux vidéo peuvent automatiser des procédures complexes et faciliter ainsi la pratique du jeu. On retrouve ce point chez Juul (2005), pour qui, à chaque étape du jeu, l'état suivant est calculé et mis en œuvre par la machine. Dans les jeux classiques, ces tâches incombent à un être humain, le plus souvent un joueur.

Crawford (1982) va même plus loin. Pour lui, le jeu vidéo est le seul cas de jeu dans lequel tout le fonctionnement doit être transmis à un ordinateur par l'intermédiaire d'un programme. Les règles d'un jeu vidéo doivent être traduites en code informatique. Or Lessig affirme que «le code est loi» (2006 : 5). Autrement dit, le code d'un programme informatique ne s'enfreint pas. Si les règles d'un jeu vidéo sont dans son code et si on ne peut enfreindre ce code, alors il serait impossible de transgresser des règles de jeu vidéo. La règle ne serait plus «négociable, modifiable», elle ne dépendrait plus uniquement «de la communauté de joueur» (Brougère, 2005 : 56). Si la règle de jeu vidéo ne fonctionne pas comme la règle de jeu classique, alors cela pourrait avoir une influence sur le fonctionnement de la ruse et de la triche en jeu vidéo.

Ce chapitre a pour objectif de mieux comprendre les interactions entre la ruse, la triche et la règle dans le cas des jeux vidéo. Avant cela, il est nécessaire de définir les outils que nous allons utiliser. Je souhaiterais me baser sur les «cadres de l'expérience» de Goffman (1991). Ces derniers s'appliquent très bien à la triche, Goffman parle

d'ailleurs plutôt de tromperie. Mais nous verrons que ces cadres ne sont pas, en l'état, adapté à l'étude de la ruse. Afin de remédier à ce problème, nous commencerons par analyser un cas de ruse, que je considère comme exemplaire, celui du « *Fosbury Flop* » en saut en hauteur. Cet exemple permettra d'affiner les outils avant de les appliquer au jeu vidéo.

Des cadres et du saut en hauteur

Précisions sur les cadres

Dans nos sociétés occidentales, identifier un événement parmi d'autres, c'est faire appel, en règle générale, et quelle que soit l'activité du moment, à un ou plusieurs cadres ou schèmes interprétatifs. (Goffman, 1991)

Pour Goffman, les cadres se composent d'un ensemble de règles qui permettent de donner du sens à une situation. Un cadre est d'abord un outil d'interprétation, il permet de comprendre qu'une personne parlant seule face à un public silencieux n'est pas folle, mais qu'elle joue une pièce ou donne une conférence. La différence entre ces deux situations se fera par l'intermédiaire de différents indices, qui participent à l'identification du cadre. Une scène ferait davantage penser à une pièce, au contraire un tableau et un pupitre feraient pencher la balance du côté de la conférence.

Mais les cadres n'ont pas uniquement un rôle interprétatif. La première étape consiste à repérer les indices. Ils permettent d'identifier le cadre et donc de comprendre la situation. Une fois cela fait, le cadre prend une valeur prescriptive, il définit ce qui peut ou non arriver dans la situation en question. Pour un conférencier, sortir de la salle sans prévenir sortirait vraisemblablement du cadre prescriptif de la conférence.

L'aspect interprétatif des cadres permet à Goffman de mettre en place une distinction entre les cadres primaires et secondaires (*ibid.*). Un cadre primaire donne un sens à une situation qui en serait dépourvu sans lui. Un cadre secondaire modifie le sens d'une situation, cela signifie qu'il opère une transformation de la signification. Goffman considère comme primaires le « cadre naturel » et le « cadre social ». Les jeux et le théâtre relèveraient d'un cadre secondaire.

Le fait que le cadre secondaire transforme le sens d'une situation peut conduire à des problèmes. Parmi ces problèmes, Goffman identifie la rupture, l'erreur et la tromperie. Nous avons déjà évoqué la rupture, elle consiste à faire quelque chose que le cadre ne permet pas, à le rompre. L'erreur repose sur une mauvaise identification d'un cadre. Brougère utilise comme exemple la bagarre dans les cours d'école: « rares sont les enfants qui se trompent quand il s'agit de discriminer dans une cour de récréation une vraie bagarre, et un jeu de bagarre. Ce n'est pas aussi vrai pour les adultes » (2005: 106). Ainsi, les adultes auraient plus de difficultés à identifier les signes de métacommunication (Bateson, 1980) indiquant qu'il s'agit d'un « non-combat ». La tromperie repose sur une erreur, mais est induite par le comportement d'un participant qui cherche à créer la confusion. Le parallèle avec la triche n'est pas difficile à établir, mais nous y reviendrons plus tard.

Le point qui pose problème chez Goffman, par rapport à l'analyse de la ruse et de la triche, vient de la distinction entre cadre primaire et secondaire. Cette distinction est liée à l'interprétation. Si l'on considère que le cadre social est un cadre primaire, alors cela signifie que les situations que ce cadre social permet d'interpréter n'auraient pas eu de sens sans ce cadre. Or, certaines situations, que l'on pourrait considérer comme primaires, sont en fait des transformations. Le fait de se serrer la main est interprété comme une marque de courtoisie, mais à l'origine on se serrait la main pour montrer que l'on ne portait pas d'arme. La manière même dont nous comprenons le sourire est également une transformation. Dans la nature, montrer les dents est une marque d'agressivité, que nous interprétons d'ailleurs très bien chez les animaux. Le sens du sourire dans la société humaine est une transformation du sens primaire de cette agressivité.

Ainsi, dans le cadre social, certaines situations relèveraient d'une logique primaire alors que d'autres se rapprocheraient d'une logique secondaire. Placer le cadre social parmi les cadres primaires lui fait perdre une partie de sa richesse. Afin d'analyser la ruse et la triche, je souhaiterais mettre en place une autre distinction, basée sur la prescription. Au lieu de se demander si un cadre réalise une première interprétation ou une transformation du sens, il s'agirait de se demander si un cadre peut ou non être enfreint.

De tous les cadres que nous avons évoqués, un seul ne peut pas, à priori, être rompu : le cadre naturel. À ce terme, je préférerais celui de «cadre matériel». La notion même de nature porte trop d'ambiguïtés et d'interprétations. Le cadre matériel se réfère à toutes les lois physico-chimiques qui régissent le fonctionnement de la réalité. Ce cadre ne peut pas être enfreint. Les oiseaux et les avions ne défient pas la gravité, ils volent en parfaite concordance avec les lois physiques. Tous les autres cadres peuvent être enfreints, il est possible de se comporter de manière inacceptable en société, de ne pas respecter les règles d'un jeu. Les cadres que l'on peut enfreindre seront appelés «cadres flexibles» et les cadres (ou le cadre) que l'on ne peut pas enfreindre seront les «cadres solides».

À partir de là, nous pouvons mettre à l'épreuve ces outils sur la ruse et la triche. Pour simplifier les choses, nous allons mettre de côté le cadre social en considérant que les pratiques que nous étudions n'enfreignent pas les lois de la société. Il nous reste alors le cadre matériel (solide) et le cadre flexible et secondaire du jeu. Nous allons l'appeler le cadre des règles.

Appliquons ces cadres à la ruse et la triche.

	Dans le cadre des règles	Hors du cadre des règles
Dans le cadre matériel	Pratique classique et ruse	Triche (réussie ou découverte)

Le cadre matériel ne peut pas être rompu, toutes les pratiques possibles se situent à l'intérieur. Le seul moyen de les différencier consiste à se demander si elles sortent ou non du cadre des règles. La ruse et la pratique classique du jeu se situeraient dans ce cadre des règles. La triche, qu'elle soit découverte ou non, se situerait en dehors de ce cadre. En l'état, nos outils ne permettent pas de différencier la pratique classique de la ruse, d'un côté, et la triche réussie de la triche découverte, de l'autre. Pour poursuivre l'analyse, il est nécessaire d'affiner nos outils, en ajoutant d'autres critères. Pour cela nous allons nous pencher sur l'histoire d'un homme qui a révolutionné le saut en hauteur, Richard Douglas « Dick » Fosbury.

La révolution du Fosbury Flop

Dans cette partie, les informations concernant le *Fosbury Flop* sont issues du recoupement de plusieurs sources en ligne sur l'histoire de l'athlétisme. Ces sources sont listées avec la bibliographie. Actuellement, le saut en hauteur est une discipline uniforme à haut niveau. Tous les athlètes utilisent la même technique de saut, appelée rouleau dorsal ou «*Fosbury Flop*» du nom de Richard Douglas Fosbury, également appelé «Dick» Fosbury. Fosbury est le seul athlète dont une technique porte le nom. Il est considéré comme son créateur, même si en fait, il n'est que celui qui l'a popularisée et rendue compétitive.

Dans les années 1960, le saut en hauteur était dominé par le rouleau ventral. Cette technique consiste à courir vers la barre avec une trajectoire perpendiculaire et à sauter en lui faisant face. En 1968, aux Jeux Olympiques de Mexico, un certain Dick Fosbury se fit remarquer en sautant de dos après une course d'élan en courbe. Les journalistes se moquèrent de son allure, mais il avait les faveurs du public. En finale, son dernier saut, à 2,24 m, fut d'abord refusé par les arbitres, à cause de sa technique particulière. Après vérification, la technique s'avéra légale et Fosbury devint champion et *recordman* olympique. Cette victoire fut à l'origine du saut en hauteur moderne.

Le rouleau dorsal et le rouleau ventral cohabitèrent, dans la rivalité, pendant une dizaine d'années. En 1978, Vladimir Yashchenko fut le dernier *recordman* de l'histoire de la discipline à utiliser cette technique pour son record. Aujourd'hui, plus de 40 ans après la victoire de Fosbury, sa technique a certes été améliorée mais elle règne sans partage sur le saut en hauteur. Mais ce qui fait l'intérêt de cet exemple pour notre propos tient également au contexte dans lequel le *Fosbury Flop* est apparu à un haut niveau.

Le rouleau dorsal est incontestablement une meilleure technique que le rouleau ventral. Cela est dû à plusieurs raisons d'ordre physique et mécanique. Il tire profit de la vitesse de la course d'élan, permet une meilleure répartition du poids du corps, il fait passer le centre de gravité du corps sous la barre. Pour résumer les choses, avec une détente et une maîtrise identiques, le rouleau dorsal

permet de franchir une barre plus haute que le rouleau ventral. Aujourd'hui, avec quarante ans de recul, cela semble évident, en 1968 ce n'était pas le cas.

Le *Fosbury Flop* était jugé dangereux. En effet, à l'époque le sauteur atterrissait dans une fosse de sable. La réception en rouleau dorsal se faisait sur la nuque, cela augmentait le risque de blessure. De plus, la piste elle-même, en terre battue, limitait la prise de vitesse. Dick Fosbury a profité d'un changement de matériel pour les Jeux Olympiques de 1968. Les fosses ont été remplacées par des matelas en mousse. La réception sur le dos pouvait se faire sans risque. La terre battue a également été remplacée par un revêtement synthétique. Ce dernier permettait une meilleure prise de vitesse, vitesse dont le rouleau dorsal tire parti. Cet élément nous montre bien l'importance du cadre matériel. Avec le changement d'équipement, de nouvelles possibilités étaient offertes. Fosbury est le premier à avoir exploité ces changements, et de fait le seul en 1968.

Cette démarche n'était pas complètement préméditée. Fosbury a découvert le *Fosbury Flop* par instinct. Il ne parvenait pas à maîtriser le rouleau ventral. Dans une interview, il explique que, durant une compétition, «[son] esprit a commandé à [son] corps la meilleure manière de passer au-dessus de la barre» (Turnbull, 2008). Malgré les critiques, il a persévéré dans son propre style. Il ne l'aurait peut-être pas fait s'il avait maîtrisé le rouleau ventral. En un sens, le rouleau dorsal est une réponse à une faiblesse. Il est également une preuve de persévérance. La technique étant nouvelle, son entraîneur n'avait aucun moyen de la lui enseigner. Ils ont dû l'étudier longuement pour l'améliorer.

Cependant, le point le plus intéressant reste le fait que le saut à 2,24 m ait été refusé avant d'être accepté, après vérification des règles. Tout d'abord, le refus avait pour origine le côté atypique de la technique même du rouleau dorsal. Les arbitres ne se sont manifestés qu'au moment où Fosbury pouvait devenir champion avec cette technique nouvelle. Cela montre que le point décisif n'est pas de savoir si une technique est ou non légale, mais de savoir si une technique potentiellement problématique aurait une influence sur le résultat d'une compétition. Si Fosbury avait été éliminé avant la finale, ils ne se seraient sans doute pas posé la question.

Le cadre projeté

Revenons sur le rôle des arbitres. De manière évidente, il consiste à faire respecter les règles. Si un arbitre intervient pour annuler un saut, c'est parce que ce saut les enfreint. L'intervention réagirait à une pratique non autorisée. En 1968, les arbitres des Jeux Olympiques ont considéré que le *Fosbury Flop* constituait une pratique non autorisée, qu'il brisait le cadre des règles du saut en hauteur. Or, après vérification, il s'est avéré que la seule obligation était de prendre appel sur un seul pied.

Le *Fosbury Flop* entrait parfaitement dans le cadre des règles. Si les arbitres avaient relu les règles avant de prendre la décision de refuser le saut, ils ne l'auraient de toute évidence pas fait. Cela nous montre bien qu'il y a un décalage entre le véritable cadre des règles et celui que les arbitres avaient en tête. Nous allons appeler ce cadre le « cadre projeté ». Il s'agit de la représentation que l'on se fait d'un cadre et qui nous sert à juger ce qui est ou n'est pas acceptable dans une situation donnée.

Le cadre projeté est évidemment relatif au sujet. Fosbury avait déjà rencontré une situation similaire. Dans une compétition nationale, il avait déjà fallu vérifier la légalité de sa technique. Son cadre projeté était plus proche du cadre des règles que celui des arbitres. Théoriquement, ou idéalement, le cadre projeté devrait être construit uniquement par l'intégration des règles. Si cela avait été le cas pour les arbitres, ils n'auraient pas questionné le *Fosbury Flop*. Pour connaître l'origine de ce décalage, il suffit de se demander ce que le rouleau dorsal rompt réellement.

À l'époque, cette technique était inconnue et atypique. Elle rompait les habitudes, les conventions. Le cadre projeté des arbitres a été construit par les règles certes, mais également par ce qu'ils avaient l'habitude de voir et d'accepter en compétition. Ajoutons ce cadre à nos outils et analysons de nouveau le *Fosbury Flop*.

Évolution du rapport entre le *Fosbury Flop* et les différents cadres :

	Avant 1968	1968 avant vérification	1968 après vérification	Après 1968	2010
Cadre matériel	Possible mais dangereux	Possible et sans danger			
Cadre des règles	Légal (un pied d'appel)				
Cadre projeté des arbitres	Inconnu	Rupture du cadre	Modification du cadre	Un choix possible	Convention

En plus du cadre supplémentaire, cet exemple nous montre l'importance du facteur temporel. Si le rouleau dorsal pouvait être considéré comme de la ruse en 1968, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Alors qu'il rompait la convention, il est justement devenu la convention. Par contre, si les règles avaient été différentes, le *Fosbury Flop* aurait pu être illégal. Dans ce cas, il relèverait de la triche et cela n'aurait pas changé en 2010 (à moins d'une modification des règles). Ainsi, la triche conserverait son statut, alors que la ruse le perdrait à partir du moment où elle est suffisamment connue. Le *Fosbury Flop* fut un choix tactique avant de devenir un choix dominant. La ruse serait de nature éphémère.

Récapitulons tous ces éléments en les reliant aux cadres flexibles :

	Dans le cadre projeté	Hors du cadre projeté
Dans le cadre des règles	Pratique classique: plusieurs choix possibles ou un choix dominant (ancienne ruse)	Choix obsolètes (moins performants) Ruse (nouvelle possibilité)
Hors du cadre des règles	Triche réussie (non découverte)	Triche ratée (découverte)

L'utilisation du cadre projeté, d'un point de vue prescriptif, permet de différencier la pratique conventionnelle de la ruse. Son aspect interprétatif différencie le fait de d'identifier ou non une triche. Nous pouvons maintenant passer à l'étude du « *Zergling Rush* » dans *StarCraft*.

StarCraft et la ruse

Cette partie étudiera les informations issues d'un entretien avec un joueur de *StarCraft*, que nous appellerons Julien. Julien a fréquenté le milieu de *l'e-sport* et a été commentateur pour des matchs de *StarCraft*. Avant d'élargir la réflexion, nous nous concentrerons sur une tactique de jeu, appelé « *Zergling Rush* » ou « *Rush Zergling* » dans une version légèrement francisée. Il est tout d'abord nécessaire de préciser que *StarCraft* est un jeu de stratégie sorti en 1998 sur ordinateur. Il a révolutionné le genre en proposant, pour la première fois, trois races équilibrées se jouant de manières totalement différentes, les *Terrans*, les *Zergs* et les *Protoss*. À l'époque, dans les jeux de stratégie, les différentes races étaient très proches dans leur mécanisme.

Les Zerglings et la guerre-éclair

Au début de sa carrière de joueur de *StarCraft*, Julien jouait en réseau local avec un groupe d'amis. Une partie durait à peu près une heure. Le schéma classique consistait à développer son armée dans un premier temps, puis à lancer une attaque massive. Tout se passait bien jusqu'à ce qu'un joueur découvre le « *Zergling Rush* ». Au lieu de développer une armée importante, cette tactique consistait à créer le plus vite possible six *Zerglings* (la moins chère de toutes les unités de combat du jeu) pour attaquer l'adversaire avant qu'il soit capable de se défendre.

Le *Zergling Rush* n'était possible qu'avec une seule race, les *Zergs*. Ils étaient avantagés par rapport aux autres races et tout le monde voulait les jouer. Ainsi, on perdait l'intérêt d'avoir trois races différentes et équilibrées. Pour le groupe de Julien, il fallait remédier à la situation. Ils pensaient que *StarCraft* n'était pas pensé pour être joué aussi vite. Pour cette raison, l'équilibre entre les races n'était pas respecté en début de partie. Afin de corriger le problème, le

groupe décida d'établir une règle empêchant d'attaquer pendant les 30 premières minutes d'un match. À partir de là, l'équilibre fut rétabli, tout allait pour le mieux dans le secteur de Koprulu¹.

Le groupe de joueurs cherchaient à s'améliorer. Cela les a conduits à visionner des vidéos de matchs coréens. En Corée du Sud, *StarCraft* possède une ligue professionnelle, des champions sponsorisés et des chaînes spécialisées. Ces matchs duraient rarement plus d'une demi-heure. Les joueurs coréens utilisaient au bout de quinze minutes des unités que notre groupe mettait une demi-heure à obtenir. Ils comprirent alors que *StarCraft* était fait pour être joué le plus vite possible. Les trois races avaient toujours été équilibrées.

En effet, le *Zergling Rush* est une tactique risquée. Celui qui l'emploie met en danger son économie sur le long terme. Si l'attaque échoue, il se retrouvera en mauvaise posture. De plus, pour un joueur confirmé, il n'est pas très difficile de contrer ce type d'attaque rapide. La règle interdisant l'attaque pendant trente minutes fut alors abandonnée.

Rupture de cadres projetés

Le cadre projeté de notre groupe de joueurs a été rompu deux fois. La première fut provoquée par la découverte du *Zergling Rush*. Cette rupture a conduit à un nouveau cadre projeté dans lequel *StarCraft* n'était pas équilibré. Les joueurs ont mis en place l'interdiction d'attaquer pendant trente minutes pour rétablir cet équilibre entre les races. Le jeu aurait perdu de l'intérêt si, comme pour le saut en hauteur, il y avait une seule tactique dominant toutes les autres. La seconde rupture a rétabli l'équilibre entre les races en montrant au groupe qu'il ne jouait pas de manière optimale. Nous pouvons établir la relation entre le *Zergling Rush* et les différents cadres de la même manière que nous l'avons fait pour le *Fosbury Flop*.

Avant cela, nous voudrions apporter une précision par rapport au cadre solide. Nous l'avons vu, le code ne peut être enfreint, mais il peut être modifié. Cela nécessite des connaissances et les bons outils. Le cadre du programme de *StarCraft* relève du cadre matériel. Le jeu

1. Note de l'auteur : Koprulu est le nom du secteur de l'espace dans lequel se déroule l'histoire de *StarCraft*.

est stocké sur un support physique, ce support physique est «lu» par une machine. Certes, il est possible de modifier ce programme, pour un programmeur. Le cadre du programme serait à la fois solide et flexible, en fonction de la personne qui le considère. C'est même un peu plus compliqué ; un programmeur de *StarCraft* cesse d'être programmeur quand il joue réellement au jeu. À ce moment, il ne peut pas modifier le programme. Nous allons exclure ce genre de modification du code de notre étude et considérer le cadre du programme comme un cadre solide.

Nous aboutissons au tableau suivant détaillant l'évolution du *Zergling Rush* par rapport aux cadres :

	Avant le 1 ^{er} rush	1 ^{er} rush	Après le 1 ^{er} rush	Vidéos coréennes	Après les vidéos
Cadre du programme	<i>Rush</i> possible et équilibré				
Cadre des règles	Néant	Modification	<i>Rush</i> interdit	Modification	Néant
Cadre projeté	<i>Rush</i> inconnu	Rupture	<i>Rush</i> déséquilibré	Rupture	<i>Rush</i> équilibré

On peut tirer plusieurs choses de ce tableau. Tout d'abord, le fait d'inclure le fonctionnement du jeu dans un programme n'implique pas nécessairement la disparition des règles au sens classique. L'interdiction d'attaquer pendant trente minutes peut être enfreinte. Au moment où cette interdiction avait cours, la pratique de *StarCraft* relevait bien de la superposition d'un cadre solide, le programme, et d'un cadre flexible, cette règle interdisant le rush. Même si le jeu ne change pas, la manière dont on y joue, et donc la pratique qui en résultera, peuvent changer. Cela n'aurait pas été différent si l'interdiction avait été incluse dans le programme.

C'est d'ailleurs le cas dans les cartes de *StarCraft 2* pour débutant. L'entrée des bases est bloquée par des rochers destructibles. Il faut déployer une grande puissance de feu pour les détruire. Cela retarde le moment où le combat commencera réellement. Pour attaquer,

un joueur devra d'abord perdre du temps à détruire les rochers qui bloquent l'entrée de sa propre base avant même de s'attaquer à ceux de son adversaire.

Le second point concerne l'évolution du statut du *Zergling Rush*. À la première utilisation, il relevait plus de la ruse que de la triche. Mais il a conduit à un déséquilibre et le groupe a décidé de l'interdire pour que le jeu conserve son intérêt. Il relevait alors de la triche. Il est redevenu un simple choix tactique une fois que les joueurs eurent mieux compris le jeu. Dans ce cas, le point crucial pour savoir si une pratique doit ou non être acceptée est son impact sur le jeu. Si elle lui fait perdre de l'intérêt, elle doit être exclue, quitte à modifier les règles. Les règles se soumettent à l'intérêt du jeu. On retrouve ce même souci de la qualité du jeu chez les concepteurs.

Le point de vue des concepteurs

Face à une pratique brisant le cadre projeté, les concepteurs de jeu vidéo ne se demandent pas si cette dernière relève de la ruse ou de la triche, si elle sort ou non des règles. Si une pratique est possible, c'est parce que le cadre du programme le permet. La question est de savoir si cette pratique est désirable ou non, si elle ajoute de l'intérêt au jeu ou lui en fait perdre. Dans le second cas, on décide généralement de l'exclure. Cela passe par une modification du programme. Cet intermédiaire de l'informatique induit un fonctionnement différent entre les jeux vidéo et les jeux classiques. Nous allons étudier cela à travers un exemple précis.

Si l'on comparait le *Zergling Rush* au *Fosbury Flop*, sur le plan de l'efficacité, le premier serait bien moins efficace que le second. En effet, le *Zergling Rush* n'est pas une tactique dominante, contrairement au *Fosbury Flop*. En tant que possibilité tactique pouvant être contrée, le *Zergling Rush* enrichit le jeu. Le *Fosbury Flop* appauvrirait plutôt le saut en hauteur. Il aurait été difficile de modifier les règles pour que les rouleaux dorsaux et ventraux cohabitent. Cela aurait été possible en jeu vidéo.

Toujours dans *StarCraft*, il existe une tactique appelée le «*Reaver Drop*», utilisable uniquement chez les *Protoss*. Le *Reaver Drop* combine deux unités, le «*Reaver*» (ou «destructeur» en français) et le «*Shuttle*» (ou «navette» en français). Le *Reaver* est une unité

d'attaque très lente. Sa puissance de feu compte parmi les plus élevées du jeu, mais sa cadence de tir est également très lente. Pour simplifier les choses, nous allons considérer qu'à chaque tir du *Reaver*, un compte à rebours se met en route. Il commence à quatre secondes, une fois qu'il est arrivé à zéro, le *Reaver* peut de nouveau tirer.

Le *Shuttle* est un appareil volant qui peut transporter des unités terrestres. Le combiner avec le *Reaver* permet de compenser la lenteur de ce dernier. Mais ce n'est pas tout. Encore une fois, pour simplifier les choses, nous allons considérer qu'il faut une seconde pour charger un *Reaver* dans un *Shuttle* ou pour le décharger. Dans les premières versions de *StarCraft*, le fait de charger et décharger un *Reaver* remettait son compteur à zéro. Juste après un tir, si le joueur chargeait et déchargeait le *Reaver*, ce dernier pouvait tirer au bout de deux secondes.

Le *Reaver Drop* permettait d'attaquer par surprise derrière les défenses ennemies, mais doublait également la cadence de tir d'une des unités les plus puissantes du jeu. Il donnait un avantage aux *Protoss* et a été considéré comme déséquilibré. Il fut alors corrigé. Il est difficile d'interdire directement aux joueurs de faire quelque chose. Le programme a été donc modifié pour rééquilibrer le jeu. Après un patch correctif, le compteur du *Reaver* n'était plus remis à zéro par le fait de le charger et le décharger. Cependant, le *Reaver Drop* permettait toujours des frappes tactiques derrière les défenses.

Si ce type de correction avait été possible pour le *Fosbury Flop*, on l'aurait certainement rendu un peu moins performant pour permettre au rouleau de ventral de rester un choix tactique possible. Cette particularité est propre au jeu vidéo. L'ensemble du fonctionnement d'un jeu est traduit dans le code. Cela signifie que le moindre petit mécanisme est écrit par quelqu'un. Ainsi, il est théoriquement possible de modifier et de corriger n'importe quoi dans un jeu vidéo. Dans la vie réelle, un arbitre ne peut pas décider de modifier les lois physiques. Un programmeur ne le peut pas non plus, mais il peut modifier le code qui régit le fonctionnement de son jeu. Cela inclut tous les mécanismes de jeu.

Les concepteurs de jeu vidéo ont un rapport particulier aux cadres qui régissent le fonctionnement du jeu et au cadre projeté. Cela devient encore plus clair dans une interview de Dustin Browder, *lead designer* sur *StarCraft 2*, donnée à la chaîne *Nolife* à l'occasion de la sortie du jeu :

L'équilibre est quelque chose qui se décide au fil du temps. Rob Pardo, le vice-président du *game design* dans notre société, [...] m'a dit il y a quelques semaines qu'on ne saurait pas si le jeu est vraiment équilibré avant un an. Tout pourrait changer demain. Quelqu'un en Allemagne, en Corée ou à New-York pourrait trouver la faille parfaite et tout faire basculer ! Et on devrait corriger ça dans la foulée ! On y est totalement préparés, si ça devait arriver².

Ces quelques lignes nous apprennent énormément. Même s'il connaît tous les mécanismes, Browder a conscience qu'une faille peut exister, que les règles peuvent permettre un comportement qui nuirait à la qualité du jeu. Il sait donc que son cadre projeté de *StarCraft 2* peut être en décalage avec le cadre réel du programme. Si même un concepteur ne peut pas être sûr des dérives possibles, cela montre bien que le passage des règles au cadre qu'elle crée n'est pas évident, même lorsqu'on les connaît toutes. Cela reste vrai que ces règles soit codées ou non dans un programme.

Les joueurs, au contraire, n'ont pas accès aux règles codées dans le programme. Le fonctionnement réel est caché par le Syndrome de la boîte noire (Dunnigan, 2000). Ils ne peuvent qu'étudier le fonctionnement du jeu. Ils doivent donc se construire un cadre projeté non pas à partir des règles, mais à partir du jeu en mouvement et à partir de là déduire les règles. On pourrait parler d'approche empi-

2. Transcription personnelle de la version originale : « *Balance is something ultimately decided over time. Rob Pardo, who a vice-president of game design in our company [...] told me a few weeks ago that we wouldn't know if this game was balanced for at least a year. Everything could change tomorrow, somebody in Germany, or Korea, or New-York could figure out tomorrow the perfect break and ruin everything, right? And we'd have to fix it right away! And we're totally prepared and open to deal with that, should it happen.* » (en ligne : <<http://www.nolife-tv.com/online-15363>>).

rique par opposition à l'approche théorique des concepteurs (même si dans les faits, les concepteurs se basent sur les tests des joueurs au cours du développement du jeu).

Une autre différence vient du fait que Browder emploie le mot « faille » plutôt que « ruse » ou « nouvelle tactique ». La faille implique une rupture dans l'équilibre mais également une erreur dans le programme du jeu. Ce programme permet quelque chose qui ne devrait pas être permis et doit donc être corrigé. Le décalage entre le cadre du programme et le cadre projeté aboutit à une correction du premier afin qu'il corresponde au second. Pour le saut en hauteur, c'était plutôt le cadre projeté qui devait s'adapter. Cette correction doit être rapide, car tout peut basculer du jour au lendemain, alors qu'il a fallu dix ans au *Fosbury Flop* pour dominer le saut en hauteur. Cela correspond bien à la position de Salen et Zimmerman (2004) qui considèrent que le *game design* est un acte foi, car il est impossible d'être certain que le jeu fonctionnera comme prévu.

Ruser, tricher et corriger

Étudier la ruse et la triche à travers les cadres de l'expérience nous a permis de mettre en évidence plusieurs différences entre ces pratiques. La triche briserait le cadre des règles. Elle serait découverte si elle est interprétée par un observateur comme rompant son cadre projeté. Dans le cas contraire, elle ne serait pas identifiée et serait donc réussie. Ce cadre projeté pourrait être construit à partir des règles mais également de l'habitude et des conventions. Pour un cadre des règles donné, il y aurait plusieurs cadres projetés, car ces derniers sont relatifs au sujet. La triche conserverait son statut dans le temps à moins que les règles, et par conséquent le cadre des règles, ne soient modifiés.

La ruse résiderait dans une rupture d'un cadre projeté sans pour autant rompre le cadre des règles. Cette rupture entraînerait une évolution du cadre projeté qui se rapprocherait ainsi un peu plus du véritable cadre des règles. Cette découverte peut éventuellement aboutir à une modification des règles. La ruse serait relative à un

individu par rapport à un autre individu ou un groupe. Une ruse connue de tous intégrerait ainsi le cadre projeté « collectif » et ne serait alors plus qu'un choix tactique.

L'étude du *Zergling Rush* et du *Reaver Drop* a montré un fonctionnement proche dans le cas du jeu vidéo. Cependant, il est impossible d'enfreindre les règles inscrites dans un programme sans modifier ce programme. De plus, la comparaison avec le *Fosbury Flop* a mis en évidence une différence dans la manière dont on y réagit. Pour le saut en hauteur, la priorité a été de faire respecter les règles. Les questions que l'on se pose face à une nouvelle pratique seraient donc : Est-elle légale ? Relève-t-elle de la triche ? Pour *StarCraft*, la priorité est l'intérêt du jeu, quitte à modifier les règles inscrites dans le programme pour cela. En jeu vidéo, un concepteur face à une nouvelle pratique se demanderait plutôt si cette pratique fait perdre de l'intérêt au jeu et le cas échéant comment y remédier. Même s'ils connaissent tous les règles de leur jeu vidéo, les concepteurs ne peuvent pas être certains de l'absence de failles.

Le point clé est donc le décalage. On le retrouve entre le cadre des règles et le cadre projeté (qu'il soit construit à partir de l'étude du jeu en mouvement ou de la lecture des règles). Il existe également entre les règles et le cadre qu'elles sont supposées construire. Ainsi, la qualité d'un *game designer* serait liée à sa capacité à passer de la manière la plus fidèle possible des règles au cadre des règles et inversement. Pour un individu donné, ruser reviendrait à découvrir et utiliser de nouvelles possibilités en repoussant son propre cadre projeté pour le rapprocher du véritable cadre des règles alors que les autres ignoreraient ces possibilités. Dans tous les cas, cela aboutit à une réduction du décalage entre le cadre projeté et le cadre des règles (ou du programme). Mais pour le jeu vidéo, les concepteurs peuvent plus facilement modifier le programme pour interdire une pratique indésirable.

De la stratégie et de la tactique¹

La ruse dans les jeux de stratégie en temps réel

Simon DOR

La stratégie est une notion peu étudiée dans le cadre de l'étude des jeux vidéo. Pourtant, les jeux de stratégie forment un genre vidéoludique assez important, divisé entre les jeux de stratégie en tour par tour et ceux en temps réel. Les séries *StarCraft*, *Civilization*, *Warcraft*, *Age of Empires* ou *Command & Conquer* ont chacun plusieurs jeux qui témoignent de la prolifération de ce type de jouabilité. Le terme même de stratégie, qui côtoie souvent celui de tactique, apparaît comme un élément problématique dans l'étude du genre parce qu'il englobe plusieurs notions parfois contradictoires. Dans ce texte, nous chercherons à mieux comprendre les notions de stratégie et de tactique, en passant notamment par le concept de ruse.

Dans son traité sur la stratégie intitulé *De la guerre*, écrit au XIX^e siècle, Carl von Clausewitz explique comment la stratégie est associée traditionnellement à la ruse :

Ce ne semble pas être sans raison que la stratégie ait reçu à l'origine une dénomination signifiant la ruse, et, malgré toutes les métamorphoses apparentes ou réelles que, depuis les Grecs, le grand art de la guerre a subies dans son ensemble, le terme de stratégie évoque encore la ruse comme son essence la plus intime. (Clausewitz, 1989: 226)

Il note qu'on associe généralement la tactique à l'exécution des combats et des coups, alors que la stratégie concerne leur préparation et leur agencement dans l'ensemble de la guerre. Par contre, «les mouvements ne se produisent pas, sur le damier stratégique, avec la rapidité qui constitue l'élément de la ruse et de l'astuce» (Clausewitz, 1989: 228). Ainsi, un contexte stratégique n'est pas favorable à la ruse parce qu'il n'y a pas l'élément de rapidité que cette dernière implique.

1. Cet article reprend et adapte certains passages de mon mémoire de maîtrise non publié, plus particulièrement le deuxième chapitre (Dor, 2010).

Or, les jeux de stratégie en temps réel sont des jeux assez rapides, qui demandent à ce qu'une stratégie soit non pas seulement réfléchie, mais aussi qu'elle soit bien exécutée par le joueur. Bien que ces jeux soient fondamentalement stratégiques, cette exécution laisse un espace de circonstances assez grand pour que s'y place de l'imprévisible. C'est à partir du concept de tromperie que nous voulons démontrer comment la ruse s'inscrit dans les jeux de stratégie en temps réel. La ruse se base non pas directement sur les règles du jeu, mais sur les habitudes stratégiques qui apparaissent parfois comme des règles à suivre.

Pour comprendre l'action en temps réel dans le jeu, nous décortiquerons différentes définitions de la stratégie et verrons comment elles s'articulent autour de ce que nous appelons le processus stratégique. Nous utiliserons *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998) comme étude de cas d'un jeu de stratégie en temps réel pour faire ressortir des exemples clefs de ruses. *StarCraft* a donné naissance à des ligues professionnelles en Corée du Sud, où un nombre impressionnant de spectateurs assistent aux matchs. La pratique intensive qui en découle a fourni des stratégies fouillées et les meilleurs exemples de ruses. C'est en retenant l'idée générale que « [la] ruse suppose une intention cachée » (Clausewitz, [1832] 1989: 226) que nous avons abordé ce concept et l'avons intégré à notre conception du processus stratégique. Sans prétendre pouvoir connaître les intentions des joueurs au moment où ils ont entrepris certaines actions dans la partie, nos exemples de ruse nous permettront d'illustrer des manières dont on peut se jouer de l'adversaire dans ce contexte précis.

Les jeux de stratégie en temps réel

Bien qu'ils aient leurs particularités, les jeux de stratégie en temps réel suivent certains principes assez semblables. Le joueur gère et contrôle une armée. Il doit construire des bâtiments et collecter des ressources qui lui permettront de produire des unités militaires. Une *unité* est un terme pour désigner un seul individu parmi l'armée. En manipulant la souris et le clavier, le joueur va donner des ordres à ses unités militaires pour que celles-ci atteignent l'objectif du jeu. Il s'agit souvent de détruire tous les bâtiments adverses. Deux ou plusieurs camps vont s'affronter dans un scénario

choisi qui propose un terrain particulier, en mobilisant des unités de différents types ayant chacun ses particularités. Dans plusieurs jeux, les joueurs choisissent une faction qui va leur donner des possibilités différentes d'unités, de bâtiments et de technologies, suivant le contexte fictionnel du jeu. Par exemple, dans *StarCraft*, le joueur peut choisir entre les Terrans – des êtres humains –, les Zergs ou les Protoss – deux factions extra-terrestres différentes. Dans *Age of Empires* (Ensemble Studios/Microsoft Games, 1997), le joueur choisit un peuple antique: Égyptiens, Phéniciens, Perses, etc.

Un bâtiment principal permet de mobiliser des *ouvriers*, les unités qui permettent d'aller chercher des ressources et de construire des bâtiments. Au fur et à mesure que le joueur construit des bâtiments de différents types, il rend possible la construction de nouvelles unités, de nouveaux bâtiments et le développement de nouvelles technologies. Les jeux de stratégie en temps réel proposent un « arbre des technologies », c'est-à-dire que chaque bâtiment ou unité a pour condition préalable la construction d'un ou plusieurs bâtiments, lesquels peuvent avoir d'autres conditions, et ainsi de suite. Par exemple, dans *Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard Entertainment, 1996), un joueur doit avoir construit une *Elven Lumber Mill* avant de pouvoir produire des *Elven Archers*.

Chaque unité est recrutée à partir d'un bâtiment particulier au coût d'un certain nombre de ressources après un temps de production. Dans la plupart des jeux, les unités apparaissent simplement à côté du bâtiment. Le bâtiment principal est construit autour d'un emplacement de ressources qui finit par s'épuiser, nécessitant la construction d'autres bases.

Le joueur contrôle indirectement ses unités en leur donnant des ordres par un clic de souris ou une touche de raccourci clavier (Rollings et Adams, 2003: 339). Il doit d'abord sélectionner une unité, un groupe d'unités ou un bâtiment avec le bouton de gauche, en cliquant sur elles ou en les encadrant. Puis, il pourra leur donner un ordre, avec un clic droit, en cliquant sur un bouton sur l'interface ou avec une touche de raccourci. Une fois un ordre donné, l'unité agit par elle-même pendant que le joueur peut se concentrer sur une autre tâche. Celui-ci peut déplacer son regard n'importe où dans l'espace total de jeu mais est limité par les espaces où ses unités sont

placées. L'espace de jeu où il n'a jamais envoyé d'unité est complètement noir. Ce que son adversaire prend comme décisions lui est masqué. Il doit envoyer des éclaireurs pour connaître le terrain et pour savoir où est placé son rival et ce qu'il fait. C'est le principe du *fog of war*. Par contre, un espace qui fut exploré par une unité qui n'y est plus présente n'est pas noir, mais plus sombre. Le joueur peut y voir la topographie (falaises, rivières, rochers, etc.) et les bâtiments qui étaient présents la dernière fois que cet espace a été exploré, mais il n'a aucune information sur l'emplacement des unités.

Chaque unité a ses caractéristiques spéciales, qui lui permettent notamment de combattre. Lorsqu'elle attaque, elle fait diminuer progressivement les points de vie de l'unité ou du bâtiment adverse, qui sera éliminé lorsque ces points atteignent zéro. Certaines unités ont des capacités spéciales qui permettent de recouvrir des points de vie ou d'en faire perdre plus rapidement.

L'ordre de construction est important, car il détermine les actions possibles du joueur et, surtout, le moment où il peut les exécuter. Par exemple, construire une deuxième base – appelée une expansion – à un autre emplacement très tôt dans la partie permet de collecter des ressources plus rapidement. Mais il y a une marge de temps où les ressources qu'il a investies pour sa nouvelle base ne lui ont pas rapporté assez pour être transformées en unités militaires. Ce moment de construction d'une expansion est une information cruciale pour un joueur qui ne veut pas avoir un désavantage à long terme, mais aussi pour savoir à quel moment il a l'avantage militaire. Tout est une question d'entreprendre les actions au bon moment. À des niveaux de compétition élevés, les jeux de stratégie en temps réel sont extrêmement rapides. Les joueurs professionnels de *StarCraft* comptent leurs actions en APM, soit les « actions par minute ». Ce score peut atteindre trois cents cinquante clics de souris ou touches de clavier par minute pour les plus rapides. Pour accroître leurs compétences, les joueurs doivent apprendre à optimiser chacune de leurs actions.

La ruse entre stratégie et tactique

L'expression « jeu de stratégie en temps réel » est pour certains un oxymore. Andrew Rollings et Ernest Adams indiquent que les jeux qui impliquent de la stratégie *pure* sont des jeux de stratégie en tour par tour plutôt qu'en temps réel (2003 : 322). Il semble que la stratégie nécessite un temps de réflexion que la vitesse des jeux de stratégie en temps réel ne favorise pas. Certaines définitions usuelles de la stratégie ne la voient pas comme un élément central :

Une manière habituelle de parler d'une stratégie dans *StarCraft* pourrait être : « Si vous jouez les Zergs, créez beaucoup de *Zerglings* au début de la partie et attaquez rapidement les bâtiments centraux de votre adversaire avant qu'il n'ait le temps de créer une armée puissante ». Une stratégie dans ce sens usuel est un ensemble d'heuristiques générales ou de règles d'usage [*rules of thumb*] qui pourront vous guider pendant la partie². (Salen et Zimmerman, 2004 : 236)

Une stratégie serait donc un ensemble de principes de base, de *règles*, plus ou moins définis clairement qui guident les choix dans la partie. Dans cette définition, la stratégie est davantage un guide pour choisir les actions, des règles d'usage plutôt que l'élément central. Katie Salen et Eric Zimmerman ne précisent pas la manière dont ces règles affectent le jeu, ni le moyen que le joueur se donne pour changer de stratégie en cours de route.

Pour nous, c'est la stratégie qui est l'enjeu principal des jeux de stratégie en temps réel. Clausewitz en proposait une définition qui illustre bien comment elle reste à l'œuvre tout au long de la partie. Cette définition est à la base de notre propos :

En d'autres termes, la stratégie établit le plan de guerre ; elle y rattache la série des opérations destinées à le réaliser ; elle rédige les projets de campagne, et dispose et échelonne les divers combats. Mais comme son travail se base sur des hypothèses générales qui toutes ne se réalisent pas, et que même maintes déterminations particulières ne se laissent ni deviner ni prévoir du tout, il en résulte que la stratégie doit accompagner l'armée en campagne, pour être à même de disposer chaque chose en son

2. Traduction libre.

heure et place, et d'apporter à l'ensemble les incessantes modifications que les circonstances réclament. En un mot, *la stratégie ne peut se retirer du jeu à aucun moment.* (Clausewitz, 1989 : 185, je souligne)

Dans cette définition, la stratégie n'est pas un plan, comme on l'entend au sens usuel. Elle est un processus heuristique qui utilise ou établit un plan et qui cherche à l'adapter aux circonstances changeantes. En commençant avec une certaine idée des choix qui seront entrepris, elle tient compte des événements pour adapter ses actions, sélectionner un nouveau plan plus approprié parmi un répertoire créé par l'expérience de jeu ou les guides de stratégie, voire créer de toutes pièces un nouveau plan à partir de séquences d'actions déjà connues. Pourtant, la stratégie est souvent vue comme extérieure à une situation, alors que c'est la tactique qui pourrait gérer les réactions sur le terrain. Il importe d'aller plus précisément comprendre ces deux concepts.

Stratégie et tactique

Pour Clausewitz, la stratégie et la tactique sont deux types d'enseignement qui se sont naturellement imposés à l'usage dans l'art militaire. C'est à partir du combat que

naissent deux activités absolument distinctes, la tactique et la stratégie, dont la première ordonne et dirige l'action dans les combats, tandis que la seconde relie les combats les uns aux autres pour arriver aux fins de la guerre. (Clausewitz, 1989 : 110)

Pour lui, la théorie militaire doit expliquer l'usage des choses et non pas leur imposer de l'extérieur³. Suivant cette recommandation, les concepts de stratégie et tactique doivent être adaptés aux jeux vidéo, où des variables différentes sont à prendre en considération. Par exemple, l'approvisionnement en nourriture, en équipement, la proximité des hôpitaux, etc., sont toutes des variables qui n'entrent pas dans sa conception de la stratégie (Clausewitz, 1989 : 115). Par contre, les jeux de stratégie en temps réel demandent de tenir en

3. Ainsi, pour Clausewitz, le rôle de la théorie militaire est de comprendre et d'expliquer pourquoi et comment les décisions et actions du génie sont les meilleures, plutôt que de tenter de lui imposer sa vision de la guerre (Clausewitz, 1989 : 123).

compte ce type de gestion: après un combat, il importe de rapidement reconstruire ses forces et donc de s'être assuré d'avoir les bâtiments nécessaires et les ressources entrantes suffisantes.

Si, pour l'art militaire, stratégie et tactique sont deux concepts qui concernent une échelle plus grande qu'un seul soldat, il importe de se rappeler que la stratégie et la tactique n'impliquent que la pensée d'un seul individu dans un jeu de stratégie en temps réel. Autrement dit, un seul joueur pense et contrôle les unités, qui n'ont pas de volonté individuelle et ne peuvent prendre de décisions éclairées. La stratégie comme la tactique impliquent un seul individu. L'usage de ces termes par des joueurs de *StarCraft* nous permettra de mieux les distinguer dans ce contexte.

Certains joueurs s'accordent pour dire que la tactique est une question de style de jeu, de manière de faire, alors que la stratégie est une question de décision, de raisonnement: «La stratégie est le raisonnement derrière chaque action que vous faites; la tactique est une manière d'accomplir l'action⁴» (mahnini, 2009⁵).

Vous pouvez être le plus grand tacticien mais à *StarCraft*, ça ne veut rien dire si vous ne pouvez exécuter vos tactiques; de la même manière, vous pouvez être le plus grand stratège mais ça ne voudra rien dire si vous ne pouvez mettre en pratique vos stratégies⁶. (mahnini, 2009)

Pour mahnini, les stratégies comme les tactiques nécessitent l'exécution pour être efficaces. Il distingue clairement *la* stratégie comme étant le raisonnement et *les* stratégies comme étant les plans à mettre en pratique. En explorant d'abord l'utilisation de ce terme dans la théorie des jeux, puis chez Michel de Certeau, nous verrons comment le processus stratégique englobe à la fois la notion de stratégie (entendue en tant que plan) et la tactique.

4. Traduction libre.

5. L'auteur signe d'un pseudonyme sans majuscule. Son texte a inspiré un article sur le wiki de TeamLiquid qui explique les principes de base aux joueurs débutants: <http://wiki.teamliquid.net/starcraft/StarCraft_Beginners%27_Reference>.

6. Traduction libre.

La théorie des jeux est un champ de l'économie développé notamment par John von Neumann et Oskar Morgenstern. Cette théorie propose d'appliquer un raisonnement mathématique à des situations conflictuelles où plusieurs partis doivent prendre une décision qui influence les autres partis. Cette modélisation a déjà été reprise en partie pour penser le jeu vidéo, sans que ses concepts ne soient appliqués systématiquement (Salen et Zimmerman, 2004 : 230-246 ; Juul, 2005 : 59-60). La théorie des jeux permet d'analyser quels choix sont les meilleurs pour chaque joueur, en fonction de ce qu'ils savent sur les choix que feront les autres. Pour cette théorie, une stratégie se définit comme les principes généraux qu'un joueur se donne librement pour gouverner ses choix au cours du jeu (Von Neumann et Morgenstern, 1947 : 49)⁷.

Cependant, il n'y a pas que la stratégie qui détermine les actions du jeu. Von Neumann et Morgenstern distinguent deux types d'actions⁸ : ou bien il s'agit d'une décision libre d'un joueur, une action personnelle, ou bien il s'agit d'une action de la chance, c'est-à-dire d'aléas, de probabilités, comme par exemple, le résultat d'une pioche dans un jeu de cartes. Les compétences physiques dans un sport relèvent en partie de cette seconde catégorie, puisque le résultat d'une action de ce type ne vient pas strictement d'un libre choix, mais aussi d'une certaine limite physique qui ne se calculerait qu'en termes de probabilités :

7. La définition d'une stratégie selon la théorie des jeux semble varier d'un ouvrage à l'autre. Dans un texte de 1928 (cité dans Leonard, 2006 : 38), Von Neumann disait plutôt que la stratégie est une décision qui tient en compte tous les choix du joueur et toutes les situations aléatoires possibles d'un jeu. Comme cet ensemble de situations est virtuellement impossible dans un jeu de stratégie en temps réel, nous nous en tiendrons à la définition de 1944, vraisemblablement mieux adaptée à notre contexte.

8. Nous traduisons par « action » le terme de *move*. « Une action [*move*] est l'occasion d'un choix entre différentes alternatives, un choix fait soit par l'un des joueurs ou par un mécanisme sujet à la chance, dans des conditions précisément prescrites par les règles du jeu » (Von Neumann et Morgenstern, 1947 : 49, notre traduction), alors qu'un choix [*choice*] est l'une des alternatives choisie (l'issue d'un *move*).

Il est même possible d'inclure [dans la catégorie des jeux avec des actions de la chance] certains jeux de force et de compétence, où la « stratégie » joue un rôle, c'est-à-dire le tennis, le football, etc. Dans ceux-ci, les actions des joueurs sont jusqu'à un certain point des actions personnelles – c'est-à-dire dépendantes d'une décision libre – et au-delà de ce point des actions de la chance, les probabilités étant les caractéristiques du joueur en question⁹. (Von Neumann et Morgenstern, 1947: 50)

Pour comprendre les jeux de stratégie en temps réel avec ce modèle, deux éléments nous semblent devoir être soulignés. D'abord, la chance et les probabilités ont une influence sur les décisions. Lorsqu'un joueur voit que la situation de jeu n'est plus propice à sa stratégie, il va devoir s'adapter rapidement ou la changer. Ensuite, les circonstances d'une stratégie incluent aussi les compétences du joueur. Celui-ci doit ainsi mesurer ses compétences pour savoir s'il peut mettre en pratique ses décisions. Il nous importe de trouver un concept qui permette d'illustrer comment, en opposition aux principes généraux guidant un joueur dans ses choix – une stratégie selon la définition de la théorie des jeux –, les actions et les décisions sont influencées par les actions de la chance – le hasard, les circonstances ou les capacités physiques à jouer en temps réel. Le concept de tactique chez Michel de Certeau nous semble ici particulièrement approprié.

Plans stratégiques et tactique

De Certeau s'intéresse aux usages quotidiens du citoyen comme moyens de résistance dans la société. La distinction qu'il opère entre stratégie et tactique lui sert de méthode pour une analyse de pratiques de résistance au sein d'un système qui impose ses règles. C'est à partir de l'idée d'énonciation qu'il illustre la différence entre les deux termes. Toute énonciation est, pour lui, « un nœud de circonstances, une nodosité indétachable du "contexte" dont abstraitement on la distingue » (De Certeau, 1990: 56). Un acte énonciatif est fait dans un certain contexte, d'une certaine manière, à un temps donné. L'énoncé n'apparaît pas sans tout ce qu'il y a autour ; le discours n'existe pas autrement que dans les circonstances où il est actualisé.

9. Traduction libre.

Pour illustrer ce rapport, De Certeau définit deux niveaux à l'énonciation. Le premier niveau est la représentation, la trajectoire. Ce niveau est le calcul de rapports de force qui tient compte des sujets fixés, clairs, isolables. Un discours qui ne considère que ce premier niveau est une stratégie. Elle est la carte qui représente un lieu, qui l'observe de l'extérieur. Une stratégie est un système de règles, d'éléments fixes et rigides.

Or le second niveau de l'énonciation implique des éléments singuliers, un contexte, une pratique du temps, des occasions, qui ne sont *a priori* pas inclus dans le premier niveau. Les tactiques tirent avantage de ce deuxième niveau de règles du discours, qui relève des actes, des opérations, des usages. Elles s'opèrent dans un espace régi par d'autres règles, avec les variables que des circonstances particulières leur imposent. Elles sont des « manière[s] de faire », des « style[s] », « dans un champ qui les régule à un premier niveau » (De Certeau, [1980] 1990: 51).

Le problème que De Certeau fait ressortir, c'est le « quiproquo » méthodologique qu'il y a entre ces deux niveaux. Une stratégie est la représentation d'un espace par une carte sans tenir compte de son usage réel. Il ne faut pas croire qu'elle peut représenter l'usage d'un espace dans un contexte précis. Pour De Certeau, dans un rapport de forces, le plus fort doit se contenter de l'élaboration de *stratégies* (premier niveau), alors que le plus faible peut profiter de l'avantage du terrain, c'est-à-dire faire preuve de *tactique* (second niveau). C'est en se référant à Clausewitz que De Certeau dit que les *ruses* (qu'il adapte en ses termes par *tactiques*) seraient nuisibles pour le plus fort, parce que les effets de tromperie sont « dangereux » pour sa supériorité, considérant tout ce qui devrait être mobilisé (De Certeau, 1990: 61). Le plus faible ayant moins à perdre, il peut utiliser la tactique.

[...] les stratégies misent sur la résistance que l'établissement d'un lieu offre à l'usure du temps; les tactiques misent sur une habile utilisation du temps, des occasions qu'il présente et aussi des jeux qu'il introduit dans les fondations d'un pouvoir. (De Certeau, 1990: 63)

Pour qu'un commandant mobilise une stratégie qui fonctionne, il faut qu'il puisse établir des éléments fixes sur lesquels faire reposer ses actions. Celui qui lui résiste peut user de tactique, soit un jeu

de circonstances, d'utilisations de moments qui ne peuvent être prévus d'avance. Un contexte d'énonciation est un événement que la stratégie ne peut maîtriser complètement. Il est composé d'éléments qu'elle ne peut aborder. C'est suivant ces caractéristiques qu'on peut adapter ces concepts aux jeux de stratégie en temps réel. Pour y comprendre la stratégie comme processus, il faut savoir que le joueur doit miser à la fois sur la stratégie (en tant que discours ou plan) et sur la tactique.

Une stratégie comme élément quantifiable est un plan, une trajectoire possible, c'est la cartographie d'une série d'actions. Il s'agit du plan du joueur, de ses objectifs, d'une idée générale des actions à entreprendre, de principes de base à suivre, qu'ils soient très précis ou plus flous. Les guides de stratégie ne peuvent que s'y limiter. Même si un guide donne des conseils sur l'exécution, celle-ci n'est jamais acquise. Autrement dit, chaque partie est un contexte d'énonciation différent, qui ne peut être réduit à un plan.

Le style de jeu, la manière d'effectuer une stratégie dans le contexte d'une partie donnée, est ce qu'on peut appeler une tactique. Cette dernière impliquerait de tenir compte des compétences sensori-motrices du joueur, de son habitude à manipuler certaines unités plutôt que d'autres, de l'atmosphère dans laquelle se déroule la partie, des parties précédentes, des erreurs d'exécution, etc. Une stratégie peut évidemment tenter d'anticiper chacune de ces variables. Elle ne pourra cependant jamais être certaine de les avoir comprises véritablement. Le concept de tactique nous permet de comprendre qu'une partie d'un jeu de stratégie en temps réel n'est jamais un affrontement entre deux stratégies. Elle passe toujours par des éléments qui ne sont pas compréhensibles *a priori* (ni parfois *a posteriori*) par un discours.

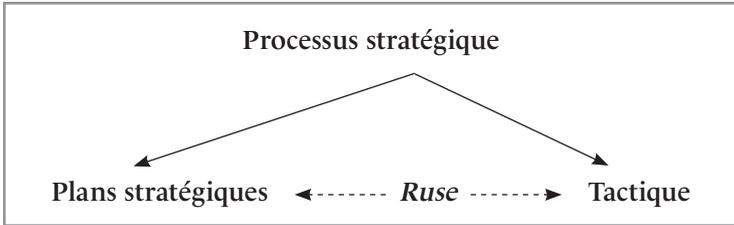
Cette définition de la stratégie en tant que plan ne concorde pas avec celle que proposait Clausewitz plus tôt. Pour lui, le travail de la stratégie est aussi celui d'un réarrangement constant. C'est là qu'on doit distinguer deux définitions: le *plan stratégique* et le *processus stratégique*. Le processus stratégique comprend à la fois la stratégie en tant que plan et la tactique. Il s'agit du processus chez le joueur qui lui permet de sélectionner un plan stratégique approprié à une situation, à l'adapter ou à le changer complètement au besoin, et

qui reste à l'œuvre tout au long de la partie pour réagir aux situations précises, aux circonstances particulières. Il s'agit de ce qui gère l'exécution de tactiques, de ce qui permet d'articuler différents plans stratégiques entre eux.

La ruse et le concept de tromperie

Dans la mesure où elle nécessite une planification ou une décision, la ruse est un plan stratégique. L'action d'entreprendre une ruse est un énoncé : il se cartographie, il s'écrit. Par contre, la ruse est une stratégie qui doit reposer sur la tactique. Elle est un plan qui sait qu'il ne peut pas tout planifier. Elle n'est ni planification, ni le seul effet du jeu des circonstances. En concevant la tactique comme le style, la manière de faire, la ruse devient pour nous ce plan qui repose sur la tactique, qui nécessite les circonstances particulières pour fonctionner. La ruse est un jeu planifié qui repose sur le contexte d'énonciation.

Comme le disait Clausewitz, la ruse nécessite la rapidité et l'astuce. Dans le contexte de la guerre, le terme d'astuce renvoie à la tromperie. Le designer de jeu David Sirlin, dans son livre sur le jeu compétitif, utilise le terme de *deception*, que nous traduirons par « tromperie », pour parler de situations où l'un des joueurs joue avec les attentes de l'autre, parfois basées sur ces règles d'usage qu'ils se sont construites. Il donne un exemple tiré du jeu de cartes *Magic: The Gathering* (Richard Garfield/*Wizards of the Coast*, 1993-). Dans ce jeu, il existe une carte nommée *Counterspell* qui peut bloquer à peu près n'importe quelle autre carte de l'adversaire. Comme les ressources de l'adversaire sont visibles dans *Magic*, un joueur peut « laisser deux cartes *Island* disponibles », soit ne pas utiliser deux cartes de type *Island* à la fin de son tour, le coût nécessaire à la carte *Counterspell*. Ainsi, le joueur adverse pourra toujours croire qu'un *Counterspell* est possible et ne pas sortir de cartes trop puissantes de peur qu'elles soient perdues ; et ce, même si le joueur n'a en fait aucun *Counterspell* dans sa main (Sirlin, 2005 : 44-45). Cette ruse ne peut fonctionner que si les conditions y sont favorables, soit si l'adversaire a une carte importante dans sa main.



Mais la ruse joue aussi sur les règles, plus particulièrement sur ces règles d'usage dont parlaient Salen et Zimmerman plus tôt. En parlant des règles d'un jeu, ceux-ci précisent qu'on doit les distinguer clairement des stratégies. Ils donnent l'exemple du jeu Tic-Tac-Toe. Une règle d'usage indique que lorsqu'un adversaire a placé deux marques en ligne, on « doit » le bloquer en marquant la troisième case de cette ligne. Cette « règle » est une stratégie, dans la mesure où les règles du jeu elles-mêmes ne la spécifient pas ; elle n'est pas constitutive du jeu, ce dernier peut se penser sans elle (Salen et Zimmerman, 2004 : 121). Le rusé va jouer avec la confusion qui s'opère entre règle et stratégie chez ses adversaires. Ces règles d'usage témoignent du fait que les habitudes stratégiques sont très ancrées chez les joueurs.

L'exemple extrême d'un joueur qui s'est construit des règles d'usage qui l'aveuglent est le « *scrub* ». Pour David Sirlin, les « *scrubs* » sont des joueurs qui, s'ils sont dans la compétition pour gagner, vont se construire une idée de la manière dont le jeu doit être joué : par exemple, un jeu juste, loyal, etc. Certaines possibilités du jeu deviendront condamnables pour eux. Ils vont accorder une valeur aux actions suivant des règles implicites qu'ils se sont eux-mêmes créés arbitrairement. Par exemple, dans les *Street Fighter*, « si vous battez un *scrub* en lui lançant des projectiles qui l'empêchent de s'approcher de vous, c'est déloyal¹⁰ » (Sirlin, 2005 : 18). Le *scrub* a un ensemble de règles mentales qu'il s'est construit et qui dictent comment tout le monde devrait jouer. La position plutôt radicale des *scrubs* met en évidence que les joueurs ont une compréhension personnelle du jeu – des règles d'usage – que le rusé va exploiter. Les joueurs qui jouent depuis très longtemps auront développé des conventions dont il est difficile de se défaire. Souvent, ce sont les

10. Traduction libre.

nouveaux initiés qui auront l'« habileté de penser “à l'extérieur de la boîte” soit parce qu'ils ne connaissent pas la sagesse conventionnelle, soit parce qu'ils la rejettent, comme le font souvent les jeunes rebelles¹¹ » (Sirlin, 2005 : 124). La prochaine section nous permettra de montrer quelques exemples de ruse de ce type.

Quelques exemples de ruse dans *StarCraft*

Dans les jeux de stratégie en temps réel, le *proxy* pourrait être considéré comme une ruse typique, même si l'expression apparaît comme un oxymore. Il s'agit d'une stratégie d'ouverture qui consiste à construire des bâtiments de production d'unités très près de la base de l'adversaire plutôt que dans sa propre base comme le veut la convention. En cachant ces bâtiments, un joueur peut lancer une attaque sur son adversaire et réduire la distance à parcourir par les unités qui viendront en renfort – puisque celles-ci apparaissent à côté de l'emplacement du bâtiment. La réussite d'un *proxy* nécessite des circonstances favorables : que les bâtiments ne soient pas vus par hasard par l'adversaire, que celui-ci n'ait pas de défenses fortes au moment de l'attaque, etc. En ce sens, la décision de faire un *proxy* doit se faire tôt pour que la stratégie fonctionne, indépendamment de ce que l'adversaire a fait. C'est une décision à l'aveugle qui mise sur des circonstances favorables, qui mise sur la tactique. Plusieurs ruses comme celle-ci vont miser sur une situation où l'adversaire se construit un état du jeu suivant les règles d'usage qu'il connaît. Le joueur rusé cherchera souvent à créer l'espace de circonstances pour tromper son adversaire.

Un exemple de tromperie a été évoqué par Alan Feng et repris par David Sirlin sur son blogue¹². Il s'agit d'une partie qui a eu lieu le 2 février 2007 entre Casy et JulyZerg, durant la troisième saison du

11. Traduction libre.

12. Alan Feng a donné cet exemple dans un cours sur *StarCraft* et la théorie des jeux dans le cadre du programme DeCal de la University of California Berkeley à l'hiver 2009. David Sirlin a assisté à ce cours et en a fait un compte rendu sur son blogue : <<http://www.sirlin.net/blog/2009/4/5/uc-berkeley-starcraft-class-week-9.html>>.

Shinhan OSL 2006¹³. Vers 5:09, un *Overlord* de JulyZerg se déplace pour voir si Casy construit une expansion. L'*Overlord* est une unité volante qui ne peut pas attaquer et qui se déplace très lentement. Il est par contre souvent utilisé comme éclaireur. S'il voit une expansion, JulyZerg saura qu'une attaque n'est pas imminente et qu'il n'aura pas à adapter son plan stratégique pour optimiser la défense.

Près de l'emplacement d'une expansion potentielle, Casy a placé assez de *Marines* pour repousser cet *Overlord*. La vision de ce dernier permet tout juste à JulyZerg de voir les minéraux de l'expansion, sans cependant pouvoir voir s'il y a un bâtiment en construction pour éventuellement exploiter ces ressources. JulyZerg infère cependant que c'est le cas, puisque les *Marines* de Casy sont placés près de l'expansion plutôt que de la base principale. Mais JulyZerg a tort: Casy n'a en fait pas d'expansion. Comme il voit que les circonstances peuvent lui être favorables, le processus stratégique de Casy lui fait changer de plan. Casy sait que JulyZerg n'aura pas de défense suffisante, parce qu'il croira qu'il n'y aura pas d'attaque avant un bon moment. Il décide d'attaquer en jouant avec l'anticipation de JulyZerg. Casy envoie les ouvriers de sa base principale amasser les minéraux de son expansion pour que l'*Overlord* de JulyZerg les voient et que le joueur soit convaincu de la présence de l'expansion. Tout de suite après, Casy envoie attaquer toute son armée. JulyZerg se rend compte rapidement de la ruse, mais trop tard pour construire suffisamment de défense pour repousser l'attaque.

Dans cet exemple, Casy a exploité le fait que JulyZerg infère certaines informations à partir d'indices sur le jeu suivant les règles d'usage qu'il s'est fait. Par hasard ou sciemment, Casy avait placé ses unités militaires près de son expansion. Mais JulyZerg aurait pu envoyer son *Overlord* à la base principale plutôt qu'à l'expansion. Casy a su exploiter les circonstances à son avantage: tout était en place pour que sa ruse fonctionne.

D'autres situations de ruses différentes misent sur un plan stratégique très peu employé et sous-estimé. Certains plans stratégiques sont si communs qu'ils apparaissent pour les joueurs comme acquis,

13. Le fichier vidéo original de la partie sur Youtube se trouve à l'adresse suivante: <<http://www.youtube.com/watch?v=DRSoUX3xOhA>>.

comme des règles d'usage ; à l'inverse, d'autres plans stratégiques ne sont pas concevables par les joueurs habitués, parce qu'ils n'ont jamais émergé de leurs règles d'usage. Dans une partie qui s'est déroulée le 10 décembre 2009¹⁴, Zero a utilisé à profusion l'unité *Queen*, à peu près jamais utilisée dans les parties professionnelles. L'une des habiletés des *Queens* a réussi à désamorcer plusieurs unités employées par Type-B. Ce dernier semble avoir été assez surpris de la tournure des événements, mais a tenté de répliquer lui aussi avec une stratégie inusitée. Au final, Zero a fini par être en mesure de transférer cette surprise en victoire. Plutôt que de miser sur la force reconnue, cette ruse mise sur le fait que son adversaire n'est probablement pas habitué à jouer dans la situation dans laquelle il est plongé.

Si le jeu entre ruse et règle apparaît comme une question d'habitudes, la frontière entre la ruse et la triche est plutôt une question de règles de tournois et de ligues¹⁵. Le jeu en soi ne limite pas les actions des joueurs au-delà de ce qui est possible par le logiciel. Par contre, les ligues ont parfois dû trancher sur ce qui est acceptable ou non lorsqu'un problème technique donne un avantage significatif au joueur qui l'exploite¹⁶. Dans *StarCraft*, une triche bannie par les tournois est celle des « mines alliées ». En cochant une case au cours de la partie, un joueur peut changer les alliances et déclarer que son adversaire est maintenant un allié, et ce même si l'alliance n'est pas réciproque. La conséquence est que ses unités n'attaqueront pas l'adversaire – ce qui *a priori* ne semble pas souhaitable dans un affrontement. Par contre, cette fonction empêche que des mines se déclenchent d'emblée lorsque l'adversaire passe près d'elles. Ensuite, lorsque l'armée adverse est entourée par les mines « alliées », le joueur replace les alliances à la normale. Les mines sont alors

14. Les fichiers vidéo originaux de la partie se trouvent à l'adresse suivante : http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=107601.

15. International Cyber Cup (<http://www.iccup.com>) est un exemple de ligue qui régule les pratiques des joueurs.

16. Il faut noter que certains de ces problèmes ont pu être réglés par des *patches*, c'est-à-dire un logiciel distribué par Blizzard Entertainment pour mettre à jour le système de jeu de base. Pour jouer en ligne sur le serveur officiel du jeu, les joueurs doivent avoir la version la plus récente.

déclenchées et causent des dommages très importants en frappant plusieurs unités à la fois. Cette pratique a été officiellement considérée illégale en tournoi, bien qu'elle soit encore techniquement possible. Un joueur qui l'utilise dans une ligue sera banni s'il est dénoncé par l'adversaire qui en est victime.

Un effet similaire peut être produit par une pratique qui n'est pas considérée comme de la triche. Le *Lurker* est une unité qui se cache dans le sol pour attaquer ses adversaires. Son attaque est déclenchée dès qu'une unité adverse s'approche, donnant immédiatement l'alerte à son opposant. Par contre, en sélectionnant un ou plusieurs *Lurkers* et une unité d'un type différent, puis en leur donnant l'ordre « Hold position », le *Lurker* n'attaquera pas même si une unité adverse approche. Lorsque l'armée ennemie est très près du *Lurker*, le joueur peut relâcher cet ordre et l'unité cachée dans le sol pourra frapper et éliminer plusieurs unités à la fois, toutes regroupées au même endroit. La frontière entre triche et ruse peut être mince, limitée par ce qu'il est possible de réguler sans équivoque.

Une des ruses les plus fameuses est de BoxeR, probablement le joueur le plus connu dans la communauté de *StarCraft*. Dans le deuxième match de la finale du KPGA Winner's Championship de 2003¹⁷, BoxeR a tenté une ruse qui joue contre toutes les règles d'usage de base. Dans certains scénarios, il y a plusieurs emplacements de départ possibles. Par exemple, deux joueurs peuvent s'affronter alors qu'il y a quatre emplacements de départ possibles. Il faut donc savoir rapidement où est placé l'adversaire. Dans ce match, BoxeR a utilisé ces propriétés du jeu d'une manière complètement inattendue. Un joueur *terran* peut déplacer lentement certains de ses bâtiments en les faisant voler. BoxeR a décidé de faire un *proxy* et de déplacer son bâtiment principal à un emplacement où il n'aurait pu commencer. Son adversaire, Yellow, a exploré chacun des emplacements de départ possibles et n'a pas vu BoxeR. Celui-ci a profité de la confusion de l'adversaire pour attaquer et tenter de l'emporter. Par contre, le temps qu'a pris le déplacement de la base a considérablement désavantagé BoxeR à long terme. Les circonstances n'ont pas été pleinement favorables à sa ruse. Celle-ci est cependant restée

17. Le fichier vidéo original de la partie sur Youtube se trouve à l'adresse suivante: <<http://www.youtube.com/watch?v=SANHqUTosqQ>>.

singulière pour la communauté de fans. Elle démontre l'ingéniosité que permettent les jeux de stratégie en temps réel tout en mettant en évidence que la ruse repose tout de même sur les circonstances de la partie.

Conclusion

Nous avons vu que la ruse repose sur la stratégie en tant que processus, en s'appuyant sur des plans stratégiques communs devenus des règles d'usage et en comptant sur des circonstances favorables pour fonctionner. Le processus stratégique, qui est essentiellement une articulation entre la stratégie en tant que plan et la tactique, laisse un espace que la ruse peut tenter d'occuper. Dans ces circonstances, la ruse n'est que rarement considérée comme de la triche, sauf pour les « *scrubs* », mais elle joue très certainement quelque part entre la triche et la règle d'usage que les joueurs habitués appliquent.

Pour l'instant, chacun de ces concepts nécessite encore plus de décortication, de confrontation avec des situations de jeu. Comment peut-on détailler le processus stratégique? Comment peut-on illustrer cet espace de la ruse dans des jeux qui n'ont pas été exploités dans un contexte professionnel comme *StarCraft*? Si la tactique se pense à l'extérieur de ce qui peut être compris par un discours, comment rendre ce concept opérationnel dans le cadre d'une analyse du processus stratégique dans un jeu? Ce sont des préoccupations méthodologiques qui concernent plusieurs situations de ruse déjà évoquées et qu'il sera intéressant de confronter plus précisément dans des travaux ultérieurs.

Du métajeu au métadesign

Concevoir par-delà les règles

Vincent MAUGER

Les connaissances des joueurs, associées aux systèmes ludiques, permettent l'apparition de jeux qui intègrent d'autres jeux, des contraintes environnementales ou d'autres facteurs externes au cadre ludique. Ces nouveaux espaces de jeu, propices à la création, sont souvent eux-mêmes initiés par des créateurs ayant eu la vivacité d'esprit d'incorporer au cours de leur processus de design ces possibilités de développement actualisées par les joueurs. Leurs « métajeux », qui se déploient dans plusieurs directions, encouragent l'émergence d'une forme d'expertise ludique qui transcende de manières diverses les règles établissant les jeux comme « systèmes formels » (Crawford, 1982).

Une exploration du jeu sur les règles composant ces autres jeux en orbite des systèmes ludiques sera faite par l'examen de deux pratiques interreliées qui brouillent la limite déjà floue entre tricher et jouer avec brio: la participation à un « métajeu » (*metagaming*) puis la pratique du jeu axée sur le rendement (*power gaming*). Lorsque « pour plusieurs joueurs, jouer à des jeux est, en quelque sorte, un jeu avec les règles et leurs limites¹ » (Consalvo, 2007: 185), comment leurs pratiques ludiques négocient-elles leurs rapports entre triche et ruse? Quelles sont les balises du jeu ou de la triche quand les règles sont mouvantes ou incomplètes, donc subjectives? Comment concevoir ces différents modes de jeu de façon harmonieuse afin de les comprendre dans la vie sociale?

Chez les ludologues, les règles d'un jeu se doivent généralement (Juul, 2005: 5), voire toujours (Salen et Zimmerman [S&Z], 2004: 122) d'être complètes, claires et précises. Nous verrons que, même si cette dernière position s'avère possible pour les jeux fondés sur une

1. « For many players, playing games is, in some measure, a playing with rules and their boundaries. » [Traduction personnelle. Sauf mention contraire, il en sera de même pour les suivantes].

axiomatique tels les échecs, il en va tout autrement du côté des jeux qui, par l'actualisation propre aux joueurs (le *play*), franchissent les limites du canon de définitions classiques du jeu (*game*) du type « *a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*² » (S&Z, 2003 : 80).

À la fois *par* le système de jeu et *contre* plusieurs pratiques ludiques, certaines de ces actions ambiguës qui flirtent avec la triche relèvent de l'élaboration du jeu, qui peut, elle aussi, être prise en charge par un *métadesign*. Le designer, impliqué dans un projet pour ses capacités présumées de concepteur de nouveauté à titre d'expert de la créativité, peut redistribuer ces qualités qui se voient présentes en tout un chacun (Cross, 2007 : 38). Ouvrant des possibilités de « jeu critique³ » (Flanagan, 2009), le choix du designer de s'effacer afin de laisser émerger un espace propre à la créativité pour les acteurs d'un système de jeu s'avèrera alors une ruse efficace pour laisser éclore des *pratiques métaludiques*.

L'au-delà du jeu

Le préfixe *meta* provient du grec μετά, lié aux divers sens qui accompagnent les mots « parmi », « avec », « après » ou « au-delà » (Liddell et Scott, 1940). Il signifie dans un sens général « ce qui dépasse, englobe » (De Villers, 2003 : 928) et peut évoquer l'autoréférence,

2. « un système en lequel des joueurs se livrent à un conflit artificiel défini par des règles et qui se termine par des résultats quantifiables ». Force est de constater que le meilleur vendeur du côté des jeux vidéo pour ordinateur (série *The Sims* de Will Wright), ou encore les jeux de rôle et leurs populaires adaptations numériques massivement joués en ligne (MMORPG) ne répondent pas à ces critères, ce qui donne un indice de l'utilité relative d'une définition formelle des jeux lorsqu'on s'intéresse à (outrepasser) leurs limites.

3. « *Critical play is characterized by a careful examination of social, cultural, political, or even personal themes that function as alternates to popular play spaces.* » (Flanagan, 2009 : 6). En plus de son aspect ludique, le jeu critique veut faire évoluer nos diverses façons de penser. Il confronte le biais de statu quo de l'industrie des jeux vidéo, qui tend à résister aux concepts novateurs en les jugeant trop risqués.

comme dans le cas de la métaphysique. Cette étymologie rend bien la position d'une pratique métaludique par rapport à celle des règles : après leur maîtrise initiale, on joue au-delà d'elles, avec elles.

Provenant de la théorie des jeux établie par John von Neumann et Oskar Morgenstern (1944), le terme *metagame* désigne un type de jeu dont l'activité relève du développement de règles pour un autre jeu dans le but de maximiser la valeur utile du nouvel ensemble de règles créé. Il décrit ainsi des interactions données qui gouvernent des interactions subséquentes à même des situations particulières. Son étude est liée à la théorie microéconomique de la « conception des mécanismes de marché » (*mechanism design* ou *reverse game theory*) pour laquelle ces auteurs, Hurwicz, Maskin et Myerson, se virent récompensés du Prix Nobel d'économie (Fondation Nobel, 2007).

Les applications des métajeux ont tôt envahi les domaines militaire et politique pour analyser des actions ou événements compris hors des limites d'une situation précise, mais jouant un rôle important dans ses résultats. Ne pensons qu'aux répercussions d'interventions armées sur les gouvernements aux environs d'une zone de combat ou encore sur les économies directement concernées par ces dernières. Ces théories ont depuis été intégrées aux sciences naturelles, comme l'illustre le concept du développement durable. Leurs perspectives sont macroscopiques, de l'ordre de la stratégie pouvant influencer des tactiques subséquentes, voire au-delà : « suprastratégiques ». En amont de la maîtrise des stratégies propres à un jeu se trouvent toujours celles qui sont liées aux pratiques diverses de ce dernier.

Dans un cadre ludique, cette distance gagnée par rapport aux règles explique pourquoi l'emploi de métajeux est autant considéré comme ruse ou triche. Les points de vue individuels des acteurs et agents à même les systèmes autorisent différentes compréhensions des règles ou des jeux, dans tous les domaines de la vie sociale⁴. Même si les jeux peuvent s'avérer des systèmes clos au niveau formel, en

4. À ce sujet, Mark Hunyadi (2001 : 37) précise : « Sans doute, le maximum de la capacité d'acteur est-il activé lorsque l'on institue de nouvelles règles, alors que l'agent est à son comble d'agent lorsqu'il est dépendant à son insu de règles qu'il ne connaît pas. »

étant à la fois au cœur de sphères sociales et culturelles, ils ont la possibilité d'être ouverts. En plus d'un jeu sur les règles elles-mêmes, le métajeu peut donc être compris comme «*the aspects of the game play that derive not from the rules of the game, but from interplay with surrounding contexts*⁵» (S&Z, 2003: 481).

Jouer des règles

En 1982, le philosophe américain Peter Suber créa *Nomic*, un jeu expérimental mis en annexe de son livre *The Paradox of Self-Amendment: A Study of Law, Logic, Omnipotence, and Change* afin d'illustrer sa thèse sur le paradoxe de l'auto-amendement. Il y décrit un jeu de société aussi jouable par courrier ou en ligne :

*Nomic is a game in which changing the rules is a move. In that respect it differs from almost every other game. The primary activity of Nomic is proposing changes in the rules, debating the wisdom of changing them in that way, voting on the changes, deciding what can and cannot be done afterwards, and doing it. Even this core of the game, of course, can be changed*⁶. (1990: 362)

Les règles de base de *Nomic*, que rien n'oblige à suivre, comprennent d'ordinaire deux catégories de règles : « immuables » et « muables » (*mutable*). La première catégorie peut être transformée en la seconde en étant soumise au vote des participants. Suivant le cours des tours des joueurs, les règles mouvantes engendreront spontanément de nouvelles règles susceptibles de faire varier le jeu en permanence⁷. La nature même des modifications des règles peut alors passer de la démocratie directe à la dictature, la possibilité de changements

5. « aspects de la pratique du jeu qui ne découle pas des règles du jeu, mais des interactions avec les contextes environnants ».

6. « *Nomic* est un jeu dans lequel le changement des règles compte pour un coup. De ce point de vue, il diffère de presque tous les autres jeux. À *Nomic*, l'action de jeu de base consiste à proposer des changements aux règles, à débattre à propos de la pertinence des changements proposés, à voter les changements, à décider de ce qu'on peut ou ne peut pas faire par la suite, puis à l'exécuter. Même cette définition centrale du jeu, évidemment, peut être changée. »

7. Une enquête de Eléonore Le Jallé (2005) sur l'autorégulation, dans un prolongement des travaux du philosophe David Hume, a montré qu'en ce genre de situation en société « chaque nouvelle règle de justice remédie aux

peut disparaître totalement; à force de manipuler les règles, il est possible de finir par jouer à Go, au senet ou à n'importe quoi d'autre. Le destin de ce jeu, où la notion même de triche devient absurde, repose entre les mains des joueurs.

Ce concept a depuis inspiré la création de plusieurs jeux de société comme *Fluxx* (Andrew Looney, 1996), où des cartes spécialement conçues permettent de redéfinir tout au long d'une partie les conditions de victoire par les cartes tirées au hasard, puis mises en jeu. Tout relève alors du hasard, mais surtout de la stratégie employée afin de déterminer le moment idéal pour se déclarer vainqueur. Bien sûr, la possibilité de manipuler sournoisement les cartes existe toujours. Mais qu'arrive-t-il si ce type de comportements a été décrit au préalable à même le livret de règles, comme dans *Illuminati* (Steve Jackson, 1982)? Ou encore si l'on encourage la trahison, comme dans *Diplomacy* (Allan B. Calhamer, 1959)?

Le joueur se doit alors d'apprendre à intégrer ces notions extérieures aux règles du jeu pour les joindre à son « capital ludique » (*gaming capital*) afin d'y recourir au moment opportun. Ce concept, que Mia Consalvo (2007: 4) a forgé à partir du « capital culturel » de Bourdieu (1979), comprend les expériences de jeux semblables expérimentées par le passé ou encore les informations à leur propos acquises de sources extérieures. L'emploi de ces « paratextes » (Genette, 1987) serait ainsi essentiel à l'élaboration du « capital ludique » car, en fait, « *gaming capital is paratextual itself, and all of these elements have fused, becoming indistinguishable from actual game-playing ability* » (Consalvo, 2007: 38). « [P]aratext and text are now functioning as an interrelated unit⁸ » (*ibid.*: 22).

inconvenients de la règle qui l'a précédée, enclenchant en quelque sorte un processus d'autorégulation de la régulation. Mais ce processus rencontre une limite essentielle avec la résistance politique » (Le Jallé, 2001).

8. « le capital ludique est paratextuel en lui-même et tous ces éléments se sont fusionnés à en devenir impossible à distinguer de l'aptitude concrète de jouer un jeu »; « Paratexte et texte fonctionnent maintenant comme une unité interdépendante. »

Ces connaissances ludiques, qui comprennent l'historique de joueurs et les expériences diverses liées aux paratextes susmentionnés, fournissent des stratégies qui procurent aux joueurs des « connaissances critiques » non seulement pour réussir un jeu, mais aussi pour dire aux autres joueurs comment le réussir (*ibid.* : 27). Ce bagage de ressources transforme aussi les joueurs par leur capacité à comprendre et à manipuler des types de sens spécifiques à la culture de l'information ludique⁹. Par leur compréhension des systèmes, du jeu et du design délaissée par l'éducation traditionnelle, ils pourront acquérir de nouvelles compétences cognitives, créatives et sociales qui seront nécessaires dans la société de demain (Zimmerman, 2009 : 23-25).

Adaptation à l'environnement ludique

Savoir employer des connaissances sur la façon dont un jeu est joué dans une région géographique spécifique, dans un circuit de tournois précis ou sur un serveur donné apporte aussi un lot d'avantages par rapport aux adversaires. Ce contexte hors des stratégies habituelles est d'ailleurs appelé *metagame* dans les contextes du sport¹⁰ ou d'autres activités compétitives comme le poker (Pokerbank, 2010).

Il s'agit d'une pratique courante dans les jeux compris à même un système de tournois qui requiert l'assemblage personnel, sur mesure, d'un ensemble de pièces comme des cartes à collectionner (Lang et Harrigan, 2007 : 87) à la *Magic : The Gathering* (Richard Garfield, 1993) ou encore des figurines miniatures faisant office de pions dans les jeux de guerres fantaisistes tels *Warhammer Fantasy Battle* (Ansell, Halliwell et Priestley, 1983).

Un joueur conscient du « métajeu » optimisera conséquemment son style et appliquera des choix adaptés à ceux de la majorité des concurrents qu'il sera en mesure d'affronter lors de ses futures rencontres. La préparation peut inclure la compilation de listes

9. « *Gaming literacy* » Voir Zimmerman, 2009.

10. Ne pensons qu'aux stratégies, parfois douteuses, employées par les entraîneurs selon les styles de jeu des équipes adverses, comme la pratique caduque de laisser le gazon du terrain de baseball trop long afin de contrer une équipe prompte à frapper des balles roulantes.

indiquant quel choix d'armée sera le plus efficace dans un territoire ou un match déterminé afin d'ajuster son propre jeu (cartes choisies de son paquet personnalisé, pions adaptés de son armée, etc.) pour contrer les forces d'un rival ou encore cibler ses faiblesses. Ces stratégies relèvent donc d'un niveau autre : le « métajoueur » (*meta-gamer*) augmente ses chances potentielles de victoire en utilisant de l'information hors de ce qui constituera l'affrontement.

Hors de la norme, l'avantage inéquitable

Une utilisation plus récente du terme *metagaming* par les joueurs de jeux vidéo se rattache à toute tactique à même ces jeux qui utilise une ou plusieurs caractéristiques situées hors du *gameplay* prévu par les designers. Celles-ci rompent alors l'équilibre du jeu en faveur de l'utilisateur par un avantage imprévu ou l'apparition d'une nouvelle activité dans l'espace de jeu.

En mode multijoueur, lorsque différents joueurs utilisent un seul écran subdivisé en plusieurs fenêtres, un « métajeu » est observable quand l'un des joueurs utilise le point de vue d'un rival, ou – écho du point précédent – s'il emploie ses connaissances préalables de l'environnement pour déterminer les positions des adversaires. Utiliser des ressources extérieures non-disponibles à tous les autres joueurs – comme des cartes, des indicateurs de positions ou les renommés « *wallhacks* », des jeux de tirs qui permettent de voir au travers des objets opaques – est aussi une forme de *metagaming* qui se rapproche sensiblement d'une représentation courante de la triche. Les diverses façons de tirer profit des jeux qui sont associées à cette dernière peuvent se résumer à l'exploitation d'erreurs (*exploits* ou duplication), de codes (*hacks*, *bots*, renifleurs de paquets), de programmes tiers (*modding*, *ends*) ou d'individus^{II}.

Mia Consalvo (2007), dans ses recherches ethnographiques sur la triche dans les jeux vidéo, en distingue trois définitions rapportées par les joueurs. De celles-ci, un sentiment général émerge : tricher crée un avantage inéquitable pour le tricheur (*ibid.* : 87). D'un côté, le puriste considèrera que tricher est « toute autre chose que réussir le

II. Pour plus de détails, voir « What They Do, from Aimbots to Zeny Buying » dans Consalvo, 2007 : 113-122.

jeu par soi-même¹²» (*ibid.* : 88). Il refusera l'utilisation de ressources extérieures, sauf peut-être le coup de pouce d'un ami. L'emploi de revues spécialisées, de descriptions de joueurs (*walkthroughs*) ou de monnaie réelle pour acheter des ressources numériques à même un monde persistant sera considéré comme une action proscrite car hors-jeu. Un point de vue intermédiaire est l'acceptation de ces pratiques tant que le code du jeu vidéo n'a pas été manipulé directement (*ibid.* : 90), des ressources extérieures en passant par les astuces « secrètes » (*cheatcodes*) insérées dans les ludiciels par les programmeurs. Finalement, une troisième catégorie définit la triche en fonction de son rapport avec les autres joueurs, comme « activité sociale », suivant la définition de Barton Bowyer (1982 : 300-301), selon laquelle « *to cheat, not to play the game that reflected the norm, indicated that there was another world, the world of deception, in which people did not play the game, your game, but their own*¹³. »

Inévitablement, la pratique métaludique affectera ces types de joueurs de manières différentes. Le puriste sera très sensible à l'emploi de méthodes qu'il jugera hors-normes ; sa définition de la triche se rapprochant sensiblement du concept de jeu en tant que « cercle magique » (Huizinga, 1955 : 10), espace hors de l'espace commun, d'un ordre autre, fondé sur les règles strictes du jeu.

Consalvo (2007 : 186) résume bien la complication qu'entraîne cette logique très partagée : « *What is unfortunate is that popular discourse tends to judge in-game behaviors by the rules that operate in daily nongame life*¹⁴. » Toute entorse aux règles sera alors considérée comme une iniquité fondamentale : de la triche.

12. « *Anything other than getting through the game all on your own* » (Consalvo, 2007 : 88).

13. « tricher, ne pas jouer le jeu qui reflétait la norme, indiquait qu'il y a un autre monde, le monde de la tromperie, dans lequel les gens ne jouaient pas au jeu, votre jeu, mais au leur » (cité dans Consalvo, 2007 : 91-92).

14. « Ce qui est malheureux, c'est que le discours populaire tend à juger les comportements en jeu par des règles qui interviennent dans la vie non ludique quotidienne. »

Les partisans des autres définitions, malgré des rapports distincts avec la technique, considèreront tous deux l'intégration de ressources extérieures au jeu (*game*) comme des suppléments à leur jeu individuel (*play*) qui se trouvent aussi à la disposition des autres joueurs désirant des expériences semblables, s'ils apprennent ou détiennent déjà les compétences requises en matière d'informatique et de recherche d'informations.

Échanges de données et volatilité

Un modèle théorique du métajeu créé par le mathématicien et auteur de jeux Richard Garfield (2000: 16-17) offre les avantages de la clarté et de la concision pour comprendre les différents transferts de connaissances entre le jeu et ce qui l'entoure. Il divise les manifestations du métajeu en quatre catégories (S&Z, 2003: 482-484):

- ce que le joueur amène *dans* le jeu («*To*»): «ressources de jeu» [*game resource*], «préparation ou entraînement stratégique», «ressources de jeu périphériques» et «réputation du joueur»;
- ce que le joueur apporte *hors* du jeu («*From*»): «ressources de jeu» et «expériences» personnelles du jeu;
- ce qui arrive *entre* les jeux («*Between*»): préparation ou étude de stratégies et de matériels de jeu, communication entre les joueurs, etc.;
- ce qui se passe *pendant* le jeu outre le jeu lui-même («*During*»): les influences de la vie courante sur la partie en cours comme la réputation ou l'emploi d'insultes.

La problématique que ces relations entraînent est une *multiplication des modes possibles de jeux* qui peut, par ses processus d'élaboration, briser un *équilibre statique* initialement prévu par les designers du système ludique original s'ils n'ont pas porté attention au mouvement naturel et aux conséquences de l'échange informationnel de ce phénomène participatif.

Selon Edward Castronova (2005: 147), ce phénomène est encore plus perceptible dans les «mondes synthétiques» que sont les MMORPG, qu'il conçoit comme des organismes entourés d'une fine barrière

ou « *almost-magic circle*¹⁵ » (*ibid.*: 159) à la fois réel et irréel¹⁶: une « membrane poreuse » qui entraîne des considérations commerciales, politiques ou légales tout aussi réelles du côté numérique de cette frontière que du nôtre.

Si l'équité d'un monde persistant est remise en question ou si sa jouabilité s'étiole à cause de déséquilibres entraînés par différents modes de jeu inattendus, un bon nombre de joueurs émigreront de ce MMORPG jugé déplaisant et ce dernier s'éteindra faute de revenus. « L'atmosphère de labeur continu et de récompenses équitables d'une communauté peut être dénaturée par le commerce hors ligne [de comptes et d'équipement] en une de mercantilisme crasse et d'excès de *power gaming*¹⁷ », une façon de jouer établie en partie sur le métajeu.

Quand les joueurs s'élèvent

Certaines stratégies, actions ou méthodes employées par des joueurs transcendent les règles qui établissent la structure formelle des jeux¹⁸. Quand des règles implicites, d'ordre social, sont ignorées sinon manipulées pour atteindre de meilleures performances, ou

15. « cercle presque magique ».

16. « *Synthetic world are both real and unreal* » (Castronova, 2005: 170). Castronova semble concevoir les MMORPG d'un même ordre d'idées que les jeux compris comme à « demi-réel » chez Jesper Juul (2005), c'est-à-dire entre un monde fictionnel et les règles concrètes de la vie courante. Les forces économiques peuvent selon Castronova (2005) briser l'équilibre prévu par des développeurs, allant jusqu'à manipuler et détruire l'aspect fictionnel du jeu sur lequel se fonde en partie son statut ludique. À ce sujet, il pointe une piste: « *Good fences make good neighbors. A solid membrane makes a world secure* » (*ibid.*: 245).

17. « *The community's atmosphere of steady toil and just rewards can be perverted by this offline trade [of game accounts and equipment] into one of crass commercialism and power-gaming excess* » (Castronova, 2005: 261).

18. Salen et Zimmerman, dans leur livre séminal sur le design de jeu *Rules of Play* (2004: 130), décrivent trois familles de règles de jeu (*game rules*) considérées artificielles et séparées des contextes du monde réel (2003: 125) dans l'esprit du cercle magique huizingéen. Constitutives: abstraites et mathématiques, elles sont la logique du jeu. Opérationnelles: elles forment

lorsque des règles opérationnelles se font déjouer par l'usage de raccourcis, de failles autorisées par le système ou encore par des stratégies dominantes que les développeurs n'ont pas équilibrées avec justesse, la limite entre la ruse et la triche s'embrouille. À la fois permis ou encouragé par l'usage ou les règles constitutives (les « lois » du jeu, le code des jeux vidéo¹⁹) ou opérationnelles pour créer de nouvelles expériences ludiques, ce jeu du jeu (par le *gameplay*) peut également nuire à certaines normes ou conventions sociales si les joueurs en viennent à jouer à des jeux jugés différents.

Les joueurs peuvent effectivement aborder un même jeu (*game*) de façons fort distinctes par la qualité émergente de leurs manières de jouer (*play*). Dans les mondes persistants, certaines pratiques de jeu ont donné naissance à des stéréotypes bien ancrés dans la culture vidéoludique : le joueur modéré, ou *casual gamer* ; l'homme jouant intensivement, branché sur l'actualité des jeux, bon consommateur, habitué aux genres et conventions vidéoludiques et qui se fait une opinion sur les jeux par la lecture de magazines ou le furetage en ligne, dit joueur « *hard core* » (Dyer-Witthford et de Peuter, 2009 : 80) ; le théâtral et tout aussi motivé *role-player*, cousin du rôliste²⁰,

les instructions de jeu, les descriptions des comportements des joueurs. Implicites : non écrites, elles touchent l'étiquette de jeu et passent souvent sous silence.

19. Pour Lawrence Lessig (1999 : 60), sur Internet, le code régit et les programmeurs sont instigateurs de lois. Comme nous l'avons résumé un peu plus tôt, Mia Consalvo (2007 : 91) transposa l'idée aux jeux vidéo en relevant que la reconfiguration du code est l'une des définitions de la triche partagée chez les joueurs.

20. Praticien du loisir du jeu de rôle (*role-playing game*, RPG) dont l'influence sur les jeux vidéo contemporains est considérable. Décrire cette dernière en détail nous éloignerait du sujet actuel. Précisons toutefois que le jeu vidéo en ligne a facilité l'interaction à distance entre les joueurs (et par conséquent, la possibilité de tenir ou non devant eux le rôle d'un personnage fictionnel), par le biais du MUD, *Multi User Dungeon*, et surtout du MMORPG, *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*. La parenté entre ces deux cousins ludiques est toujours manifeste. Ne pensons qu'à leur terminologie (notions de « niveaux d'expérience » ou de « points de vie »), leurs thématiques (popularité de genres paralittéraires) ou leur transmédiabilité (partage de propriétés intellectuelles).

davantage intéressé par la fiction colorant le jeu que par sa maîtrise elle-même; puis le *power gamer*, joueur trop absorbé, attentif et dévoué aux buts du jeu (Taylor, 2006 : 71), « *players seen as perverting a pure game-space by distorting some aspect of play [...] or by taking advantage of the game design itself*²¹ » (*idem* : 70).

Ce genre de distinctions, souvent caricaturales et toujours artificielles, varient aussi d'un auteur ou d'un milieu de jeu à l'autre. Le *power gamer* peut être défini plus largement jusqu'à se voir associé au joueur *hard core* en tant que « *member of the gaming elite because of their expertise in gaming and knowledge of everything related to games*²² » (Consalvo, 2007 : 20).

Parmi les exigences qui s'unissent ou entrent en compétition pour structurer l'incomplétude fondamentale de l'expérience de la fiction des jeux de rôle sur table²³, le *power gamer*, alors passionné par les statistiques liées de près aux lancers de dés (« *roll player* »), peut être la figure d'excellence d'une logique de progression qui suit le canon établi par *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974) et dont un grand nombre de jeux vidéo s'inspirent. Ce joueur est alors « celui qui optimise le rapport entre les risques qu'il fait prendre à son personnage et les points d'expérience qu'il en retire » (Caïra, 2007 : 239).

Le *power gaming* apparaît alors comme une pratique partiellement métaludique rassemblant des comportements précis employés à des fins tout aussi précises : un *désir d'excellence* appuyé par des *connaissances pointues et diverses* menant à une *efficacité instrumentale* parfois problématique, à la limite du jeu réglementaire.

21. « joueurs vus comme corrompant un pur espace ludique en tordant quelques aspects de la pratique du jeu [...] ou prenant avantage sur le design du jeu lui-même. »

22. « membre de l'élite des joueurs à cause d'une expertise de la pratique du jeu et par la connaissance de tout ce qui est relié aux jeux. »

23. La démarche analytique de Olivier Caïra (2007, chap. X) décrit la simulation, l'interprétation, la progression, le raisonnement, le panache, l'érudition, l'atmosphère, l'étrange et l'expérimentation.

Soif de succès

Le désir de s'améliorer, de vouloir être meilleur et de réussir entraîne un engagement envers le jeu qui suit une logique de cause à effet, d'efforts récompensés. Celle-ci se fonderait sur des actions efficaces de nature « instrumentale », tant dans les jeux à un seul joueur (Consalvo, 2007 : 186) que dans les MMORPG (Taylor, 2006 : 73). La quête de la maîtrise d'un système ludique orientée vers une efficacité extrême est donc un mode de jeu que ces joueurs jugent raisonnable, rationnel et plaisant (*ibid.* : 72).

*This willingness to critically examine others, let their own tactics be reviewed, and repeat encounters until they succeed distinguishes the power gamer from the more casual one who may move onto a different location after several unsuccessful attempts*²⁴. (*Ibid.* : 74)

Leurs objectifs sont donc très précis : ces joueurs y réfléchissent de façon très quantitative, savent exactement quels articles chercher et connaissent les résultats qu'ils apporteront à leur jeu d'un point de vue statistique. Un effort est aussi fourni pour comprendre les structures sous-jacentes des systèmes de jeu ainsi que pour développer les compétences techniques nécessaires à leur démarche (*ibid.* : 72). Ils utilisent pour ce faire des ressources extérieures comme les sites Web spécialisés, discutent entre eux de leurs stratégies, prennent des notes à propos de celles-ci et peuvent se les échanger (*ibid.* : 68). Les *power gamers* paraissent aussi avides de créer des connaissances transférables d'un jeu à l'autre (*ibid.* : 77) ; le partage de données semble être une source de fierté pour eux. Cette facette du *power gaming*, clairement intégrée dans le « métajeu », présente donc un plaisir social distinct :

24. « Cette volonté d'examiner les autres de façon critique, de laisser ses propres tactiques se faire évaluer et de reprendre des affrontements jusqu'à ce qu'ils les mènent à bien distingue le *power gamer* du joueur plus modéré qui pourrait se déplacer vers un emplacement différent après plusieurs tentatives infructueuses. »

*While power gamers certainly inhabit the functional and instrumental orientations to the game, they simultaneously [...] point to these more relational pleasures, be it with others or the game artifact itself*²⁵. (Ibid.: 91)

Que ce type d'engagement puisse ressembler à du travail et fasse s'estomper la distinction entre la tâche et le loisir par la formation d'un hybride, le «*playbour*» (Kücklich, 2005) – tâche de création continue du contenu déléguée par les développeurs et laissée entre les mains des joueurs –, ne fait qu'accentuer le fait que la notion de plaisir du *power gamer* diffère de celle qui est partagée par la population en général. Comme le conclut la sociologue T.L. Taylor (2006: 80), comprendre cette pratique nécessite de prendre une distance critique par rapport au système ludique la *soutenant*:

*Focusing on the larger context a player operates in can move us beyond abstract (sometimes idealized) notions of «players» to grounded experience that can highlight not only creative play strategies, but difficulties between player (as user) and game (as system)*²⁶.

Défi de designer

Le design de jeu est un processus complexe qui mène à la création d'un système de sens établi par un ensemble de règles et de procédures pour les appliquer. Toutefois, le «*game*» designer ne crée pas le «*play*»: ceci explique pourquoi le design de jeu est considéré comme un design de second ordre (S&Z, 2003: 168), un design de service ou d'expérience au-delà du design d'un produit. «*A game designer only indirectly designs the player's experience by directly designing the rules of play*²⁷» (Salen, 2008: 185).

25. «*Alors que les power gamers incarnent de toute évidence les attitudes fonctionnelles et instrumentales envers le jeu, ils tendent à la fois vers des plaisirs plus relationnels, que ceux-ci soient avec les autres ou le jeu lui-même en tant qu'artefact.*»

26. «*Focaliser sur le contexte étendu à l'intérieur duquel le joueur opère peut nous conduire au-delà des notions abstraites (parfois idéalisées) "de joueurs" à une expérience ancrée qui peut éclairer non seulement des stratégies de jeu créatives, mais aussi des problématiques entre le joueur (en tant qu'utilisateur) et le jeu (comme système).*»

27. «*Le designer de jeu ne conçoit qu'indirectement l'expérience du joueur en concevant directement les règles de jeu.*»

Pourtant, le fait que les règles ne définissent pas formellement l'expérience ludique n'implique pas une impossibilité que ces règles influencent l'expérience globale du jeu. Par leur actualisation du « *game* » au « *play* », les règles ne sont pas tant des *limites* du jeu que des *indicateurs* de limites. Il est donc naturel pour les joueurs de vouloir et de pouvoir les manipuler : les utilisateurs de règles, en leur qualité d'exemples pour les autres, en sont en partie les auteurs.

Sur ce point, l'observation de l'industrie des jeux en ligne expose une situation d'équilibre dynamique tout à fait particulière entre les utilisateurs et les designers :

*Players and game developers exist in a push-pull of interdependence, constantly exerting pressure on one another to gain control of the experience of gameplay as well as how to define that experience*²⁸. (Consalvo, 2007 : 176)

Edward Castronova (2005 : 101) rappelle donc que même s'il peut être réconfortant de croire que les règles sont stables et fixes (telles celles d'une constitution), « *the actual and maddening fluidity of rules has become part of the daily life of those who design and operate synthetic worlds*²⁹. » Plusieurs stratégies deviennent donc nécessaires aux designers afin de leur permettre d'avoir du recul sur leurs jeux, tant sur leurs pratiques que sur leurs créations partagées.

Stratégies d'élaboration

La prise en compte des joueurs comme cocréateurs potentiels de contenu ludique est tributaire d'un design plus ouvert aux joueurs. Différentes approches de conception soutiennent cette vision qui répond d'une relation particulière au temps.

28. « Les joueurs et les développeurs de jeux se trouvent interdépendants dans un équilibre de réactions réciproques, exerçant constamment une pression l'un sur l'autre afin de prendre le contrôle de l'expérience de jeu, ainsi que de la manière de définir cette expérience ».

29. « La fluidité actuelle et exaspérante des règles est devenu une parcelle de la vie quotidienne de ceux qui conçoivent et opèrent des mondes synthétiques. »

Dans tout processus de design, deux étapes sont observables (Fischer, 2003) : le moment de conception (*design time*) et le moment d'utilisation (*use time*). Lors du moment de conception, les designers (aidés ou non des utilisateurs) créent des objets, des environnements et des outils : par une approche conventionnelle de design, ils créeront en règle générale des systèmes complets. Au moment d'utilisation, les utilisateurs emploient les systèmes, mais leurs besoins, objectifs et cadres situationnels ne peuvent être anticipés qu'au moment de la conception. Il en résulte des systèmes devant être ajustés aux besoins des utilisateurs, d'où l'itération usuelle au cœur du processus de design.

Une autre réponse aux problématiques inattendues survenant au moment de l'utilisation est, lors de la conception, le choix délibéré de laisser un système inachevé, que Fischer (2003) qualifie alors de « *underdesigned* ».

Cette « infraconception » ne signifie pas un laisser-aller du côté de l'équipe de création, mais permet de créer des espaces de design pour les utilisateurs qui auront alors la liberté d'agir à même le système. Concevoir au-delà du cadre défini d'un jeu vidéo afin de permettre une transformation menant au développement des systèmes ludiques et de leurs acteurs revient à répondre à deux questions : comment l'expérience ludique et son élaboration peuvent-elles, au moins en partie, échapper au designer ? Et comment transmettre cette liberté créative aux joueurs, si souvent contraints par des structures rigides qu'ils cherchent manifestement à ouvrir par l'appropriation et la réécriture de règles ?

Le « métadesign » – qui peut être compris au sens large comme culture du design visant l'amélioration du processus créatif chez tout un chacun – offre des outils pour répondre à ces questions épineuses qui traversent la culture ludique. Ces méthodologies et théories d'avant-garde se trouvent au-delà des approches du « design orienté utilisateur³⁰ » qui se fait pour, par ou avec des utilisateurs dans une position réactive, tout comme celle du « design

30. « *User-centered Design* ». Voir Norman et Draper, 1986.

participatif³¹», qui cherche l'inclusion et la participation active des utilisateurs, mais uniquement lors du temps de conception, par une réunion de concepteurs et d'utilisateurs afin d'envisager le contexte d'utilisation.

Cette dernière approche gouverne d'ailleurs un processus commun et recommandé en design de jeux, que nous qualifions d'*approche orientée joueur* et que la designer Tracy Fullerton (2008) caractérise de «*playcentric*». Cette méthode suppose son lot de phases tests (*playtesting*) menant aux revues d'assurance qualité impliquées dans le «cycle itératif de design³²» qui aboutira à un jeu équilibré, signifiant et source du «plaisant» (le *aardigheid* cher à Huizinga [1955], le *fun* anglo-saxon).

Concevoir au-delà du cadre régulé

Le métadesign peut déployer la notion traditionnelle du design de système par-delà celle du développement original par un processus continu lors duquel des utilisateurs peuvent devenir des «joueurs-producteurs³³», soit des «codesigners» : non seulement des utilisateurs lors du temps de conception, mais également tout au long de l'existence totale de ces systèmes (Fischer et Scharff, 2000). Cette vision considère donc la société de façon particulière : «*we exist as human beings as systemic entities in a relational space under continuous structural change*³⁴» (Maturana, 1997).

C'est dans ce contexte que le métadesign cherche à *faire éclore une émergence* autrement impensable pour des approches de design typique, comme la collaboration interdisciplinaire de différents designers dans une équipe afin de réaliser une tâche («design

31. «*Participatory Design*». Voir Greenbaum et Kyung 1991; Schuler et Namioka, 1993.

32. «*Iterative Design Cycle*». Pour une application au design de jeux, voir Zimmerman, 2003.

33. «*player-as-producer*». Voir Salen et Zimmerman, 2004 : 539-541.

34. «Nous existons comme êtres humains en tant qu'entités systémiques dans un espace relationnel soumis en permanence à des changements structurels».

collaboratif³⁵ », ou l'adaptation d'une organisation à un contexte compétitif par l'amélioration de ses performances (« design stratégique³⁶ ») en mettant de l'avant la réflexion environnementale ou éthique (éco-conception, design environnemental, *Universal Design*³⁷, etc.) tout en unissant les différents acteurs du système dans un processus créatif.

L'approche du métadesign, au lieu de fournir les objets du design, permet aux utilisateurs d'être inclus dans la définition de designers, de donneurs de sens³⁸, en offrant les outils pour générer des designs alternatifs. Elle ne fixe pas un processus défini, mais permet de manier les conditions mêmes d'un processus d'interaction (De Kerckhove, 1997): son « quoi » est donc le « comment ».

Selon Gerhard Fischer (2003), le métadesign détermine les objectifs, les techniques et les processus pour former de nouveaux moyens d'expression et des environnements qui permettent aux gens contraints par un problème d'agir en designers. Un objectif fondamental du métadesign est de créer les environnements socio-techniques qui autorisent l'engagement des utilisateurs dans une participation informée, plutôt que de les laisser assujettis à l'utilisation de systèmes existants qui répondent à des desseins obscurs.

Cette perspective du métadesign, suivant les traces du post-modernisme, aspire à réparer ou à soigner par la création de contexte plutôt que de contenu (Youngblood, 1986) et semble répondre de façon positive aux inquiétudes soulevées par Bernard Stiegler (2008a: 106) qui voit dans les technologies cognitives et culturelles, que Deleuze (1986) appelait des « technologies de contrôle », des possibilités antagoniques où le pouvoir pourrait être utilisé hégémoniquement. Leurs dispositifs permettent alors de développer ce qu'il appelle les « technologies d'un psychopouvoir »

35. « *Collaborative Design* » selon Schober, 2008.

36. « *Strategic Design* ». Voir Porter, 1985.

37. Voir: Center for Universal Design ou International Association for Universal Design.

38. L'étymologie du mot design provient du latin « de » et « signare », dont le sens original exprime « donner du sens aux choses (pour les autres) ». Selon Krippendorff, 2007: 69.

(Stiegler, 2008a : 107) ayant la capacité d'établir des situations massives de servitude volontaire, de fascination et d'anesthésie sans équivalent dans l'histoire.

Dans cette optique, « [l]es technologies de représentation sont aussi des technologies de manipulation » (*ibid.* : 112) qui s'annoncent éventuellement porteuses d'aliénation :

[L]e développement des *hypomnémata* [supports de mémoire] analogiques fait apparaître le psychopouvoir des médias qui vont progressivement se mettre au service du marketing et venir détruire la formation de l'attention, c'est-à-dire de la conscience. (2008b : 314)

Dans un contexte vidéoludique, ces risques sont observables aux frontières poreuses du « ludocapitalisme » (Dibbell, 2006 : 299) qui séparent le cocréateur du « prosommateur³⁹ » et du « *playborer*⁴⁰ ». Cependant, la critique de Stiegler vise la télévision et son pouvoir d'accapuration de l'attention, voire d'isolement, des individus. Son ton est plus mitigé en ce qui concerne les jeux vidéo (2008b : 139-141), étant donné qu'ils encouragent un apprentissage actif et critique, le joueur se voyant obligé d'apprendre pour atteindre des objectifs.

Le poison que sont devenues les technologies de l'esprit pourrait alors devenir un remède. Cette situation, traitée par Platon dans *Phèdre* et après lui par Derrida (1986), à propos de l'écriture, en tant qu'elle permet l'extension artificielle de la mémoire en même temps qu'elle la détruit, a été appelée *pharmakon*. En ce qui a trait à son stade de développement, Stiegler (2006 : 82), quoique tourné vers l'avenir, fait un constat égal :

[L]es *hypomnémata* de notre temps n'ont *pas encore* permis l'invention, la fondation et le soin du processus d'individuation qui leur correspond comme nouvelles conditions de trans-formation, comme méta-transformation productrice de nouveaux types de milieux associés.

39. Producteur / professionnel + consommateur (le néologisme anglais « *prosumer* »).

40. *Play* (jeu) + *laborer* (ouvrier).

Pourtant, suivre la « logique de designer⁴¹ » intéressée « au comment des phénomènes tels qu'ils pourraient être, à l'invention d'artefacts permettant d'atteindre des buts » (Simon, 2004 : 207), permet de voir tout le potentiel de créativité et d'innovation qui n'attend qu'à être soutenu technologiquement. Ce « jeu virtuel *s'organisant de lui-même*⁴² » ou cette « culture autoludique⁴³ » sont compatibles avec le métadesign qui présente

a useful perspective for analyzing projects where « designing the design process » is a first-class activity, i.e., creating the technical and social conditions for broad participation in design activities is as important as creating the artifact itself.
(Wright et al., 2002)

Transcender la rationalité instrumentale

Selon le collectif britannique *Attainable Utopias* codirigé par John Wood (2007), ce besoin d'un métadesign découlerait du fait que l'homme ait été écarté de la nature au long de l'évolution complexe de sa pensée. Il rappelle qu'en Occident, les individus ont été portés à juger les idées plus importantes que l'expérience. Cette réflexion jalonne l'Histoire : Pythagore a suggéré que le monde était synonyme de chiffres, Platon a cru à un domaine où la généralité était au-delà de l'expérience, Descartes a ignoré par son système de grille le contenu modélisé, Isaac Newton a promu l'idée d'un monde « objectif », universel et prévisible, etc.

Ces états d'esprit influencent toujours notre conception de la société, de l'industrie et de la nature. La rationalité instrumentale qu'ils génèrent influence encore nos comportements, même lors de nos loisirs, comme l'illustre le *power gaming*. Elle est derrière l'industrialisation qui aliène les ouvriers des produits et a donné forme aux corporations qui, par leurs capitaux, ont le pouvoir d'appliquer leurs règles aux citoyens contemporains accoutumés aux promesses d'un choix croissant de produits accessibles, de revenus supérieurs ou de

41. « *The natural sciences are concerned with how things are [...] Design on the other hand is concerned with how things ought to be* » (Simon, 1996 : 171).

42. « *self-organized virtual play* » (Dyer-Witheford et de Peuter, 2007 : 203). Italique fidèle à l'original.

43. « *autoludic culture* ». Voir Pearce, 2006 : 23.

droits supérieurs. Il est alors peu étonnant de constater une opposition face à cette instrumentalisation, dès lors que ces livraisons ne se trouvent pas au rendez-vous, que ce soit dans les sphères sociales ou sa modélisation calquée à même les cadres formels des MMORPG.

[L]e conflit [sur les règles] révèle les individus concernés dans leur capacité *d'acteur*, c'est-à-dire dans leur *pouvoir d'action* sur les règles qu'ils utilisent : ils ne veulent plus être les *agents* d'une règle qu'ils n'approuvent pas. (Hunyadi, 2001: 39)

Malheureusement, la plupart des designers sont formés – puis rémunérés – pour travailler comme spécialistes d'un domaine spécifique. Telle l'abeille, ils s'avèrent incapables de concevoir leur démarche individuelle au sein de la ruche, car ils n'ont aucune vue générale sur leurs stratégies personnelles ou celles de leur espèce. Il est donc inhabituel pour le *game designer* type d'une entreprise établie d'inventer *ex nihilo* des méthodes de résolution de problèmes sortant de ses limites professionnelles, tel un jeu socialement responsable ou encourageant le développement cognitif⁴⁴.

Le véritable problème derrière ce spécialisme est qu'il rend plus difficile pour les gens la tâche de penser hors des cadres régulés. La plupart des designers sont simplement dirigés par des compagnies dont les plans se voient guidés par le profit. Instrumentalisés, ils sont devenus de plus en plus utiles pour nourrir des structures de pouvoir dont les conventions actuelles portent peu à l'engagement personnel, à l'imagination ou à un sens des responsabilités quant à leurs créations. Or, le consensus que ces conventions sociales nécessitent implique *aussi* la possibilité de jouer avec elles, de les subvertir et éventuellement de les remplacer :

Design plays a fundamental role in both the development and establishment, and the critique and transformation of conventions, and has always reacted creatively to their ambiguity [...] design exploits the paradoxical structures of conventions in order to infiltrate, criticize, change, transform, reassess, and reinterpret them. (Grand, 2008: 81-82)

44. Pour la même raison, il sera difficile pour les auteurs de jeux au contenu hautement didactique (*serious games*) de les rendre vraiment plaisants (c'est-à-dire d'en faire de véritables jeux).

En ce qui concerne le design vidéoludique, les critiques sévères formulées à l'endroit des jeux vidéo quant à leur violence ou à l'exploitation de ressources humaines qui les soutiennent n'en constituent qu'une manifestation. Plier devant de tels jugements de valeurs ne mènerait qu'à une « infantilisation de l'espace de jeu » (Consalvo, 2007: 189) qui « suggérerait que les joueurs sont incapables de comprendre un ensemble indépendant de règles et de récompenses, ou que nous ne pouvons pas avoir d'espace où de tels systèmes alternatifs puissent fonctionner⁴⁵ », position contredite par le potentiel d'un « design de jeu philosophique⁴⁶ ».

Tout aussi fondamentale est la question de la communication entre différents acteurs afin de permettre une relation explicite à plusieurs niveaux et conçue pour agir sur les styles de vie. La sensibilité aux liens les unissant, une tâche du designer alors compris comme *connecteur social*, pousse à être moins centrés sur nous-mêmes, non-intégrés, désengagés, ou « dissociés », comme le dirait Stiegler :

L'économie des milieux dissociés se maintient aujourd'hui parce que les rentes de situation de grands acteurs économiques tirent précisément leurs profits de cette dissociation et n'ont pas intérêt, à court terme, à voir le monde changer. (2006: 59)

Cette problématique soulevée par le métadesign peut sembler trop lourde pour être améliorée par le design de jeux vidéo, où les questions sur l'avenir des jeux en ligne « *are going to be resolved not by ethical considerations but by profit margins*⁴⁷ » (Castronova, 2005: 125). Ce serait oublier l'importance des jeux comme média de masse, ceux-ci formant « des situations inventées pour permettre la participation simultanée de plusieurs personnes à des modèles importants de la vie collective » (McLuhan, 1993: 379). La présence de ces modélisations participatives impliquant *ipso facto* le travail de designers, la tâche concrète consiste à rendre ces créateurs sensibles aux rôles

45. « *It suggests players cannot understand a separate set of rules and rewards, or that we can have no spaces where such alternate systems might function* » (Consalvo, 2007: 189).

46. « *Philosophical Game Design* ». Voir Konzack, 2009.

47. « seront réglées non pas par des considérations éthiques mais par des marges bénéficiaires. »

fondamentaux des joueurs participant à la collectivité. Ceci, en concevant leur force d'action potentielle sur les règles afin de tous les réunir en un métasystème qui les soutiendrait. Si le design classique est un processus de planification (*planning*), le métadesign le réoriente vers ce que l'artiste et théoricien Roy Ascott (1994) qualifie d'ensemencement (*seeding*) – qui selon nous se traduirait bien par «culture de culture».

La ruse démocratique

Philip KNEE

L'humanité n'avance qu'en se vouant aux problèmes
qu'elle est incapable de résoudre.

Marcel Gauchet

Je fais l'hypothèse que la notion de *ruse* permet d'éclairer certains ressorts de la conscience du citoyen démocratique. Pour cela, je vais me donner des points d'appui dans la pensée politique française, en me référant d'abord à quelques fondateurs, au tournant du XVIII^e au XIX^e siècle quand naît la démocratie, puis à quelques théoriciens actuels.

La règle de la transparence

Partons de l'idée, très répandue, que nous devrions et que nous pourrions nous débarrasser des leurre, des jeux d'apparence, des ruses qui dégradent la vie politique, et que celle-ci devrait être conduite uniquement par des échanges transparents et des négociations ouvertes. La critique du personnel politique en tant que tel – qui est devenue une rengaine omniprésente dans notre vie publique – participe parfois de cette idée. Ce triomphalisme de la transparence se réclame souvent des Lumières, dont l'héritage est invoqué pour dénoncer les turpitudes et les manipulations. Dans cette perspective, la ruse et la transparence répondraient à deux visions de la nature humaine et présideraient à deux types de politique qu'on aurait vu s'affronter au XVIII^e siècle. La critique de Pascal par Voltaire, notamment, aurait balayé l'obscurantisme religieux au nom d'une anthropologie de l'action et du bonheur (Voltaire, 1961); et Rousseau aurait poussé cette critique à son terme en lui donnant une traduction politique: la souveraineté populaire, dont nous devrions être aujourd'hui les héritiers exemplaires.

Précisons. Pour Pascal, la ruse en politique est nécessaire, car elle tient compte de la nature corrompue des hommes. Il faut user de ruse parce qu'en elle-même la politique est une tragédie sans issue

(ou une comédie, à cause du spectacle des illusions que s’y créent les hommes). Elle n’est porteuse d’aucun salut, mais les hommes ne cessent d’y investir des passions et des ambitions démesurées. Il faut donc s’occuper de leur bien *malgré eux*, en quelque sorte, contre certains d’entre eux, ou contre une part de chacun d’eux (Pascal, 1963 : fragments L. 60, 90). Pour Rousseau, qui, comme chacun sait, écarte le péché dans le *Discours sur l’inégalité*, l’homme est potentiellement bienveillant pour ses semblables. On peut lui faire confiance pour être le juge de ses intérêts et de ses valeurs et, peut-être, pour trouver lui-même la voie d’un progrès ; c’est pourquoi l’idée d’un contrat conclu entre individus rationnels est recevable. Certes, l’homme que décrit Rousseau est animé d’impulsions antisociales dont il n’est pas sûr qu’il puisse se défaire ; il est peut-être irrémédiablement prisonnier de l’amour-propre et du paraître (Rousseau, 1964a : 202-208). Mais l’enjeu est historique, non pas métaphysique, et la voie de l’autonomie est au moins possible, les hommes pouvant forger des institutions nouvelles et inventer eux-mêmes une société d’égalité. En somme, si l’on est d’abord soucieux, comme Pascal, de neutraliser les passions, si l’on est méfiant envers « l’hôpital de fous » de la politique, il faut s’y rapporter avec une « pensée de derrière » (Pascal, 1963 : fragments L. 533, 90), c’est-à-dire en usant de dissimulation. En revanche, si l’on réhabilite la volonté, comme le fait Rousseau, en mettant la justice à la portée de l’action des hommes et en leur faisant ainsi espérer une rédemption sur ce plan, la politique est placée sous le signe de la transparence.

La ruse malgré tout

Mais on peut considérer que la ruse ne se réduit pas à ce que les Lumières – ou du moins leur réputation – prétendent dépasser ; que c’est un enjeu qui les traverse, ou qui est du moins présent en leur sein, parce qu’il est lié à la politique en tant que telle. Dans cette perspective, une tout autre lecture s’impose, notamment de la pensée de Rousseau.

À y regarder de plus près, en effet, sa pensée est loin d’en rester à un optimisme de la transparence, car il insiste sans cesse sur le besoin de la ruse dans l’exercice de l’autorité. Il le fait notamment par le précepteur d’Émile, dont toute l’action éducative est structurée par la duplicité. Il le fait par le personnage de Wolmar, dans

la conduite de l'économie domestique dans *La nouvelle Héloïse*, et même par celui de Julie. En outre, la partie autobiographique de son œuvre est ambivalente à cet égard; car si les *Confessions* sont conduites sous le signe de la transparence des cœurs et de la fusion du personnage public avec le personnage privé, quelques années plus tard, les *Dialogues* comportent une critique farouche des effets de la vie publique sur l'individu, dont Rousseau montre qu'ils peuvent conduire à son écrasement.

Pendant, l'enjeu est surtout manifeste dans le *Contrat social* par la figure du Législateur. Elle met en évidence les réserves de Rousseau lui-même quant à la possibilité d'une souveraineté populaire construite dans la transparence des volontés. Elle souligne l'importance de ce qui se passe *dans les cœurs* des citoyens, où se crée le ciment nécessaire à l'existence collective. Une cité qui ne reposerait que sur une série d'interdits et de récompenses codifiés dans des lois, fussent-elles ratifiées par le peuple *en corps*, serait sans véritable cohésion. Ce qui constitue son ossature est ce qui reste caché, non ce qui est proclamé par des lois explicites. C'est le domaine de ce que Rousseau appelle *l'opinion* dans le *Contrat social*: la partie des lois «la plus importante de toutes», dit-il, «inconnue à nos politiques, mais de laquelle dépend le succès de toutes les autres»; celle dont «le grand législateur s'occupe en secret, tandis qu'il paraît se borner à des règlements particuliers» (Rousseau, 1964b: 394). Ce personnage assure la légitimité de l'ordre social dans la mesure où il sait faire voir au peuple «les objets tels qu'ils doivent lui paraître» (Rousseau, 1964b: 380); où il sait forger chez lui les dispositions qui conviennent, par une action dont le peuple constatera après-coup les effets, et auxquels il adhérera dans la mesure où il s'y reconnaîtra.

Or, pour que le peuple ne voie pas les lois comme une dépendance sur le pouvoir d'autres hommes, il faut une ruse: qu'il les voie comme ayant une origine divine. Y consentir sur cette base rend les hommes libres, c'est-à-dire capables de s'obéir à eux-mêmes. Ce consentement n'est pas un acte délibéré, conscient, guidé par la raison, puisque les hommes consentent à ce qu'ils croient être des commandements divins alors que les lois sont d'origine humaine. Mais cette dépendance dissimulée ou impersonnelle ne produit pas d'effets nocifs, selon Rousseau, car l'homme social s'y sent proche de son état originel; il y retrouve le goût de son indépendance

naturelle. Il n'empêche que cette expérience n'est pas vraiment celle de l'indépendance, puisqu'elle dépend de ceux qui ont façonné en secret son imaginaire.

Cet éloge de la ruse vient-il renverser la lecture habituelle du volontarisme et de la souveraineté populaire chez Rousseau? On me permettra de laisser en suspens cette interrogation qui ne cesse d'alimenter les études rousseauistes depuis deux siècles et demi. J'avancerai seulement que Rousseau peut être vu à la fois comme le principal artisan de l'exigence de transparence au XVIII^e siècle, notamment par sa promotion de la souveraineté populaire, et comme l'auteur qui a le mieux compris les inquiétudes pascaliennes à l'époque des Lumières et qui a su affirmer la légitimité de la ruse.

Ruser avec soi-même?

Cette ambivalence rousseauiste, à l'aube de la démocratie, est significative. D'un côté, sa démarche rejoint la tradition des *nobles mensonges* de Platon, celle du sage qui connaît mieux que les gouvernés ce qui constitue leur bien et qui use des apparences ou de fictions poétiques pour les y conduire (Platon, 1950 : 928-9, 975). Mais, de l'autre côté, cette ruse s'écarte de l'antidémocratie de Platon dans *La république*, car elle est au service de la souveraineté populaire et, paradoxalement, de la transparence démocratique si souvent invoquée aujourd'hui.

Ajoutons que ce moment historique est aussi celui où la tentation d'inverser la ruse politique reçoit une dignité nouvelle. Si traditionnellement (de Platon à Machiavel et à Rousseau) elle allait du haut vers le bas, les gouvernés revendiquent maintenant d'en user à leur tour pour réagir au pouvoir des puissants, notamment lorsque ceux-ci ne sont pas sages justement. C'est le moment, par exemple, du *Neveu de Rameau* de Diderot, où la *ruse d'en bas* dévoile l'imposture des maîtres et s'efforce de les piéger. La « pantomime des gueux » est la ruse qui permet aux démunis de manger, mais elle révèle aussi la bassesse des maîtres et prépare l'ébranlement de leur pouvoir (Diderot, 1994 : 692).

Ces deux vecteurs de la ruse structurent la vie politique en démocratie. Toutefois c'est un autre enjeu qui m'intéresse : une *ruse* qui n'est ni celle des sages, ni celle de la plèbe ; qui ne vise pas à

tromper les autres pour les asservir, leur résister ou faire leur bien malgré eux, mais une ruse de l'ensemble des citoyens qui permet la perpétuation d'un ordre où s'exerce un pouvoir de tous sur tous – un ordre *démocratique* dans le sens où il semble exiger que chacun pratique une ruse en quelque sorte sur soi-même.

Je m'explique. Dans la période qui suit la Révolution, lorsque des institutions censées incarner la souveraineté populaire commencent à se mettre en place, la nouvelle société démocratique est animée par l'idée d'une érosion de l'autorité. C'est le mouvement inauguré par les Lumières au nom des valeurs d'égalité et de liberté. Mais maintenant qu'il a pris les rênes de la société, il ne peut plus se contenter de tirer son énergie des autorités qu'il combattait. À mesure que les autorités politiques et religieuses traditionnelles se dissolvent, et plus généralement qu'est mis en question tout ce qui est reçu par la tradition, voit le jour un besoin nouveau d'autorité ou de certitude afin d'asseoir le lien social.

Dans ce cadre, une opposition de base est identifiable entre ce qu'on peut appeler la *règle* et la *transgression de la règle*.

D'un côté, on veut mettre en œuvre rigoureusement la *règle démocratique explicite* : éroder toujours plus l'autorité, surtout quand elle se cache, en débusquant tout ce qui la recouvre par la dissimulation ou l'hypocrisie. C'est le sens de la référence aux Lumières, vue plus haut, cherchant à dénoncer les ruses du pouvoir au nom d'une promesse de transparence intégrale réalisable dans l'histoire. Cette règle s'illustre par une revendication qui a une longue histoire depuis deux siècles, notamment depuis la célèbre critique des droits par Marx, consistant à démystifier l'unité de façade de la société libérale, son égalité fictive ou ses droits *formels*, et à revendiquer leur réalisation effective (c'est-à-dire *réelle* et non *formelle*) (Marx, 1968 : 35-45).

En face, on en appelle à violer la règle démocratique au nom d'une restauration de l'autorité. Car les ressorts du pouvoir ayant été mis en pleine lumière, il n'est plus possible d'assurer l'ordre en comptant sur les certitudes reçues. Il faut s'opposer ouvertement à la règle, la transgresser et *réclamer l'autorité* ! C'est pourquoi cette position

traditionnaliste ou *antimoderne* est si difficile à soutenir : elle se donne souvent comme un pari perdu d'avance, comme un défi lancé à un mouvement irrésistible¹.

Or je veux suggérer qu'un troisième positionnement se dessine, qui se situe quelque part entre la règle et sa transgression. Pour la cerner, à la naissance de la démocratie, je m'appuierai sur Tocqueville. Il entrevoit, me semble-t-il, de quelle manière le citoyen s'efforce d'assurer l'autorité dont il a besoin *au sein du projet démocratique*, et comment il ruse avec lui-même pour y parvenir.

Le citoyen démocratique, dit Tocqueville, se veut cartésien même s'il n'a jamais lu Descartes (Tocqueville, 1992 : 513-518), car sa règle est de refuser tout préjugé. Il tend à ne considérer une idée ou une institution comme légitime que s'il lui donne volontairement son adhésion ; il se défie de ce qui n'est que reçu ou transmis par le temps, qu'il est porté à démystifier par sa raison ou son ironie. Mais en même temps, il ne parvient pas à tout soumettre à sa maîtrise, à régler toutes ses conduites par des contrats entre égaux ou des négociations transparentes. Il a besoin de croyances, de certitudes reçues, ne serait-ce, par exemple, que dans sa vie familiale ou pour disposer d'une identité langagière ou culturelle. D'où une analyse célèbre de Tocqueville sur la force nouvelle de l'opinion. Avec l'impératif de l'égalisation, l'idéal cartésien de penser par soi-même peut conduire à n'admettre que ce qui est porté par l'opinion de tous les semblables, et donc à ne plus penser. La fixité de l'esprit aristocratique est certes contredite par la mise à l'épreuve des préjugés reçus ou de l'autorité en place ; mais cette interrogation risque de s'enchaîner à de nouveaux préjugés, invisibles ou du moins difficiles à identifier : ceux du plus grand nombre et de l'uniformité, ceux que produit l'agitation démocratique, qui est peu propice à l'examen approfondi et à la méditation. L'exigence d'autonomie peut ainsi engendrer l'inverse de ce qu'elle prétend viser, car le pouvoir de l'opinion s'impose d'autant plus insidieusement qu'il reste occulté. En somme, Tocqueville attire l'attention sur un paradoxe : quand l'exigence d'autonomie et de transparence se généralise, c'est-à-dire quand la règle démocratique se réalise, la démocratie est menacée.

1. Voir la belle description récente de cette posture au XIX^e et au XX^e siècle par Antoine Compagnon (2005).

Tout se passe néanmoins comme si les citoyens pouvaient sentir ce danger et y réagir. Car s'il faut, selon Tocqueville, que « l'autorité se rencontre quelque part dans le monde intellectuel et moral », la question est de savoir où en sera le « dépôt » et « quelle en sera la mesure. » Parmi les diverses réponses à ce problème qu'il aperçoit en Amérique, la plus décisive est l'influence de la religion sur les conduites et les pensées. Pour éviter la dégradation de la vie démocratique, il est nécessaire de moraliser la vie publique *indirectement* par la religion en la gardant séparée du pouvoir politique. La question est alors de savoir si l'on peut concilier ce besoin avec la règle de l'érosion de l'autorité. Or les Américains décrits par Tocqueville semblent reconnaître que la religion facilite leur usage de la liberté, car elle donne à leur imagination des « habitudes de retenue » qui les empêchent « de tout concevoir » et leur défendent « de tout oser » (Tocqueville, 1992 : 335-340). Pour assurer cette action indirecte de la religion, ils rusent avec eux-mêmes en maintenant leurs convictions religieuses dans un certain flou. Tocqueville n'arrive pas à discerner clairement s'ils ont la foi, mais ils semblent assurés de l'utilité de la religion pour le maintien des institutions républicaines, car dans leur esprit christianisme et liberté se confondent. Ils apportent ainsi un démenti à la thèse que Tocqueville associe aux philosophes des Lumières, voulant que le zèle religieux s'éteigne à mesure que la liberté augmente.

Je décèle dans ce texte de Tocqueville l'esquisse de ce que j'appelais plus haut la ruse de la conscience démocratique quant à son rapport à l'autorité. Elle ne se contente pas d'exiger la transparence ou l'autonomie, ou d'invoquer les dogmes indispensables à la vie. Elle se ménage une position qui, d'un côté, s'écarte de la règle démocratique, car celle-ci, si elle n'est pas bornée, peut détruire jusqu'au lien social lui-même ; et qui, de l'autre côté, ne rejette pas cette règle au nom de l'autorité, car une autorité ne se proclame pas, elle doit être reçue, et elle suppose une méconnaissance pour être opératoire. Il s'agit de faire en sorte que l'autorité soit entretenue et limitée, que le lien social puisse se reposer sur elle sans toutefois lui être soumis.

La description de Tocqueville ne fait que pointer l'enjeu, mais elle laisse entendre que le citoyen fait vivre une méconnaissance qui lui est salutaire. En parvenant à combiner la règle démocratique du refus de l'autorité et la référence à une instance qui fait autorité, cette ruse est peut-être constitutive du lien social en démocratie.

L'incertitude entretenue

On peut envisager le développement des sociétés démocratiques aux XIX^e et XX^e siècles comme faisant l'apprentissage de cette ruse. Même s'il n'emploie pas ce vocabulaire, Marcel Gauchet me semble fournir un cadre théorique général à cet égard².

Sa thèse sur le fonctionnement des sociétés est qu'elles se donnent un sens par une « division originnaire » (Gauchet, 2005 : 451), qui leur permet de dépasser les intérêts particuliers, les visions fragmentées ou partielles du monde, et dès lors d'homogénéiser et de réguler l'ensemble. De cette extériorité procèdent les fonctions pratiques dont le collectif a besoin pour se constituer : sur le plan de la force, une puissance d'action ; sur le plan de la loi, une limitation des désirs ; sur le plan du savoir, une vision d'ensemble. Et surtout, le collectif trouve par cette extériorité une image de lui-même, un ensemble d'apparences lui permettant de se représenter et de se donner une identité. Il ne s'agit pas d'une identité collective dont les agents sociaux seraient tous conscients. Ils « ne se disent pas : je suis membre d'une société. Mais ils ne l'ignorent pas non plus : cette appartenance a pour eux aussi spontanément qu'obscurément un sens. » (Gauchet, 2005 : 455-456). Ils ont l'assurance qu'ils appartiennent à un espace commun, que celui-ci est maîtrisable et connaissable, mais les formes et les degrés de cette maîtrise sont toujours incertains et à reprendre. Cet effort de vivre ensemble est sans cesse repris parce que le pouvoir pointe vers un dehors d'où le collectif serait pleinement rassemblé, adéquatement connu, bref totalisé de manière cohérente. Se constitue ainsi un champ commun où peuvent s'exercer l'interprétation, l'action, la discussion. L'identité sociale n'est ni sue ni ignorée, car son contenu change et n'est jamais pleinement identifiable ; mais elle est ce par quoi s'échangent les interprétations et les aspirations.

2. Sur les débats où prend forme cet apprentissage à partir de la Révolution française, voir Marcel Gauchet (1989). Gauchet s'inspire fortement de Tocqueville pour penser l'enjeu de l'autorité en démocratie, mais il s'en écarte quant au sens et à l'avenir de l'autorité religieuse. Voir « Tocqueville, l'Amérique et nous », dans Gauchet (2005).

Avec la démocratie, cette division n'est plus celle que fournissait traditionnellement la religion. Mais on n'assiste pas pour autant à une *sortie de la religion*, si l'on entend par cela qu'on passerait à la simple production de la société par elle-même (ainsi que le laissent croire les théories du contrat social, par exemple). La démocratie n'est pas une société transparente, unie avec elle-même; elle fonctionne encore par une division, elle participe d'un ordre symbolique ou d'un invisible; mais c'est une division interne à la société. Elle opère par une *projection dans le futur* de divers modèles sociaux, ceux-ci restant suspendus à une confirmation qui n'est jamais pleinement acquise. Le sens de la démocratie étant toujours en sursis dans une temporalité ouverte, elle s'invente une altérité d'un type bien particulier: son avenir à construire. Cette altérité est non divine, car la division n'est plus entre l'homme et une instance supérieure, mais entre l'être collectif présent et celui qui est toujours à bâtir. Cet avenir devient un nouvel *invisible* en fonction duquel se forge l'identité démocratique. Ce n'est pas un avenir écrit ailleurs ou préétabli, comme le serait un plan divin: il n'existe qu'à travers le présent qui le forme. La division est donc entre un *nous-mêmes aujourd'hui* et un *nous-mêmes demain*.

Le savoir adéquat étant projeté *dans le futur*, les citoyens démocratiques consentent à rester en deçà de sa confirmation, par une sorte d'échec structurel sans cesse recommencé, qui est la condition de la perpétuation de leur mode d'être ensemble. Ils rusent avec les principes démocratiques en réussissant à la fois à les garder vivants et à admettre leur incertitude. La vie citoyenne passe ainsi par un dédoublement psychologique, car il faut faire en sorte d'exercer publiquement son jugement sur les principes tout en restant fidèle à l'incomplétude du savoir à leur sujet. Pour cela, la société donne à ce dédoublement une forme partagée en l'intégrant dans les rituels de la vie collective, afin que la ruse reste un secret, mais soit comme un *secret partagé par tous*. Dans les sociétés prémodernes, ces rituels renvoyaient finalement à un ordre supérieur ou à un récit fondateur qui garantissait en dernière instance l'autorité. L'avènement de la démocratie signifie que cette instance structurante s'efface, et que l'incertitude de tout savoir fondateur devient l'affaire de tous. Il s'agit alors de savoir si la vie intellectuelle, culturelle et politique

peut garder vivante la conscience de cette fragilité de l'autorité sans ruiner l'autorité; si elle peut faire vivre l'incertitude sans que celle-ci vide de toute substance les jugements et les engagements.

Le consentement à l'écart

Mentionnons trois manifestations de cette ruse.

1. Malgré les discours constamment entretenus au sujet de l'unité de la société, ce n'est pas par le repos intellectuel ou par la paix sociale que les démocraties se sont maintenues; elles se sont révélées être des *sociétés du conflit*, animées par d'incessantes divisions internes: conflits politiques et idéologiques entre le projet de souveraineté du peuple et les projets qui se réclament contre lui du passé, conflits sociaux entre les possédants et les dépossédés, etc. Ces conflits ont façonné un espace de débat grâce auquel l'ordre collectif s'est non pas affaibli ou défait, mais structuré, au point que «l'inconciliable» soit devenu, selon Gauchet, l'une des composantes constitutives de la démocratie (Gauchet, 2005: 326). L'espace public a joué le rôle d'un *miroir* pour la société, lui permettant de se déchiffrer, de se représenter ses divisions et de les prendre en charge³. Ce fonctionnement repose sur une *méconnaissance* des acteurs sociaux quant à ce qu'ils font. La démocratie s'établit en quelque sorte à leur insu, car si, à la surface, ils rejettent les divisions et s'efforcent de les supprimer, le système y trouve son ressort. La démocratie n'incarne donc pas l'unité qu'elle invoque; elle reconduit une dépossession. Les pouvoirs politiques ne cessent de formuler des explications concurrentes sur

3. Gauchet s'inspire ici de Merleau-Ponty, qui a montré en quoi le conflit entre deux individus manifeste le monde commun auquel ils appartiennent. Leur langage ou leurs gestes, fussent-ils agressifs, révèlent un monde social, non comme un objet, mais «comme champ permanent ou dimension d'existence [...] plus profond que toute perception ou que tout jugement.» (Merleau-Ponty, 1945: 415) En ce sens, l'affrontement des intérêts – entre classes sociales notamment – produit du même, alors que les intentions et les discours manifestent pourtant de l'altérité. Ce même est un espace politique commun, où se forge un lien social qui ne résulte pas de la mise en œuvre d'un savoir, mais des effets indirects des divisions.

la nature du lien social, ce qui donne vie aux conflits et nourrit un débat sans fin; et c'est en y consentant que la démocratie parvient à se stabiliser. Elle a su au cours des XIX^e et XX^e siècles renoncer sourdement à l'unité, en quelque sorte malgré ses propres discours sur l'unité. Elle a su reconnaître une altérité indépassable à travers des discours, toujours inachevés, sur le fondement ou sur l'origine de la société.

2. La situation est analogue pour le principe d'une participation du peuple à la vie politique, ou de l'exercice direct de la souveraineté populaire. La démocratie n'adopte pas les mesures radicales qui réaliseraient cet objectif, ou du moins qui l'en rapprocheraient de façon significative: par exemple, la révocation des représentants, le mandat impératif, ou même le tirage au sort qui est manifestement plus démocratique que notre pratique d'élection périodique de représentants⁴. Au fond, le peuple consent à ne jamais parler vraiment lui-même, et à ne prendre un visage que selon les propositions qui lui sont faites, par les échanges qui le font advenir, donc par les diverses autorités qui lui permettent de se rapporter à lui-même: les personnalités et les partis politiques qui luttent pour obtenir ses suffrages. Ces instances jouent le rôle de l'altérité constituante joué jadis par la religion; et c'est par elles que s'effectue un lien entre le choix des individus séparés et le choix du peuple comme collectif (Gauchet, 2008: 159-160).
3. Mentionnons, enfin, que le citoyen sait aussi consentir à une forte limitation du principe d'égalité, car les démocraties modernes se combinent avec l'économie de marché et celle-ci produit évidemment de l'inégalité. C'est précisément par le caractère *formel* de l'égalité, distinct d'une égalité sociale réelle, que la conscience démocratique gère cette limitation.

4. Le référendum n'est utilisé qu'épisodiquement dans la plupart des démocraties, quoique plus souvent dans certaines d'entre elles comme la Suisse ou certains états américains. Voir à ce sujet les remarques éclairantes de Bernard Manin (1996).

On voit que la démocratie opère par une reconnaissance discrète du besoin de modérer ses principes par une *dose d'aristocratie* à la fois sociale et politique. Tout se passe comme si ce besoin était admis *latéralement*, alors même que se tiennent des discours qui s'en défient et qui le contredisent.

En somme, la ruse démocratique consiste à ne pas exiger le dévoilement de ce qui est ainsi méconnu, et à ne pas tirer toutes les conséquences pratiques des principes invoqués. La stabilité de la société semble reposer sur ce *déni général* par quoi elle parvient à perpétuer le débat qui l'anime. Elle s'accepte comme un perpétuel retardement des idéaux de justice et de transparence, en renvoyant sans cesse toutes ses réponses à une incertitude et à la nécessaire reprise du débat. La démocratie trouve d'ailleurs dans son principe d'égalité le ressort de cette non-coïncidence avec soi, puisque ce principe assure qu'aucune voix ne puisse s'imposer par sa seule autorité, toutes les différences (de naissance, de richesses, et même de nature) étant posées comme inessentielles, ou en tout cas comme insuffisantes pour clore le débat, chacune pouvant toujours être contestée.

La règle sans la ruse

Mais que se passe-t-il si l'on ne consent pas à ce débat inachevé, si l'on tient à ce que se réalise rigoureusement la règle démocratique, c'est-à-dire si le projet démocratique n'est pas entretenu par la ruse? On risque alors de faire échouer radicalement ce projet. Ce serait la capacité de la société à ruser avec elle-même, en renvoyant toujours ses aspirations à un avenir non réalisé, qui permettrait de comprendre, selon Gauchet, la dérive vers le totalitarisme.

Le totalitarisme communiste a évidemment échoué, dans les faits, à réaliser l'unité que proclamait son idéologie (la société sans classes), mais il a mis en œuvre des moyens considérables pour faire cette unité. Le régime démocratique est aussi porteur d'une idéologie unitaire, qui nie la lutte des classes en son sein, et qui ne parvient pas, lui non plus, à réaliser cette unité. Or la différence serait dans

la nature de l'échec⁵. Le totalitarisme échoue alors qu'il fait tout pour réussir, ce *tout* incluant la violence étatique. La démocratie échoue à travers un consentement pratique à l'échec de ce à quoi son discours aspire pourtant. Elle se garde d'un dépassement réel des divisions sociales en consentant à celles-ci, dans les faits, tout en maintenant vivant l'horizon de leur dépassement éventuel. C'est dans cet *écart* que résiderait une garantie contre la dérive totalitaire; dans le consentement tacite à un décalage entre les discours tenus et les actions effectuées; dans une sorte d'inefficacité savamment reconduite.

Claude Lefort, dont s'inspire Gauchet, a su trouver une formule pour cerner la nature singulière du pouvoir démocratique. Le pouvoir est celui du peuple souverain, mais ce pouvoir de tous signifie que personne en particulier ne peut l'exercer. Si un individu ou un groupe prétend s'approprier le principe de la souveraineté du peuple, ou se confondre avec lui (comme le faisait le roi dans les monarchies), alors il apparaîtra comme illégitime. Aucun individu et aucune classe particulière ne peut s'approprier ce pouvoir sous peine d'en trahir le principe. Il faut que la représentation que la société trouve d'elle-même dans ce pouvoir soit, en plus d'être celle du peuple souverain, celle de l'indétermination – une indétermination toujours admise quant aux formes de ce pouvoir et quant au personnel qui doit l'exercer. Bref, le lieu du pouvoir en démocratie, dit Lefort, est *vide* (Lefort, 1981: 149). Le pouvoir monarchique, lui, était *plein*, car dans le corps visible du roi se concentrait sa source transcendante; il *faisait signe* vers cette source et ainsi son pouvoir échappait à la prise des hommes. Le pouvoir *vide* de la démocratie empêche le retour à une référence certaine qui arrêterait le jeu de l'indétermination. Il fait en sorte que seules trouvent place dans la société les politiques qui admettent cette indétermination, qui reconnaissent que tout exercice du pouvoir reste contestable. Ainsi est assurée la persistance d'un écart entre la politique réelle et l'invisible futur qui permet de statuer sur elle.

5. Dans «L'expérience totalitaire et la pensée de la politique» (Gauchet, 2005), Gauchet distingue soigneusement les totalitarismes communiste et nazi et s'explique sur la différence entre leur échec respectif; mais ces considérations dépassent évidemment mon propos.

La différence entre totalitarisme et démocratie se joue dans la manière de se rapporter à ce *lieu vide*. Disons, pour schématiser, que ce lieu peut être occupé et comblé par des dirigeants prétendant maîtriser la vie sociale à partir d'un savoir en surplomb; ou que le vide peut être reconduit par l'insaisissabilité du savoir. Le pouvoir totalitaire ne *pointe* pas vers une altérité, mais prétend *incarner lui-même* par des mesures étatiques qui contraignent les individus. En démocratie, l'identité sociale est instituée symboliquement, dans une sorte de *conscience/inconscience*, malgré les intentions du pouvoir en place et comme à l'insu des individus. La vie sociale reçoit ainsi un sens qui n'est pas maîtrisé, car il émerge non pas *par* les interlocuteurs mais *entre* eux. Alors que la démocratie parvient à perpétuer la méconnaissance de ses propres processus et à laisser l'immaîtrisable faire son œuvre, le totalitarisme prétend maîtriser l'ordre symbolique, et il aboutit dès lors à un résultat paradoxal: voulant incarner l'ordre social, il l'anéantit. La société, appréhendée comme une identité toujours ouverte et incertaine, est détruite au nom d'une société définie à l'avance, mais dont la réalisation devient par le fait même impossible.

Les citoyens en démocratie rusent donc avec la règle de manière à donner place à l'incertitude de ses exigences, sans toutefois se détourner de celles-ci. La dérive totalitaire, elle, trouve son ressort et sa limite dans le fait de prendre cette *ruse* pour de la *triche* et de prétendre appliquer la *règle* jusqu'au bout, en mettant en pratique ses exigences.

*

Une remarque prospective pour conclure. Dans l'usage fait ici du terme *ruse*, celle-ci n'est pas intentionnelle ou délibérée. On a affaire à quelque chose comme une *ruse de système*, dans l'esprit de la *main invisible* des penseurs du libéralisme, ou de la *ruse de la raison* par laquelle Hegel rend compte de l'histoire. Or il faudrait justement se demander ce qui advient quand cette ruse démocratique devient elle-même une règle explicite; quand l'art de la méconnaissance devient une connaissance et le guide d'une action délibérée, le citoyen tirant ainsi les leçons de l'expérience totalitaire au xx^e siècle. Il est possible que, mise au fait de sa propre ruse, la démocratie ne soit plus capable de croire aux débats qui la font vivre.

Ruse et triche dans l'espace urbain

Formes de résistance urbaine ou le pouvoir des tacticiens

Eleonora DIAMANTI

L'intérêt personnel est le motif originel de *l'établissement* de la justice ;
mais une *sympathie* avec l'intérêt public est la source de *l'approbation*
morale qui accompagne cette vertu.

Hume, *Traité de la nature humaine*

L'espace urbain constitue un espace public, un champ d'action qui n'appartient pas à un individu, mais plutôt à la communauté. Le terme « public », étymologiquement, vient du mot latin *publicus* : du peuple, de la collectivité, « qui appartient à l'État ou à une personne administrative » ; il s'oppose à « espace privé », du latin *privatus* : d'une seule personne, séparée de l'État, propriété d'un individu¹. Il s'agit donc d'un champ où les intérêts personnels se mêlent à la *res publica*. Pratiquer cet espace signifie vivre en communauté et se soumettre à certaines règles d'usage, mais aussi les transgresser ou les utiliser à nos propres fins, en trichant ou rusant. Dans le *Traité de la nature humaine*, David Hume soutient que les idées de justice et d'injustice naissent au moment où on établit la « convention sur l'abstention des possessions d'autrui » et quand « chacun a acquis une stabilité dans ses possessions » (1993 : 33) ; il s'agit donc de biens sur lesquels on a le droit de possession. Cependant, si on se réfère à un objet comme l'espace public, la situation devient bien plus compliquée. En effet, le fait qu'il soit public ne veut pas dire qu'il n'y ait pas de propriété, mais au contraire qu'il appartient à tout le monde, que c'est un objet et un champ d'action en même temps : les sujets y ont accès, mais doivent se soumettre à des règles établies et à des normes d'usage communément reconnues.

Nous essaierons de démontrer que ces règles ne sont pas imposées d'en haut, mais qu'elles sont ancrées dans la pratique et dépendent du jugement de la communauté. Il y a donc là un déplacement d'un

1. REY-DEBOVE J. et A. REY (dir.) (2002), *Le nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert.

point de vue prônant la transcendance des règles à un point de vue mettant l'accent sur les interactions sociales et la moralité. C'est d'ailleurs Adam Ferguson et les « lumières écossaises » qui, s'opposant à la vision naturaliste humienne, ont essayé de démontrer que la moralité est une « activité pratique » découlant de l'expérience d'un individu immergé dans une société (Jacquet, 2009 : 92).

Dans le cas analysé ici, nous n'étudions pas seulement un individu immergé dans une société, mais nous analyserons son action et son appropriation d'un bien commun comme l'espace public. L'espace urbain se caractérise alors comme le champ d'action par excellence des sujets au cœur de la société civile. Ces sujets appartiennent à différentes catégories, de la figure d'autorité au simple citoyen, chacun avec sa propre consommation culturelle, sociale, politique. À partir du concept de *critical mass*², que nous concevons ici dans son sens littéral, nous allons considérer le sujet social par rapport à la règle, la « foule intelligente » (*smart mob*, Rheingold, 2005) et sa vision critique du milieu urbain. En effet, on assiste de plus en plus à l'exploitation de l'espace urbain dans le but de lancer un message et de pratiquer cet espace sous une forme d'expérience concertée à la fois par l'*homo ludens* et par l'*homo œconomicus*. Il s'agit donc d'un champ d'action plus ou moins régulé, où dominent diverses formes de contrôle de la communauté. De plus en plus, les centres urbains sont envahis par les panneaux publicitaires et les nouveaux médias. Sous un point de vue sémiotique, on assiste alors à une re-sémantisation des espaces publics par des sujets qui en font un usage autre que d'y déambuler.

Ce qui nous intéresse est l'usage que de tels sujets font de cet espace, en particulier les actions que nous appellerons les *formes de résistance urbaine*. L'intérêt est de voir le rôle des deux pratiques (la triche et

2. Le mouvement du *Critical Mass* naît comme une forme de réappropriation de l'espace urbain. Il est géré et organisé par des cyclistes qui envahissent une partie de la ville en créant un arrêt du trafic ; il s'agit donc d'une proposition politique et éthique. Dans ce travail, nous utilisons l'expression pour parler de cette « foule intelligente » ayant un œil critique sur l'espace urbain, soit sous forme de jeu ou d'une vraie réappropriation des espaces. Voir : CARLSSON, C. (2009), *Critical Mass: Bicycling's Defiant Celebration*, Oakland, AK Press.

la ruse) face à la règle, en analysant les moyens par lesquels elles repoussent les limites de la règle ou élargissent les marges de la tolérance. Ce faisant, nous considérerons deux formes de résistance urbaine actuelles: les phénomènes du *flash mob* et du *guerrilla gardening*. En analysant ces formes de résistance, nous comptons mettre en lumière le fonctionnement des règles et le contournement de ces dernières; comprendre le lien qui s'impose entre règle, triche et ruse et en particulier la force de la ruse et son positionnement par rapport aux deux autres éléments. Dans la première partie nous définirons les trois éléments à l'aide de concepts sémiotiques tels que: habitude, usage et interprétation. La notion d'interprétation sera centrale pour comprendre dans quelle mesure la règle n'est pas donnée et fixe, car les sujets sont immergés dans une société donnée, une culture avec des mécanismes spécifiques (cf. Peirce, 1931; Dewey, 1929; Eco, 1975, 1979). Tout au long de l'analyse nous utiliserons les notions de «stratégies» et «tactiques» élaborées par Michel de Certeau (1980), utiles pour encadrer les deux phénomènes pris en considération. Enfin, la notion de la *mètis* grecque (Detienne et Vernant, 1974) sera fondamentale pour comprendre les caractéristiques propres à la ruse et son pouvoir par rapport à la règle et à la triche. Nous utiliserons donc une approche interdisciplinaire afin de pouvoir mieux saisir tous les aspects des trois catégories (règle, triche et ruse) par rapport aux phénomènes sociaux de *guerrilla gardening* et de *flash mob*.

La ville comme système rhizomique

La ville devient le thème dominant des légendaires politiques, mais ce n'est plus un champ d'opérations programmées ou contrôlées.

Sous les discours qui l'idéologisent, prolifèrent les ruses
et les combinaisons de pouvoirs sans identité lisible,
sans prises saisissables, sans transparence rationnelle.

Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire I*

L'espace urbain ne constitue pas seulement un champ d'action, mais il sera considéré en tant que système rhizomique: celui-ci peut être défini comme un réseau dans lequel l'architecture, les médias de masse et les individus participent au dynamisme de la

ville dont l'identité est fluctuante et plurielle³. Les médias et la communication jouent un rôle fondamental : la ville est devenue médiale et l'architecture participe à ce système de «sémicratie» (de Certeau, 1980); la *Reklame Architektur*⁴ des années 1920 en était le prélude. En fait, si la surface des bâtiments était devenue un lieu privilégié pour une communication voulant joindre le plus grand nombre d'individus, l'espace urbain, de son côté, a évolué dans un sens médiatique. L'architecture et la communication s'entremêlent dans le système-réseau de la ville, autant que les individus et les nouvelles technologies.

Un monde artificiel, mais réel, la ville en tant qu'espace clos de la propagande publicitaire, comme la décrivait il y a plus de trente ans *La société du Spectacle*. Enfin, moins tape-à-l'œil, mais tout aussi influents que les néons et les vidéos de la métropole du XXI^e siècle, les canaux privés des tribus du «texting», un troisième domaine dans lequel des fragments d'une communication concise relient les personnes dans le temps et l'espace. (Rheingold, 2005: 30)

Dans les deux cas analysés, la ville est conçue comme un «espace participé» (Tracey, 2007), un champ dans lequel les sujets croient et prétendent avoir liberté d'action et de manipulation, un champ avec un fort pouvoir d'écho. À l'intérieur de cet espace rhizomique, les sujets revêtent un rôle fondamental: de Certeau (1980) propose deux catégories utiles pour analyser ces sujets en théorisant une double perspective entre stratégies et tactiques. En ce qui concerne

3. Nous faisons ici référence au concept de «ville comme réseau» formulé par Guy Bellavance dans «Proximité et distance de la ville. L'expérience de la ville et ses représentations», publié par Optica à la suite de l'exposition Sur l'expérience de la ville (Fraser, Gougeon et Perrault [dir.], 1997: 129). L'auteur y réélabore des notions comme «société programmée» et «logique de réseau» proposées par Michel Bassand dans «La métropolisation du monde», dans AUGÉ, M. (1994), *Les hommes, leurs espaces et leurs aspirations. Hommage à Paul-Henry Chombart de Lauwe*, Paris, L'Harmattan, p. 135-150.

4. La *Reklame Architektur*, ainsi que la *Lichtarchitektur*, se caractérise en tant que forme d'architecture exploitant l'«effet Edison», c'est-à-dire l'arrivée de l'électricité, et donc de la lumière électrique, dans la ville en l'appliquant à la surface des bâtiments. Voir: ALTARELLI, L. (2006), *Light City*, Rome, Meltemi.

la première catégorie, les sujets sont le centre du pouvoir décidant des règles d'usage de cet espace et influant directement sur celles-ci. Dans un second temps, les tacticiens, « une marginalité massive » (*ibid.* : 18), n'ont pas de pouvoir politique ou décisionnel, mais ils travaillent sur les interstices des règles en allant influencer ce qui est socialement accepté.

Ce travail vise à mettre en valeur la façon dont cette deuxième catégorie, dans laquelle rentrent les formes de résistance urbaine, peut faire repousser les limites de la règle à travers des pratiques qui relèvent de la triche et de la ruse.

Règle, ruse et triche

Tandis que le poisson sera toujours là, dans la mer,
un système judiciaire ou n'importe quel contrat social n'existera pas
sans la contribution continue de ses participants.

Howard Rheingold, *Foules intelligentes*

Il conviendra en premier lieu d'expliquer les trois termes « règle », « triche » et « ruse » ainsi que les liens entre ceux-ci.

Il est utile de définir la règle en partant de son sens figuré, contenu dans la deuxième acception du terme proposé par le Petit Robert⁵ : « ce qui est imposé ou adopté comme ligne directrice de conduite » ; en outre, le dictionnaire inclut parmi ses synonymes deux termes qui sont éclairants dans notre cas : « habitude » et « usage ». Or, l'habitude, c'est un terme central dans l'approche sémio-pragmatique ; Peirce, dans un passage des *Collected Papers* (CP 6.320), définit l'habitude (*habit*) en la reliant à la règle. L'habitude se configure, selon l'auteur, comme une règle générale créée et suivie par les sujets pour interpréter et comprendre le monde ; elle se constitue dans l'usage et dans l'expérience par confrontation et échange, ensuite par régularité. Selon Deledalle, dans *L'idée d'expérience dans la philosophie de John Dewey* (1967), l'habitude n'est pas en effet seulement une « simple répétition routinière », mais « une manière d'être sensible ou accessible à certaines classes de stimuli » (*ibid.* : 424). Elle relève

5. REY-DEBOVE, J. et A. REY (dir.) (2002), *Le nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert.

alors de la volonté, terme qui dénote ceux de liberté et de choix : les individus ont la volonté d'agir quand ils peuvent le faire, mais aussi quand ils choisissent de le faire. La volonté et la liberté se placent donc dans le choix d'agir ou de ne pas agir ; ce faisant on peut agir en suivant une règle, en la contournant ou en la transgressant. Encore Dewey, en accord avec l'École de Chicago, conçoit l'homme comme un être social immergé dans le monde dont il fait l'expérience (*ibid.* : 408). Cette expérience, qu'il appelle « expérience immédiate », est cognitive et permet un avancement dans la connaissance qui est contextuelle et reliée à l'itérabilité :

Les lois ne « gouvernent » pas l'activité des individus. Elles sont une formulation des distributions de fréquences du comportement d'un grand nombre d'individus engagés dans des interactions réciproques. (*Ibid.* : 419)

Donc, la connaissance et l'expérience sont intimement reliées, autant que le sujet et la société. Joëlle Zask, à travers sa relecture de Dewey dans *Anthropologie de l'expérience* (2007), démontre que les individus ne peuvent pas décider des règles singulièrement, mais ils doivent faire toujours référence à une culture d'appartenance. L'auteur propose ainsi de substituer le terme « culture » à « expérience », en accord avec un des derniers textes de Dewey, *Experience and Nature*⁶. La culture est alors conçue comme « un système cohérent de ressources d'individuation dans et pour une société donnée » (*ibid.* : 140). Selon Umberto Eco, dans *Trattato di semiotica generale* (1975 : 42), concevoir la culture *sub specie semiotica* veut dire penser aux objets, aux comportements et aux valeurs comme à des entités obéissant à des lois sémiotiques. Ces lois sémiotiques sont établies par les individus, dans un « va-et-vient entre de l'individuel et du social » (Zask, 2007 : 142). Il est possible de conclure que les règles ne sont donc pas uniquement le fruit d'une décision de la part des stratèges, mais plutôt le résultat de la relation entre la société et les individus, entre les stratégies et les tactiques ; n'étant pas fixes et statiques, elles sont dynamiques et « critiquables » (Hunyadi, 2001).

6. DEWEY, J. (1929), *Experience and Nature*, Chicago, Open Court.

Les termes d'interprétation et d'usage deviennent donc fondamentaux. L'interprétation est centrale dans l'approche peircienne : interpréter signifie poser des hypothèses et avancer dans la connaissance de la réalité, à travers la fixation d'« habits », d'habitudes, par extension, de règles. Il ne s'agit pas, toutefois, de règles fixes, car l'interprétation amène toujours un questionnement, une progression dans la connaissance et, à l'occasion, un dépassement de certaines habitudes. Dans *Lector in fabula* (1979), Umberto Eco formule une distinction entre « interprétation » et « usage » d'un texte : si l'interprétation maintient une cohérence avec le texte, l'usage constitue une appropriation du texte qui n'est pas justifiée par la structure et les possibilités interprétatives du texte même⁷. En rapportant cette distinction à la règle, donc en sortant du champ textuel pour entrer dans celui de l'expérience, cette distinction nous semble très utile pour définir et mieux comprendre les pratiques de ruse et de triche.

En premier lieu, en les considérant comme deux pratiques, il est possible de remarquer qu'elles s'établissent à partir de la règle. Selon la définition donnée par Pesqueux dans *Essai sur la triche* (2009 : 227), la triche joue aux limites de la règle en les dépassant et devient fraude une fois découverte. La ruse, au contraire, joue à l'intérieur des limites, mais s'appuie sur les nuances et les imprécisions, n'étant donc pas contre la règle. Suite à la distinction entre interprétation et usage, décrite ci-dessus, et à la lumière des définitions qu'on vient de formuler, nous pouvons considérer la ruse en tant qu'interprétation de la règle, parfois à la limite, et la triche comme usage, abuse si elle est jugée en tant que fraude.

Cependant, la ruse a une deuxième connotation qui dérive de la conception classique grecque reliée à la déesse Mètis, première épouse de Zeus, avalée par ce dernier afin de se doter de ses qualités. Detienne et Vernant, dans *Les ruses de l'intelligence : la mètis des grecs* (1974) définissent la *mètis*⁸, en tant que nom commun, comme suit :

7. Dans la théorie d'Umberto Eco, les définitions d'interprétation et d'usage sont reliées à la notion d'encyclopédie, voir aussi : POZZATO, M.P. (2002), *Semiotica del testo*, Rome, Carocci, en particulier les p. 121-122.

8. Le concept de *mètis* est relié à ses deux acceptions en tant que nom commun et nom propre ; les deux auteurs tiennent à souligner que : « mètis désigne, comme nom commun, une forme particulière d'intelligence,

Une forme d'intelligence et de pensée, un mode du connaître ; elle implique un ensemble complexe, mais très cohérent, d'attitudes mentales, de comportements intellectuels qui combinent le flair, la sagacité, la prévision, la souplesse d'esprit, la feinte, la débrouillardise, l'attention vigilante, le sens de l'opportunité, des habiletés diverses, une expérience longuement acquise. (*Ibid.* : 10)

Selon de Certeau (1980 : 156), les caractéristiques fondamentales de la *mètis* peuvent se résumer en trois points : l'occasion, le déguisement et la paradoxale invisibilité. À ces éléments nous ajouterons deux autres caractéristiques qui relèvent de la mémoire et de la prévision. En synthèse, la *mètis* se caractérise en tant qu'intelligence pratique éphémère, qui exploite le moment opportun à travers un déguisement et une feinte, prévoyant les coups et en allant construire et utiliser une mémoire et un savoir encyclopédique.

Il est alors possible de poser la question suivante : quel rapport s'instaure entre la ruse et la règle ? Et ensuite entre la ruse et la triche ? Où se situe la différence entre la ruse et la triche ? Sont-elles équivalentes, sauf pour le respect des limites de la règle ?

En effet, la *mètis* apparaît parfois comme équivoque : « le domaine de la *mètis* est celui où règnent la ruse et le piège : un monde ambigu, fait de duplicité, de tromperie » (Detienne et Vernant, 1974 : 34). Dans la course d'Antiloque, un des exemples utilisés par les deux auteurs, cette ambiguïté est reliée à son contexte et au jugement :

tantôt on y verra le produit d'une fraude, la règle du jeu n'ayant pas été respectée. Tantôt il provoquera d'autant plus d'admiration qu'il aura surpris davantage, le plus faible ayant contre toute attente trouvé en lui assez de ressources pour mettre le plus fort à sa merci. [...] Par certains aspects, la *mètis* s'oriente du côté de la ruse déloyale, du mensonge perfide, de la trahison, armes méprisées des femmes et des lâches. Mais par d'autres elle apparaît plus précieuse que la force ; elle est en quelque sorte l'arme absolue, la seule qui ait pouvoir d'assurer en toute circonstances, et quelles que soient les conditions de la lutte, la victoire et la domination d'autrui. (*Ibid.* : 20)

une prudence avisée ; comme nom propre, une divinité féminine, fille d'Océan » (*ibid.* : 17). Nous la considérerons ici dans sa première acception, comme nom commun, même si les deux concepts sont strictement reliés.

Y a-t-il donc un côté esthétique à la ruse qui fait basculer la perception qu'on a d'une pratique qui pourrait être catégorisée comme mensonge ou piège? La ruse peut-elle déplacer les limites de la règle?

La triche peut, comme on a vu, être jugée comme une fraude, si découverte, de même que pour la ruse si elle est considérée comme un mensonge et un piège. Dans les deux cas, elles sont l'objet d'un jugement impliquant une question morale, mais la ruse relève aussi d'une question esthétique: elle peut provoquer de l'admiration si elle en vient à être perçue comme créative, tandis que la triche ne possède pas cette puissance⁹.

L'analyse qui suit veut alors démontrer comment des actions qui se placent dans la sphère d'une triche deviennent des pratiques tolérées qui se situent aux limites de la règle. Ce faisant, elles déplacent ces limites par le biais de la ruse, c'est-à-dire d'une intelligence pratique, qui fait preuve de créativité et suscite de l'admiration.

Foules intelligentes

Never underestimate the potential spread of a cool idea.

David Tracey, *Guerrilla gardening: a manual* festo

Les deux cas choisis, avec toutes leurs différences, ont un lien étroit: ils se caractérisent comme deux actes de résistance urbaine à la règle. La force n'étant pas au centre de cette pratique, la ruse revêt alors le rôle clé pour le succès de la résistance. La ruse est en effet l'«arme absolue» des faibles (Detienne et Vernant, 1974: 20), des tacticiens qui n'ont pas le pouvoir institutionnel d'établir les règles, mais qui peuvent les influencer, en jouant sur les interstices.

En premier lieu, il s'agit d'aborder le *flash mob* en tant que jeu et pratique de socialisation; nous ne regarderons donc pas son détournement en formes commerciales ou politiques qui change sa nature de pur divertissement à des fins spécifiques et bien différentes. Le phénomène du *flash mob* est défini par le *Oxford English Dictionary*

9. La double valence de la ruse, comme mensonge ou créativité, a été bien démontrée au cours du dernier colloque de l'ACFAS (Université de Montréal, 2010), La ruse, entre la règle et la triche, par l'intervention de Maude Bonenfant, «Ruser avec les possibles et la part virtuelle du jeu».

comme un « rassemblement public organisé à travers Internet ou les téléphones cellulaires par des personnes complètement étrangères les unes aux autres, qui mettent en scène une action sans aucun but et disparaissent après la performance¹⁰ ».

Il s'agit donc d'une mobilisation soudaine et imprévisible d'individus, qui se penche sur l'acte même, sur la performance plutôt que sur le contenu. Une de ses caractéristiques est la discrétion : le lieu et les indications restent secrets jusqu'à peu avant la manifestation, qui est elle-même ponctuelle, sa durée étant courte et ne laissant aucune trace.

La relation entre le *flash mob*, les nouveaux médias et l'espace public est très particulière. En fait, d'un côté, les nouvelles technologies et Internet ont créé un réseau social aux possibilités illimitées, à travers lequel un très grand nombre de personnes peuvent s'échanger des informations très rapidement. De l'autre côté, l'espace public constitue la scène où se joue la performance, une scène qui lui donne de l'ampleur et un vaste écho, vu les caractéristiques de système rhizomique expliqué plus haut.

Il est possible de faire un premier historique du *flash mob* en prenant en considération les instructions envoyées pour les toutes premières performances, publiées dans l'article *My crowd: Or, phase 5* (Wasik, 2006 ; Nicholson, 2005 ; Shmueli, 2003). L'origine du *flash mob*, même si controversée, est associée à un journaliste, Bill Wasik (2006), qui voulait faire une expérimentation sociale en partant du concept de *deindividuation*¹¹ de la société moderne. Le *flash mob* représentait, pour le journaliste, une métaphore de la culture « vide » typique de cette « cohorte générationnelle » appelée

10. La définition du *flash mob* en anglais, à partir de laquelle a été tirée cette traduction, est la suivante : « *a public gathering of complete strangers, organized via the Internet or mobile phone, who perform a pointless act and then disperse again* ». SOANES, C. et A. STEVENSON (2004), *Concise Oxford English Dictionary*, New York, Oxford University Press Inc, OUP.

11. FESTINGER, L., A. PEPITONE et T. NEWCOMB (1952), « Some consequences of deindividuation in a group », *Journal of Abnormal and Social Psychology*, n° 47, p. 382-389.

hipster, c'est-à-dire «des centaines de milliers d'habitants de la ville jeunes et instruits ayant des goûts particulièrement similaires» (Wasik, 2006)¹².

Les études sur la foule et les comportements des individus dans certains contextes et situations remontent à la psychologie sociale de la fin du XIX^e siècle, avec le travail de Gustave Le Bon et son ouvrage *Psychologie des foules*¹³, reprises après dans les expériences psychologiques et les œuvres de Zimbardo et Milgram, entre autres, dans les années 1960 et 1970¹⁴. De ces études ressort le pouvoir de *deindividuation* des sujets immergés dans une foule et le rôle du contexte sur les attitudes humaines. Dans le cas en question, il y a un détail important à considérer à propos de la foule : les nouvelles technologies font des sujets des individus interconnectés et des hybrides homme-machine (Baccarini, 2005). Howard Rheingold (2005), dans son œuvre *Foules intelligentes*, démontre le pouvoir des nouvelles technologies de créer des foules intelligentes (*smart mob*) qui partagent un savoir et une connaissance grâce à l'Internet et aux nombreuses ressources numériques, étant capables de créer un réseau de socialisation et non pas d'isolation. La ville réseau est composée de ces individus interconnectés, prêts à échanger des opinions et des goûts et à organiser des expériences communautaires.

Les foules intelligentes sont composées d'individus capables d'agir ensemble sans se connaître. Les membres de cette foule coopèrent d'une façon inédite, grâce à ce nouveau matériel portable, capable à la fois de permettre de communiquer et de traiter des données. (Rheingold, 2005 : 16)

12. Notre traduction.

13. LE BON, G. (2003[1895]), *Psychologie des foules*, Paris, Quadrige/PUF.

14. Les expériences élaborées par Milgram et Zimbardo étaient influencées en particulier par les atrocités nazies de la Seconde Guerre mondiale, en essayant de comprendre le comportement humain ; pour plus de détails, voir : ZIMBARDO, P. (2007), *The Lucifer Effect: Understanding How Good People Turn Evil*, New York et Londres, Random House (en ligne : <<http://www.lucifereffect.com>>, dernière consultation le 10 juin 2010); MILGRAM, S. (1974), *Obedience to Authority: An experimental View*, New York, Harper & Row.

Ce qui nous concerne de plus près est l'usage des ruses et des triches par les sujets voulant faire l'expérience du *flash mob*. Le premier *flash mob* ayant échoué (Wasik, 2006), les participants ont commencé à utiliser des ruses pour que leurs actes, qui peuvent relever de la triche, puissent connaître un succès. Il est donc possible d'observer une formation et un usage des ruses pour avancer et faire fonctionner les pratiques sans encourir des problèmes légaux. Le premier *flash mob* a échoué, car il a été découvert même avant qu'il ait pu commencer et la police a empêché le déroulement de l'action (Wasik, 2006).

Il s'agit donc d'une question strictement reliée à la légalité de la pratique : la triche face à la loi. En effet, le *flash mob* est une action qui est à la limite de la règle et une stricte interprétation de la loi pourrait le juger comme une fraude. Wasik s'interroge même sur la légalité de la pratique : « en tant qu'expéditeur du courriel, je crois que j'aurais pu être considéré coupable d'avoir organisé une démonstration sans aucune permission et que j'aurais pu être le responsable de tout dommage causé par le *flash mob* » (*ibid.*).

On est donc dans l'ordre de la triche qui devient fraude une fois découverte, mais qui reste quand même ancrée dans l'interprétation de la règle au niveau local. La ruse s'ajoute à la pratique et, comme on verra au cours de l'analyse, c'est grâce à son pouvoir esthétique, créatif et d'admiration, qu'il est possible que la triche soit acceptée après avoir repoussé les limites de tolérance. Dans cette pratique rusée, il est possible d'ailleurs d'observer une construction encyclopédique des ruses à partir des expériences passées. La *mètis* est en effet un « art de la mémoire » (de Certeau, 1980 : 156) qui a la particularité de construire un savoir relié à la pratique et la capacité de « cumuler des expériences passées et d'y inventorier des possibles » (*ibid.* : 157). Il s'agit donc d'un art paradigmatique, où des combinaisons virtuelles se situent dans une sorte d'encyclopédie et peuvent ensuite être actualisées et réalisées par des sujets qui en feront une syntagmatique, c'est-à-dire des choix réalisés dans une série d'actions. C'est l'occasion, le *καιρος* (*kairos*), où ces possibilités sont actualisées et réalisées : en fait, le choix du moment opportun apparaît fondamental dans la pratique du *flash mob* pour le succès de l'action. Parmi les instructions pour organiser un *flash mob*, Wasik, mais aussi les nombreux sites Web qui ont été créés autour de

cette pratique¹⁵, suggèrent aux participants plusieurs astuces. Entre autres, il est très intéressant d'y observer une sorte de *προμήθεια*, (*promētheia*), « pré-vision au sens propre » (Detienne et Vernant, 1974 : 25), car une des ruses fondamentales est celle de « prévoir les coups » qui peuvent s'opposer à l'action : « avant d'envoyer les instructions, visitez l'endroit à la même heure du même jour de la semaine et vérifiez combien de temps faudra-t-il aux personnes pour se rendre au lieu du *flash mob* » (Wasik, 2006).

Parmi les autres caractéristiques de la *mêtis*, comme on a vu, il y a le déguisement et la paradoxale invisibilité (1980 : 156). Par rapport au mythe grec, le sujet qui en fait l'épreuve est *πολύμητις* et *εφήμερος* (*polūmetis* et *ehpēmeros*) : il est multiple, capable de se déguiser et de s'adapter à différentes situations et en même temps évanescant, « l'homme des instants et des changements » (Detienne et Vernant, 1974 : 48). Il est encore une fois possible de retrouver ces caractéristiques dans la pratique en question : les *flash mobbers* doivent se mélanger à la foule urbaine jusqu'à l'exécution de l'action et doivent ensuite se disperser rapidement. La plupart des *flash mobs* ont des instructions précises pour que les sujets ne se fassent pas reconnaître avant la performance et donnent des codes vestimentaires et comportementaux de même que de petits éléments clés pour commencer l'action au moment opportun.

La ruse comme intelligence pratique est donc toujours présente, les tacticiens jouent à travers des détails caractéristiques de la *mêtis* pour que leur triche ne devienne pas fraude, pour pousser les limites de la règle et faire en sorte que l'action soit socialement acceptée et tolérée ; ils ne visent cependant pas la reconnaissance institutionnelle.

Ceci étant dit, certaines questions s'imposent : quel est le but d'une telle pratique ? Pourquoi les sujets s'engagent-ils dans une pratique qui amène à tricher et à ruser en même temps ?

Le *flash mob* se caractérise comme une performance qui a un fort pouvoir de socialisation : il est relié au jeu, au divertissement qui permet aux sujets d'établir des actions et des tactiques concertées.

15. Parmi les nombreux exemples il est utile de visiter les sites Web, anglais et français, du *flash mob* (en ligne : <<http://flashmob.info/>; <http://www.flashmob.co.uk/>>, dernière consultation le 8 juin 2010).

Le *flash mobber* est alors un *homo ludens* pour qui l'important est l'« esprit du jeu » (Jacquet, 2009 : 97) : il n'y a pas d'autre finalité que de jouer. Il s'agit, suivant encore Jacquet et sa relecture de l'opposition fergusonienne à la notion d'utilité humaine, de l'« homme actif » (*ibid.* : 98) ; son jeu est fondé sur la conception d'une tactique et sur la socialisation dans lesquelles il trouve la satisfaction finale de ses actions. Il est donc possible de pousser encore plus loin cette réflexion, pour voir comment une telle pratique, avec ses ruses, vise également à combler le besoin de se sentir « homme actif » qui est impliqué dans la société où il vit et qui a le pouvoir de choisir et d'influencer la règle, même indirectement.

Le *flash mob* comme pratique de jeu et de socialisation dans l'espace public a eu un grand succès et a pris différentes nuances : il a été divisé en sous catégories pour former un genre avec des branches de spécialisation (le *pillow fight*, le *freeze*, le *tango mob*, etc.). Cependant, il a été adopté aussi par les publicitaires, sujets affiliés au plan des stratégies. En fait, ces derniers ont compris le pouvoir d'une telle performance et l'ont appliqué à leurs buts : ce qui était de l'ordre de la triche et de la ruse a été transformé en règle, a été normalisé. Le *flash mob* a été alors inclus dans ce qu'on appelle *unconventional marketing* et *guerilla marketing*, c'est-à-dire toutes ces façons de publiciser une marque en passant par des moyens inusuels de contact direct avec les sujets-consommateurs, en les faisant sentir comme une partie intégrante de la communication même. Le terme « guérilla » est un mot normalement connoté par un univers de sens qui renvoie à l'opposition à la loi et à la règle, une opposition imprévisible ayant des moyens non traditionnels. Il apparaît donc comme un oxymore dans l'appropriation du terme fait par certaines formes de communication d'agences publicitaires (*guerilla marketing*). Il s'agit d'un terme utilisé davantage par les tacticiens, car il marque l'acte même de résistance et il a été choisi pour nommer la deuxième pratique prise ici en considération : le *guerilla gardening* (ci-dessous GG)¹⁶.

16. En ce qui concerne l'analyse du GG, le matériel pris en considération provient de deux expériences directes. Les deux ouvrages de Dave Tracey (2007) et Richard Reynolds (2009) sont à la fois une narration de leurs pratiques et un manuel pour les *guerilla gardeners*. Nous nous référons

Ce mouvement prend racine dans les actes de résistance, à la fois personnels ou communautaires, des sujets qui s'opposent à la rareté du vert public dans l'espace urbain. Il est très difficile d'établir une date de naissance, mais il est possible de repérer un développement du mouvement dans les actions d'opposition des années 1970, surtout dans la région new-yorkaise¹⁷. Il naît comme un mouvement ayant pour but de se réapproprier l'espace public afin d'en faire un espace vert et vivable, contre la dégradation de certaines zones urbaines. Ces années ont vu la naissance du *Clinton Community Garden* et du *Green Guerrillas*¹⁸, qui sont des mouvements et des organisations dont le GG s'inspire. Le premier constitue au départ une pratique considérée abusive par certains, mais qui, peu à peu, grâce à la participation de la communauté, a obtenu l'appui de la ville de New York. Suivant le même principe, le *Green Guerrillas* est un mouvement né à New York en 1973, qui transformait des terrains vagues en jardins communautaires. Aujourd'hui, le *Green Guerrillas* constitue une organisation visant la participation des communautés et la sensibilisation à l'environnement.

ainsi au site Web de Reynolds (<guerrillagardening.org>), particulièrement à la section dédiée à la communauté des «jardiniers» où il est possible de répertorier nombreuses expériences et commentaires de ceux-ci.

17. Pour un historique complet, voir: REYNOLDS, R. (2009), *On Guerrilla Gardening: A Handbook for Gardening Without Boundaries*, Londres, Bloomsbury Publishing Plc; plus particulièrement p. 65-83. L'auteur remonte à certains faits survenus en Angleterre en 1649 pour ensuite arriver à la contemporanéité. Nous ferons cependant référence à des événements qu'on peut considérer comme très proches et pertinents dans notre étude des cas, n'allant pas nous plonger dans une chronologie complète du mouvement.

18. Le *Clinton Community Garden* est aujourd'hui une organisation sans but lucratif consultable à cette adresse Internet: <<http://www.clintoncommunitygarden.org/index.html>>. Il existe d'ailleurs une Association américaine des jardins communautaires (American Community Gardening Association): <<http://www.communitygarden.org/>>. En ce qui concerne le *Green Guerrillas* voir: <<http://www.greenguerillas.org/>>; [sites Web consultés en ligne le 10 juin 2010].

Le GG se caractérise donc, déjà à partir de sa dénomination, comme une action de résistance « avec ou sans permission » (Tracey, 2007). Elle peut se situer hors de la loi si elle en vient à être considérée comme un usage de l'espace public – en faisant du jardinage – sans avoir une permission précise à ce sujet. Comme il s'agit d'une forme de triche qui est généralement tolérée, il est plutôt rare d'encourir des amendes ou d'autres problèmes pour ce type d'action, dépendamment du jugement et de l'interprétation locale de la loi (*ibid.* : 3). L'espace public est conçu par les *guerrilla gardeners* d'une façon « large », car les terrains vagues peuvent être abandonnés ou oubliés, mais cependant être propriété de quelqu'un et donc constituer un espace privé.

Il est possible d'observer que la tolérance est reliée au but et aux motivations des jardiniers qui mettent l'accent sur l'aspect éthique et esthétique de l'expérience, ce que Reynolds (2009) appelle « *beautifcation* » et « *idealism* ». Il y a alors des raisons « qui nous déterminent à attribuer une beauté et une laideur morales à l'obéissance ou à la désobéissance à ces règles » (Hume, 1991 : 27). La ruse repousse ici les limites de la règle, faisant preuve de *mètis* et de pouvoir créatif d'une minorité majeure et devenant sujette à l'admiration de la communauté; elle revêt un intérêt public, dirait encore Hume. Elle peut donc avoir une fonction « normative » du moment où elle devient reconnue comme une action visant le bien de la société, en passant du champ des intérêts particuliers à l'intérêt commun. Encore de Certeau nous rappelle que :

les opérations locales comme les formations écologiques préoccupées par la volonté de gérer collectivement les relations à l'environnement, ce sont des manières de se réappropriier le système visant à une thérapeutique des socialités détériorées. (*ibid.* : 28)

De même que dans le cas du *flash mob*, cette pratique s'appuie sur les caractéristiques de la *mètis* énoncées précédemment; la mémoire est l'un des éléments fondamentaux, conçue comme un savoir encyclopédique provenant des expériences passées. Les ouvrages dédiés au GG, ainsi que les nombreux sites Internet nés autour de cette pratique comprennent une section d'instructions,

suggestions, conseils et astuces pour obtenir le meilleur résultat¹⁹. Parmi ces suggestions, plusieurs dérivent directement des tactiques de la « guérilla conventionnelle » (Reynolds, 2009 : 1). L'encyclopédie des ruses est encore plus développée et systématique que pour le *flash mob*. Par exemple, la section des conseils du site du GG donne toute une série de renseignements qui relève d'une intelligence pratique et d'un savoir expérimenté qui couvre l'action dans sa totalité, de la planification à la réalisation finale : le choix du jour et de l'heure opportuns, en passant par la sélection des plantes plus adaptées à l'endroit et des vêtements pour travailler et se camoufler dans le milieu urbain. Il est possible alors d'y retrouver le moment opportun, le déguisement, l'éphémère et la mémoire.

Le langage utilisé est de style militaire, en ligne avec la connotation de guérilla : *arsenal, seed bombs, troop digs, actions* (arsenal, bombes-graines, troupes d'excavation, actions)²⁰. Le mouvement se constitue comme un réseau composé d'unités locales et son organisation reflète la logique du réseau dont on parlait à propos de la ville ; la communauté créée dans le site Web permet en fait aux intéressés de trouver une unité locale et de partager leurs idées. Ces unités peuvent naître d'un individu ou d'un groupe ayant les mêmes intérêts à propos du jardinage public.

Les individus s'impliquent pour créer une éthique à la fois personnelle et publique : la conquête de l'espace n'est pas une chose individuelle, mais utile à tout le monde. (Reynolds, 2009 : 7). Il existe d'ailleurs une sorte de code interne à la pratique même, une forme d'autorégulation avec des règles tacites pour que le mouvement reste une action visant le bien commun, à la fois éthique et esthétique :

19. Nous faisons ici référence aux deux manuels de GG : TRACEY, D. (2007), *Guerrilla Gardening. A manual festo*, Gabriola Island, New Society Publishers ; REYNOLDS, R. (2009), *On Guerrilla Gardening. A Handbook for Gardening Without Boundaries*, Londres, Bloomsbury Publishing Plc. (Site Internet relié à cette dernière publication : <<http://www.guerrillagardening.org/>>, dernière consultation le 10 juin 2010).

20. Voir : Reynolds (2009), plus particulièrement le chapitre « The Arsenal », p. 87-120 et le site Web : <<http://www.guerrillagardening.org/>>.

l'action doit apporter une amélioration en respectant l'ambiance et possiblement en rendant l'endroit plus beau et agréable à vivre (*ibid.*: 31).

Le GG n'est pas seulement une forme d'opposition. Il existe également à l'intérieur du mouvement certains individus ou groupes qui visent à être reconnus et institutionnalisés en impliquant la communauté et les figures d'autorité dans leurs activités, comme on a vu dans les cas des antérieurs au GG (le *Green Guerilla* et le *Clinton Community Garden*). Le passage de la guérilla au jardin communautaire implique alors une légitimation et un dépassement de l'illicite. Il existe, en fait, plusieurs essais de jardin communautaire, dans différentes villes, dont Montréal²¹. Il s'agit d'un outil de socialisation qui permet aux individus d'entrer en relation, mais aussi de retrouver le lien avec le milieu où ils habitent (Tracey, 2007: 138). Il est donc possible d'observer une catégorie de tacticiens qui ne vise pas seulement la lutte et l'opposition, mais qui essaie d'être acceptée par les stratèges et de créer un dialogue. Ce faisant, ils cherchent à obtenir plus de pouvoir, car la tolérance ne suffit pas pour développer des projets communautaires qui ne peuvent pas rester abusifs longtemps. Reynolds présente trois exemples de villes qui ont été inspirées par les GG (New York, Amsterdam et Vancouver) et qui ont développé des projets suite aux actions du mouvement (*ibid.*: 183).

La ruse réside alors aussi dans l'objectif de se faire accepter, de repousser les limites de la règle et de « jouer » dans et avec les règles pour avoir plus de force, car la triche seule n'a pas ce type de pouvoir, étant « hors-la-loi ». Les sujets-jardiniers ne sont plus seulement des contestateurs qui s'opposent au système, mais ils réclament un rôle actif dans la société.

21. Il existe d'ailleurs le « Programme des jardins communautaires de la Ville de Montréal », pour plus d'informations voir: PEDNEAULT, A. et R. GRENIER (1996), *Créer un jardin communautaire. L'aménager, le gérer, l'animer*, Montréal, Ville de Montréal. [En ligne: <http://www.ville.montreal.qc.ca/pls/portal/docs/page/prt_vdm_fr/media/documents/Creer_un_jardin_communautaire.pdf>, dernière consultation le 5 juin 2010).

Pour conclure, les deux cas montrent les interconnexions entre la ruse et la triche en milieu urbain et les rôles qu'elles revêtent par rapport à la règle. En ce qui concerne la triche, la règle n'est pas appliquée à la lettre ; il s'agit donc à la fois de la réappropriation et de la re-sémantisation de la règle de la part des tacticiens, et de l'acceptation et de la normalisation de la triche par les stratèges. Ce basculement est possible par l'intermédiation de la ruse qui va alors se positionner entre la règle et la triche. Le jugement de la communauté est fondamental pour établir la zone de tolérance et la ruse y joue le rôle de protagoniste : une fois perçue positivement, admirée en tant que créativité, et non pas comme mensonge ou piège, elle rend acceptable aussi la triche qui n'est pas conçue comme « une des conséquences de la désagrégation du lien social engendrée par le repli des sociétés riches et opulentes sur la seule sphère économique » (Jacquet, 2009 : 91). Il est donc possible d'observer que, pour que la triche soit tolérée et considérée même un bien pour la société, il faut qu'elle soit accompagnée par la *mêtis*, la ruse et son pouvoir d'étonnement et de créativité. L'éthique et l'esthétique sont alors reliées et conduisent au rapport individu-communauté : la ruse est un art, une créativité en tant qu'activité sociale²².

Il ne s'agit pas alors de règles avec des limites fixes, mais mouvantes, par rapport à la tolérance sociale et légale, qui sont actualisées par « les usagers des codes sociaux » qui « les tournent en métaphores et en ellipses de leurs chasses » (de Certeau, 1980 : 25). Les usagers utilisent et/ou interprètent ces règles, suivant la distinction faite plus haut, en allant pousser les limites de tolérance et en changeant donc la nature même des règles.

22. Le concept de créativité, en tant qu'activité sociale en milieu urbain, peut être reconduit à la vision artistique du mouvement de l'Internationale Situationniste. Il s'agit d'une organisation née à la fin des années 1950 en Europe, à la suite des mouvements avant-gardistes du dadaïsme et du surréalisme. Le mouvement avait choisi, comme objet d'application de ses théories et expérimentations, le rapport entre l'individu et le milieu urbain en développant une approche appelée « psycho-géographie ». Pour plus de détails et une analyse sémiotique du mouvement, voir : De Baptistis (2005).

En guise de conclusion, suite à notre hypothèse, le sujet faisant partie d'une culture, sent « l'exigence de participation » (*ibid.* : 10) et de se faire reconnaître le droit d'utilisation, mais aussi de création des règles. La participation à ce processus appartient non seulement aux stratèges, mais aussi aux tacticiens.

Bibliographie générale

- ADORNO, Theodor et Max HORKHEIMER (2000), *La dialectique de la raison : fragments philosophiques*, trad. de l'allemand par Eliane Kaufholz, Paris, Gallimard [*Dialektik der Aufklärung*, Francfort-sur-le-Main, S. Fischer Verlag GmbH, 1969 (1^{re} édition: 1946)].
- APPELFELD, Aharon (2005), *Histoire d'une vie*, Paris, Seuil.
- ASCOTT, Roy (1994), dans GIACCARDI, Elisa (2005), « Metadesign as an Emergent Design Culture », *Leonardo Journal*, vol. 38, n° 4, août, p. 342-349.
- AUBENQUE, Pierre (2005 [1962]), *Le problème de l'être chez Aristote : essai sur la problématique aristotélicienne*, Paris, Presses universitaires de France.
- AUCHATRAIRE, Anne (2002), *Traité de la nature humaine II, III, 1 « De la liberté et de la nécessité »*. David Hume, Paris, Ellipses.
- AUSTIN, John L. (1970), *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil.
- BÂ, Amadou Hampâté (1994), *Contes initiatiques peuls*, Paris, Stock.
- BACCARINI, Letizia (2008), « Flash mob, o la foll(i)a è mobile », *E/C Serie Speciale*, n° 2, p. 39-45, (en ligne : <http://www.ec-aiss.it/monografici/2_riscrivere_lo_spazio.php>, dernière consultation le 20 mai 2010).
- BARTHES, Roland (1972), *Le Degré zéro de l'écriture*, Paris, Seuil.
- BATESON, Gregory (1980), *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil.
- BELLAVANCE, Guy (1999), « Proximité et distance de la ville. L'expérience de la ville et ses représentations », dans M. FRASER, D. GOUGEON et M. PERRAULT (dir.), *Sur l'expérience de la ville. Interventions en milieu urbain*, Montréal, Optica, p. 125-139.
- BLANCHOT, Maurice (1986 [1959]), *Le livre à venir*, Paris, Gallimard.
- BLAVATSKY, Helena Pavlovna (1958), *La Voix du silence*, Paris, Adyar-Rapp.
- BOURDIEU, Pierre (2003 [1997]), *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil.
- BOURDIEU, Pierre (1994), « Stratégies de reproduction et modes de domination », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 105, p. 3-12.
- BOURDIEU, Pierre (1982), « Les rites comme actes d'institution », *Rites et fétiches. Actes de la Recherche en sciences sociales*, n° 43, p. 58-63.

- BOURDIEU, Pierre (1980), *Le sens pratique*, Paris, Minuit.
- BOURDIEU, Pierre (1979), *La distinction; Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit.
- BOWYER, J. Barton (1982), *Cheating: Deception in War and Magic, Games and Sports, Sex and Religion, Business and Con Games, Politics and Espionage, Art and Science*, New York, St. Martin's Press.
- BROUGÈRE, Gilles (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.
- Bulletins de la Société d'anthropologie de Paris*, 312^e séance, 17 juin 1875, vol. 10, n^o 1, p. 404-414
- BUTLER, Judith (2006), *Trouble dans le genre*, Paris, La Découverte.
- BUTLER, Judith (2005), *Humain, inhumain*, Paris, Amsterdam.
- BUTLER, Judith (2004a), « Faire et défaire le genre », Conférence donnée à l'Université de Paris X-Nanterre, Paris, 25 mai, (en ligne: <<http://www.genreenaction.net/spip.php?article3404>>, dernière consultation le 1^{er} avril 2009).
- BUTLER, Judith (2004b), *Le pouvoir des mots. Discours de la haine et politique du performatif*, Paris, Amsterdam.
- BUTLER, Judith (1993), *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of « Sex »*, New York, Routledge.
- CAILLOIS, Roger (1958), *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CAÏRA, Olivier (2007), *Jeux de rôle – Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions.
- CENTER FOR UNIVERSAL DESIGN (CUD) (2010), (en ligne: <<http://www.design.ncsu.edu/cud/index.htm>>, dernière consultation le 22 juillet 2010).
- CHEVALLIER, Jacques (1983), « L'ordre juridique », dans Anointe JEMMEAUD, *Le droit en procès*, Paris, Presses universitaires de France, p. 7-49.
- CLAUSEWITZ, Carl von (1989 [1832]), *De la guerre*, Paris, Gérard Lebovici.
- COMPAGNON, Antoine (2005), *Les antimodernes. De Joseph de Maistre à Roland Barthes*, Paris, Gallimard.

- CONSALVO, Mia (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogame*, Cambridge, MIT Press.
- CORNU, Jean-Michel (2006), « Et si nous n'étions pas si individualistes ? », *Le blog de J.-M. Cornu*, (en ligne : <<http://www.cornu.eu.org/news/et-si-nous-n-etions-pas-si-individualistes>>, dernière consultation le 15 janvier 2010).
- COSTES, Alain (2003), *Lacan, le fourvoisement linguistique*, Paris, Presses universitaires de France.
- CRAWFORD, Chris (1982), *The Art of Computer Game Design*, Kindle Edition, (en ligne : <<http://arcarc.xmission.com/Magazines%20and%20Books/Art%20of%20Game%20Design.pdf>>, dernière consultation le 18 juillet 2010).
- CROSS, Nigel (2007), *Designerly Ways of Knowing*, Bâle, Board of International Research in Design (BIRD), Birkhäuser.
- DE BAPTISTIS, Marco (2005), « Il situazionismo e il discorso sulla città », *Attes du XXXIII^e congrès de l'Aiss*, San Marino, du 28 au 30 octobre, (en ligne : <<http://www.ec-aiss.it/archivio/tipologico/atti.php>>, dernière consultation le 10 juin 2010).
- DE CERTEAU, Michel (1990 [1980]), *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- DE CERTEAU, Michel (1980), *L'invention du quotidien. Arts de faire I*, Paris, Union générale d'éditions.
- DE KERCKHOVE, Derrick (1997), *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Toronto, Somerville House Publishing.
- DELEDALLE, Gérard (1967), *L'idée d'expérience dans la philosophie de John Dewey*, Paris, Presses universitaires de France.
- DELEUZE, Gilles (2005 [1991]), « Le plan d'immanence », dans G. DELEUZE et F. GUATTARI (dir.), *Qu'est-ce que la philosophie*, Paris, Minuit, p. 38-59.
- DELEUZE, Gilles (1986), *Foucault*, Paris, Minuit.
- DELEUZE, Gilles (1968), *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France
- DELEUZE, Gilles (1953), *Empirisme et subjectivité*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Épiméthée ».

- DESMEDT, Ludovic (2008), « L'analyse de la monnaie et de la finance par David Hume. Conventions, promesses, régulations », *Revue économique*, vol. 59, n° 1, p. 51-73.
- DETIENNE, Marcel et Jean-Paul VERNANT (1974), *Les ruses de l'intelligence : la mêtis des grecs*, Paris, Flammarion.
- DERRIDA, Jacques (1990), « Signature, événement, contexte », dans Jacques DERRIDA, *Limited Inc.*, Paris, Galilée, p. 17-51.
- DERRIDA, Jacques (1986), *La pharmacie de Platon*, Paris, GF Flammarion.
- DERRIDA, Jacques (1967), *De la grammatologie*, Paris, Minuit.
- DETIENNE, Marcel et Jean-Pierre VERNANT (1978), *Les ruses de l'intelligence : la mêtis des Grecs*, Paris, Flammarion.
- DE VILLERS, Marie-Éva (2003), *Multidictionnaire de la langue française*, Montréal, Québec Amérique, coll. « Langue et culture ».
- DIBBELL, Julian (2006), *Play Money: Or How I Quit My Day Job and Struck It Rich in Virtual Loot Farming*, New York, Perseus Books.
- DIDEROT, Denis (1994), *Le neveu de Rameau*, dans *Œuvres* (édition Versini), tome II, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins ».
- DIEMER, Arnaud (2004), « David Hume et l'émergence d'une théorie Humaine de la justice », *Oeconomia.net*, Université Blaise Pascal, Clermont Ferrand II, (en ligne : <<http://www.oeconomia.net/private/recherche/hume2004.pdf>>, dernière consultation le 15 décembre 2009).
- DOR, Simon (2010), *La stratégie comme processus cognitif dans StarCraft (Blizzard Entertainment, 1998)*, Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.
- DUNNIGAN, James F. (2000), *Wargames Handbook: How to Play and Design Commercial and Professional Wargames* (3^e éd.), Bloomington, Writers Club Press, 440 p.
- DYER-WITHEFORD, Nick et Greig DE PEUTER (2009), *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.
- ECO, Umberto (1979), *Lector in fabula*, Milan, Bompiani.
- ECO, Umberto (1975), *Trattato di semiotica generale*, Milan, Bompiani.

- ELSTER, Jon (1986 [1979]), « La rationalité imparfaite : Ulysse et les sirènes », dans Jon ELSTER, *Le laboureur et ses enfants, deux essais sur la limite de la rationalité*, (traduit de l'anglais par Abel Gerschenfeld), Paris, Minuit.
- FERGUSON, Adam (2005, [1767]), *An Essay on the History of the Civil Society* (8^e éd.), The Project Gutenberg EBook of An Essay on the History of Civil Society.
- FISCHER, Gerhard (2003), « Meta-Design : Beyond User-Centered and Participatory Design », dans Gerhard FISCHER, *Proceedings of HCI International 2003*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, p. 88-92.
- FLIPO, Fabrice (2010), « La raison néolibérale », *Mouvements*. Compte-rendu de *La nouvelle raison du monde. Essai sur la société néolibérale*, dernier ouvrage de Pierre Dardot et Christian Laval, paru à La Découverte, 2009, (en ligne : <<http://www.mouvements.info/La-raison-neoliberalale.html>>, dernière consultation le 20 janvier 2010)
- FONDATION NOBEL (2007), « The Prize in Economics 2007 – Press Release », Nobel Prizes: Prize in Economic Sciences, (en ligne : <http://nobelprize.org/nobel_prizes/economics/laureates/2007/press.html>, dernière consultation le 7 juillet 2010).
- FOUCAULT, Michel (2004), *Naissance de la biopolitique, Cours au Collège de France. 1978-1979*, Paris, Seuil/Gallimard.
- FOUCAULT, Michel (2003 [1966]), *La pensée du dehors*, Cognac, Éditions fata morgana.
- FOUCAULT, Michel (2001 [1977]), « Le jeu de Michel Foucault » (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J-A. Miller, C. Millot, G. Wajeman), dans Michel FOUCAULT, *Dits et Écrits*, Tome II, Paris, Gallimard, p. 298-329.
- FOUCAULT, Michel (2001), « La pensée du dehors », dans Michel FOUCAULT, *Dits et Écrits*, Tome I, 1954-1975, Paris, Gallimard (1^{re} édition dans *Critique*, 1966).
- FOUCAULT, Michel (2001), « Le langage à l'infini » dans Michel FOUCAULT, *Dits et Écrits*, Tome I, 1954-1975, Paris, Gallimard (1^{re} édition dans *Tel quel*, 1963).
- FOUCAULT, Michel (1997), « *Il faut défendre la société* », *cours au Collège de France (1975-1976)*, Paris, Gallimard.
- FOUCAULT, Michel (1971), *L'Ordre du discours*, Paris, Flammarion.

- FULLERTON, Tracy (2008), *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, San Francisco, Morgan Kaufmann.
- GAFFIOT, Félix (1934), *Dictionnaire latin-français*, Paris, Hachette.
- GARFIELD, Richard (2000), « Metagame », dans Richard GARFIELD, *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*, Londres, Jolly Roger Games.
- GAUCHET, Marcel (2005), *La condition politique*, Paris, Gallimard, coll. « Tel ».
- GAUCHET, Marcel (1989), *La Révolution des droits de l'homme*, Paris, Gallimard.
- GAUCHET, Marcel, M.-C. BLAIS et D. OTTAVI (2008), *Conditions de l'éducation*, Paris, Stock.
- GENETTE, Gérard (1987), *Seuils*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».
- GIUCULESCU, Alexandre (1985), « L'architectonique du savoir scientifique », *Diogène*, n° 131, p. 3-26.
- GOFFMAN, Ervine (1991), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit.
- GRAND, Simon (2008), « Convention », dans M. ERLHOFF et T. MARSHALL, *Design Dictionary: Perspective on Design Terminology*, Bâle, Board of International Research in Design (BIRD), Birkhäuser.
- GREENBAUM, J. et M. KYUNG (1991), *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates.
- GROULEZ, Marianne (2005), *Le scepticisme de Hume: Les Dialogues sur la religion naturelle*, Paris, Presses universitaires de France, 154 p.
- HEILBRON, Johan (2006), « La théorisation dans une perspective comparative: France et Écosse », dans Johan HEILBRON, *Naissance de la sociologie*, Marseille, Agone, p. 133-149, (en ligne: <<http://agone.revues.org/index127.html#text>>, dernière consultation le 15 janvier 2010).
- HÉSIODE (1960), *Théogonie. Les Travaux et les Jours, Le Bouclier*, Paris, Les Belles Lettres.
- HUIZINGA, Johan (1955), *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, Boston, Beacon Press.

- HUME, David (1993, [1739]), *La morale. Traité de la nature humaine III*, Paris, Flammarion ; voir plus particulièrement la deuxième partie, section 2, p. 84-103 – Dans la version numérique produite par Philippe Folliot, voir les pages 27 à 38, <http://classiques.uqac.ca/classiques/Hume_david/traité_nature_hum_t3/traité_nature_hum_t3.html>.
- HUME, David (1991, [1751]), *Enquête sur les principes de la morale*, Paris, Flammarion ; plus particulièrement : Appendice III, p. 227-236.
- HUME, David (1983 [1739]), *La morale. Traité de la nature humaine III*, Paris, Flammarion.
- HUNYADI, Mark (2001), « Acteurs ou agents : les usages de la règle », *Revue européenne des sciences sociales*, vol. XXXIX, n° 121, p. 31-40, (en ligne : <<http://ress.revues.org/644>>, dernière consultation le 5 mai 2010).
- HUTCHEON, Linda (2000), *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, New York et Londres, Methuen.
- INTERNATIONAL ASSOCIATION FOR UNIVERSAL DESIGN (2010), (en ligne : <<http://www.iaud.net/en/>>, dernière consultation le 22 juillet 2010).
- JACQUET, Janine (2009), « La triche : le paradoxe éthique du progrès économique ? », *Revue management et avenir*, n° 22, dossier 2, p. 87-111, (en ligne : <<http://www.cairn.info/revue-management-et-avenir-2009-2-p-245.htm>>, dernière consultation le 15 décembre 2009).
- JAMES, William (2007 [1907]), *Le pragmatisme*, Paris, Flammarion.
- JAMES, William (2006 [1911]), *Introduction à la philosophie*, Paris, Les empêcheurs de penser en rond.
- JAMES, William (2005 [1912]), *Essais d'empirisme radical*, Marseille, Agone.
- JAMES, William (2005 [1897]), *La volonté de croire*, Paris, Les empêcheurs de penser en rond.
- JAMES, William (1970 [1909]), *The Meaning of Thruth: A Sequel to Pragmatism*, Ann Arbor Paperbacks, The University of Michigan Press.
- JAMES, William (1950 [1890]), *Principles of Psychology* (vol. 2) New York, Dover.
- ILINTAR [pseudonyme] (2006), « ![G] Strategy vs tactics, or “why did I lose” ? », *TeamLiquid*, (en ligne : <http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=36778>, dernière consultation le 21 décembre 2009).

- JUUL, Jesper (2005), *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- KAFKA, Franz (1984), « Le silence des Sirènes », dans Franz KAFKA, *Œuvres complètes*, tome 4, trad. de Marthe Robert, Paris, Gallimard, La Pléiade.
- KONZACK, Lars (2009), « Philosophical Game Design », dans B. PERRON et M. WOLF, *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 33-44.
- KRIPPENDORFF, Klaus (2007), « Design Research, an Oxymoron? », dans Ralf MICHEL, *Design Research Now: Essays and Selected Projects*, Bâle, Board of International Research in Design (BIRD), Birkhäuser.
- KÜCKLICH, Julian (2005), « Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry », *Fibreculture Journal* 5, (en ligne: <<http://journal.fibreculture.org>>, dernière consultation le 22 juillet 2010).
- LANG, E. et P. HARRIGAN (2007), « Design Decisions and Concepts in Licensed Collectible Card Games », dans P. HARRIGAN et N. WARDRIP-FRUIIN (dir.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, MIT Press.
- LAPOUJADE, David (2007), *William James: empirisme et pragmatisme*, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond.
- LAPOUJADE, David (2000), « From Transcendental Empiricism to Worker Nomadism: William James », *Pli: Parallel Processes: Philosophy and Science*, vol. 9, Coventry, University of Warwick, p. 190-199.
- LAUWAERT, Françoise, « Écriture et mythologie, à propos de Shuowen jiez de Xu Shen », *Civilisations*, vol. XLVI, n^{os} 1-2, Bruxelles, Guyon.
- LEE, J. (2007), « Dick Fosbury: Former Olympic high jumper », (en ligne: <<http://speedendurance.com/2007/06/15/dick-fosbury-former-olympic-high-jumper/>>, dernière consultation le 13 août 2010).
- LEFORT, Claude (1981), *L'invention démocratique*, Paris, Fayard.
- LE JALLÉ, Eléonore (2005), *L'autorégulation chez Hume*, Paris, Presses universitaires de France; voir plus particulièrement: p. 1-9 et p. 208-219.
- LE JALLÉ, Eléonore (2001), *L'autorégulation chez Hume*, Discours de soutenance de thèse, Thèse soutenue le 17 décembre 2001 à l'Université de Nanterre, (en ligne: <<http://cerphi.ens-lyon.fr/spip.php?article54>>, dernière consultation le 12 avril 2011).

- LELOUP, Jean-Yves (2009), *Les Livres des Morts, tibétain, égyptien, chrétien*, Paris, Albin Michel.
- LEONARD, Robert (2006), « From Chess to Catastrophe. Psychology, Politics and the Genesis of von Neumann's Game Theory », *Érudit*, (en ligne : <<https://depot.erudit.org/id/001204dd>>, dernière consultation le 13 août 2010).
- LESSIG, Lawrence (2006), *Code: And Other Laws of Cyberspace, Version 2.0.*, New York, Basic Books.
- LESSIG, Lawrence (1999). *Code: And Other Laws of Cyberspace*, New York, Basic Books.
- LIDDELL, H.G. et R. SCOTT (1940), *A Greek-English Lexicon*, révisé et augmenté par Sir Henry STUART-JONES et R. MCKENZIE, Oxford, Clarendon Press, (en ligne : <<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0057%3Aentry%3Dmeta%2F>>, dernière consultation le 7 juillet 2010).
- MACHEREY, Pierre (2009 [1988]), « Pour une histoire naturelle des normes », dans Pierre MACHEREY, *De Canguilhem à Foucault: la force des normes*, Paris, Éditions La Fabrique, p. 71-97.
- MAHNINI [pseudonyme] (2009), « Zero Experience SC Beginners' Reference », *TeamLiquid*, (en ligne : <http://www.teamliquid.net/blogs/viewblog.php?topic_id=94773>, dernière consultation le 19 novembre 2009).
- MANIN, Bernard (1996), *Principes du gouvernement représentatif*, Paris, Flammarion.
- MARITAIN, Jacques (1933), *Sept leçons sur l'être et les premiers principes de la philosophie spéculative*, Paris, Téqui.
- MARX, Karl (1968), *La question juive*, Paris, UGE.
- MATURANA, Humberto R. (1997), « Metadesign », dans J. BROUWER et C. HOEKENDIJK (dir.), *Technomorphica*, Rotterdam, V2_Organisation, (en ligne : <http://www.inteco.cl/articulos/006/texto_ing.htm>, dernière consultation le 22 juillet 2010).
- MCLUHAN, Marshall (1993 [1964]), *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, Montréal, Bibliothèque québécoise, coll. « Sciences Humaines ».
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1945), *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, coll. « Tel ».

- MUCCHIELLI, Roger (1966), *Philosophie de l'action*, Paris, Bordas.
- NEHER, André (1966), *Prophètes et Prophéties*, Paris, Payot.
- NICHOLSON, Judith (2005), «Flash! Mobs in the Age of Mobile Connectivity», *Fibreculture Journal*, n° 6 (hiver), (en ligne: <http://journal.fibreculture.org/issue6/issue6_nicholson.html>, dernière consultation le 29 mai 2010).
- NORMAN, D.A. et S.W. DRAPER (dir.) (1986), *User-Centered System Design, New Perspectives on Human-Computer Interaction*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- NOSTREDAME, Michel de, dit Nostradamus (1978), *Les prophéties de Nostradamus*, Paris, Belfond.
- PASCAL, Blaise (1963), *Pensées* (édition Lafuma), dans Blaise PASCAL, *Œuvres complètes*, Paris, Seuil, coll. «L'Intégrale».
- PEARCE, Celia (2006), «Productive Play: Game Culture from the Bottom Up», *Games and Culture*, vol. 1, n° 1, p. 17-24.
- PEIRCE, Charles Sanders ([1931]), *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vol. I-VIII, Cambridge, Harvard University Press.
- PESQUEUX, Yvon (2009), «Essai sur la triche», *Revue management et avenir*, vol. 2, n° 22, p. 226-244.
- PHILOMUSE. *Voyage au cœur du Kaleodoscope*, (en ligne: <http://philomuse.free.fr/#_ftn2>, dernière consultation le 20 janvier 2010).
- PICARD, Georges (2009 [1988]), *Variations sur le réel*, Paris, José Corti.
- PLATON (1950), *La république*, dans PLATON, *Œuvres complètes*, tome I, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade.
- POKERBANK (2010), *Poker Metagame. What Is The Meta Game In Poker?*, (en ligne: <<http://www.thepokerbank.com/strategy/psychology/metagame/>>, dernière consultation le 8 juillet 2010).
- REY, Alain (dir.) (2006), *Dictionnaire historique de la langue française*, vol. I-III, Paris, Dictionnaires Le Robert.
- REYNOLDS, Ronald (2009), *On Guerrilla Gardening: A Handbook for Gardening Without Boundaries*, Londres, Bloomsbury Publishing Plc.
- RHEINGOLD, Howard (2005), *Foules intelligentes*, Paris, M2 Éditions.

- ROLLINGS, Andrew et Ernest ADAMS (2003), *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, New Riders.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques (1964a), *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes*, dans Jean-Jacques ROUSSEAU, *Œuvres complètes*, tome III, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques (1964b), *Du contrat social*, dans Jean-Jacques ROUSSEAU, *Œuvres complètes*, tome III, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade.
- ROUSSEAU, Philippe (2010), « L'oubli de la borne. *Iliade* XXIII, 262-652 », dans C. KÖNIG et D. THOUARD (dir.), *La philologie au présent pour Jean Bollack*, Montréal, Les Presses universitaires du Septentrion, p. 27-56.
- SALEN, K. (2008), « Game Design », dans M. ERLHOFF et T. MARSHALL, *Design Dictionary: Perspective on Design Terminology*, Bâle, Board of International Research in Design (BIRD), Birkhäuser.
- SALEN, Katie et Eric ZIMMERMAN (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- SALIH, Sara (2006), « On Judith Butler and Performativity », dans Karen LOVAAS et Mercilee M. JENKINS (dir.), *Sexuality and Communication in Everyday Life*, Thousand Oaks, Sage Publications, p. 55-68.
- SALTEL, Philippe (1999), *Le vocabulaire de Hume*, Paris, Ellipses/Éditions Marketing S.A. Colin.
- SCHOBBER, Michael (2008), « Collaborative Design », dans M. ERLHOFF et T. MARSHALL, *Design Dictionary: Perspective on Design Terminology*, Bâle, Board of International Research in Design (BIRD), Birkhäuser.
- SCHULER, D. et A. NAMIOKA (dir.) (1993), *Participatory Design: Principles and Practices*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates.
- SERRATRICE, Georges et Michel HABIB (1993), *L'écriture et le cerveau*, Paris, Masson.
- SERRES, Michel (1985), *Les cinq sens*, Paris, Grasset.
- SHMUELI, Sandra (2003), « Flash mob craze spreads », *CNN.com/Technology*, 8 août, (en ligne : <<http://www.cnn.com/2003/TECH/internet/08/04/flash.mob/>>, dernière consultation le 20 mai 2010).
- SIMHA, Suzanne (2007), *Comprendre Hume*, Paris, Armand Colin.

- SIMON, H.A. (2004 [1996]), *Les Sciences de l'Artificiel*, préface et traduction de J.-L. Lemoigne, Paris, Gallimard, coll. «Folio Essais».
- SIMON, H.A. (1996 [1969]), *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, MIT Press.
- SIRLIN, David (2005), *Playing to Win. Becoming the Champion*, s.l., David Sirlin.
- SPLETINCKX, V. (2008), «Les grands moments de l'athlétisme: Dick Fosbury, le pionnier», (en ligne: <http://www.dyligences.be/grands_moments.php?id_article=3601>, dernière consultation le 13 août 2010).
- STENGERS, Isabelle (2007), «William James: une éthique de la pensée?», dans Didier DEBAISE (dir.), *Vie et expérimentation: Peirce, James, Dewey*, Paris, Vrin, p. 147-174.
- STIEGLER, Bernard (2008a), «À propos de l'hypermatériel», dans Bernard STIEGLER, Philippe PETIT et Vincent BONTENS (dir.), *Économie de l'hypermatériel et psychopouvoir*, Paris, Mille et une nuits, p. 105-131.
- STIEGLER, Bernard (2008b), *Prendre soin, de la jeunesse et des générations*, Paris, Flammarion, coll. «La bibliothèque des savoirs».
- STIEGLER, Bernard (2006), «Refonder le monde», dans B. STIEGLER et ARS INDUSTRIALIS, *Réenchanger le monde. La valeur esprit contre le populisme industriel*, Paris, Flammarion, p. 37-100.
- SUBER, Peter (1990), *The Paradox of Self-Amendment: A Study of Law, Logic, Omnipotence, and Change*, New York, Peter Lang Publishing, (en ligne: <<http://www.earlham.edu/~peters/writing/psa/index.htm>>, dernière consultation le 1^{er} juillet 2010).
- TAYLOR, T.L. (2009 [2006]), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press.
- THOMAS, Louis-Vincent (1977), *La Terre africaine et ses religions*, Paris, L'Harmattan.
- TOCQUEVILLE, Alexis de (1992), *De la démocratie en Amérique*, dans Alexis de TOCQUEVILLE, *Œuvres*, tome II, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade.
- TRACEY, David (2007), *Guerrilla Gardening: A Manual*, Gabriola Island, New Society Publishers.

- TURNBULL, S. (2008), «Olympics: Four Decades Later, We're All Still Doing the Fosbury Flop», (en ligne: <<http://www.independent.co.uk/sport/olympics/olympics-four-decades-later-were-all-still-doing-the-fosbury-flop-878314.html>>, dernière consultation le 13 août 2010).
- VOLTAIRE (1961), *Lettres philosophiques*, Vingt-cinquième lettre, «Sur les Pensées de M. Pascal», dans *Mélanges*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade.
- VON NEUMANN, J. et O. MORGENSTERN (1944), *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press.
- WALPOLE (2008), «SportVox – le media citoyen», (en ligne: <http://sportvox-lequipe.aw.atosorigin.com/article.php3?id_article=20450>, dernière consultation le 13 août 2010).
- WASIK, Bill (2006), «My crowd: Or, phase 5», *Harper's Magazine*, mars, p. 56-66, (en ligne: <<http://harpers.org/archive/2006/03/0080963>>, dernière consultation le 15 mai 2010).
- WERNTGEN, Cai (2006), *Kehren: Martin Heidegger und Gotthard Günther*, München, Fink.
- WIKIPEDIA (2010a), «Dick Fosbury», (en ligne: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Dick_Fosbury#cite_note-ric-14>, dernière consultation le 13 août 2010).
- WIKIPEDIA (2010b), «Volodymyr Yashchenko», (en ligne: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Yashchenko>, dernière consultation le 13 août 2010).
- WIKIPEDIA (2010c), «Saut en hauteur», (en ligne: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Saut_en_hauteur#Technique_de_saut_en_hauteur>, dernière consultation le 13 août 2010).
- WOLFNOTDOG (2009), «Dick Fosbury – 5 leçons à retenir de celui qui a révolutionné le saut en hauteur», (en ligne: <<http://www.wolfnotdog.com/dick-fosbury-5-lecons-a-retenir-de-celui-qui-a-revolutionne-le-saut-en-hauteur/>> [*ce site n'est plus en fonction], dernière consultation le 13 août 2010).
- WOOD, J. *et al.* (2007), «The Need for Metadesign», *Colloquium of meta-design*, Londres, Goldsmiths University, 28-29 juin 2007, (en ligne: <<http://www.attainable-utopias.org/tiki/NeedForMetadesign>>, dernière consultation le 23 juillet 2010).

- WRIGHT, M., M. MARLINO et T. SUMNER (2002), «Meta-Design of a Community Digital Library», *DLib Magazine*, vol. 8, n° 5, (en ligne: <<http://www.dlib.org/dlib/mayo02/wright/05wright.html>>, dernière consultation le 21 juillet 2010).
- YOUNGBLOOD, Gene (1986), «Metadesign: Toward a Postmodernism of Reconstruction», *Ars Electronica Catalog*, Linz, Linzer Veranstaltungsgesellschaft.
- ZAOUI, Pierre (2010), *Vivre c'est croire. Portrait philosophique de David Hume*, Montrouge, Bayard.
- ZASK, Joëlle (2007), «Anthropologie de l'expérience», dans D. DEBAISE (dir.), *Vie et expérimentations. Peirce, James, Dewey*, Paris, Librairies Philosophiques J. Vrin, p. 129-146.
- ZIMMERMAN, Eric (2009), «Gaming Literacy: Game Design as a Model of Literacy in the Twenty-First Century», dans B. PERRON et M. WOLF (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 23-31.
- ZIMMERMAN, Eric (2003), «Play as Research: The Iterative Design Process», dans B. LAUREL, *Design Research: Method and Perspectives*, Cambridge, MIT Press.

Notes sur les collaborateurs

Maude Bonenfant est doctorante en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal et coordonnatrice du groupe de recherche Homo Ludens sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo (subventionné par le CRSH). Elle est également membre de l'équipe de recherche du Groupe d'études et de recherches en sémiotique des espaces (GERSE) et du GameCODE (*Cultures of Digital Environments*). Sa thèse porte sur le concept de jeu, l'espace d'appropriation et les questions d'éthique du joueur.

Marie Daney de Marcillac est agrégée de Lettres modernes. À l'Université de Paris 8-Saint Denis (Paris), elle est doctorante en littérature comparée dans l'équipe « Littérature et Histoires » et chargée de cours de licence. Dans ses recherches à la croisée de la littérature et de la philosophie, elle s'intéresse au mythe d'Ulysse et à ses métamorphoses dans les textes philosophiques occidentaux depuis la Seconde Guerre mondiale. Elle a publié des articles scientifiques et participé à de nombreux colloques à portée internationale en France et à l'étranger.

Eleonora Diamanti est doctorante en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal où elle poursuit ses recherches sur l'espace urbain montréalais, après avoir complété une maîtrise en Disciplines sémiotiques auprès de l'Université de Bologna, en Italie. Elle s'intéresse en particulier aux liens entre le design urbain, la culture et la société. Son dernier article scientifique est en parution dans la revue sémiotique *Ocula, semiotic eye on media*. Elle fait aussi partie du groupe de recherche interuniversitaire Média et vie urbaine à Montréal (subventionné par le FQRSC) pour lequel elle collabore en tant que chercheuse ainsi que conceptrice de la ligne graphique (<www.mediaurbanlife.mcgill.ca>).

Simon Dor est un étudiant au doctorat en études cinématographiques à l'Université de Montréal. Son mémoire de maîtrise, soutenu par le CRSH, portait sur la stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo *StarCraft*. Dans le cadre de son projet de doctorat, financé par le FQRSC, il s'intéresse à l'analyse des jeux de stratégie en temps réel et aux implications méthodologiques

des objets qui permettent de rendre compte de la stratégie dans ce genre vidéoludique. Il est membre de l'équipe de recherche Ludiciné (Université de Montréal) et du groupe de recherche Homo Ludens (Université du Québec à Montréal). <<http://www.simondor.com>>.

Fabien Dumais est doctorant en communication et chargé de cours à l'Université du Québec à Montréal. Il a entre autres publié un essai aux Presses de l'Université du Québec: *L'appropriation d'un objet culturel. Une réactualisation des théories de C.S. Peirce à propos de l'interprétation* (2010). Ses préoccupations doctorales concernent les possibilités d'une philosophie de la communication, que l'actuelle pluralité des modèles théoriques, à l'intérieur de ce champ d'études, permet de problématiser. Une réflexion éthique ressort de son questionnement.

Sébastien Hock-Koon est ancien *game designer* et formateur en *game design* et doctorant financé en Sciences de l'Éducation à l'Université Paris-Nord au sein du laboratoire EXPERICE. Il étudie l'apprentissage dans les jeux vidéo, notamment comment certains jeux peuvent «s'apprendre en une minute et se maîtriser en une vie». Dans le cadre de sa thèse, il s'est entraîné pendant six mois sur *Alien vs. Predator Arcade*. La performance où il finit ce jeu en un crédit a donné lieu au tournage d'un *Superplay* pour la chaîne française Nolife. Il a écrit un article publié (dans *Le jeu vidéo comme objet de recherche*), deux articles en cours de publication et trois en cours d'évaluation. Il a participé à plusieurs conférences et journées d'étude françaises et internationales.

Philip Knee est professeur à la Faculté de philosophie de l'Université Laval. Il a notamment publié *Qui perd gagne. Essai sur Sartre*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 1993; *Penser l'appartenance. Enjeux des Lumières en France*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1995; *La parole incertaine. Montaigne en dialogue*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2003; et il a dirigé deux ouvrages collectifs: *Rousseau juge de Jean-Jacques. Études sur les Dialogues* (en collaboration avec G. Allard), Paris, Champion, 2003; et *Rousseau et le romantisme*, Paris/Montmorency, Musée J.J. Rousseau/CNRS, à paraître en 2011.

Vincent Mauger, doctorant en Design et cyberculture à l'Université Laval, est assistant d'enseignement (« De l'idéation à la scénarisation » – « Scénarisation interactive ») au Baccalauréat en arts et science de l'animation. Dans le cadre de la recherche *Fictions hypermédiatiques : configurations, modes expérientiels et enjeux culturels*, appuyée par le FQRSC, il assiste sa directrice Renée Bourassa. Il participe également au groupe de recherche Homo Ludens – GERSE, de l'UQAM, où il est auxiliaire de recherche. Sa thèse porte sur le design narratif d'environnements ludiques.

Charles Perraton est professeur titulaire au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal. Il est également directeur du groupe de recherche sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo (Homo Ludens), directeur du Groupe d'études et de recherches en sémiotique des espaces (GERSE) et éditeur des *Cahiers du gerse*. Il centre sa recherche sur l'étude des formes de subjectivation et des modes de structuration des individus dans l'espace public. Il est l'auteur de plusieurs articles scientifiques et d'ouvrages en collaboration dont : *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma* (avec François Jost, L'Harmattan, 2002), *Robinson à la conquête du monde* et *Dérive de l'espace public à l'ère du divertissement* (avec Pierre Barrette et Étienne Paquette, Presses de l'Université du Québec, 2005 et 2007) et *Vivre ensemble dans l'espace public* (avec Maude Bonenfant, Presses de l'Université du Québec, 2009).

Josef Schovanec est postdoctorant à l'École des Hautes Études en sciences sociales (EHESS – Paris). Ancien élève de Sciences-Po Paris, il a terminé en 2009 une thèse de doctorat en philosophie sur les origines religieuses de la pensée de Heidegger. Actuellement, il s'intéresse aux influences croisées des religions sur le monde contemporain, et la manière dont des structures de pensée venues de lointains horizons façonnent ou créent notre quotidien, sur des questions telles que la sécurité, la rationalité, les genres, etc. Il a étudié dans de nombreuses universités et participé à des colloques à travers le monde, en Allemagne, au Canada, en Estonie, aux États-Unis, en France, au Proche-Orient, en Roumanie, en Russie, en Suisse, en Tunisie... Il apprend les langues orientales, notamment celles qui détiennent un corpus de textes historiques ou sacrés majeur.

Gabrielle Trépanier-Jobin est doctorante en communication à l'Université du Québec à Montréal, membre du Groupe d'études et de recherches en sémiotique des espaces (GERSE) et membre du groupe de recherche sur les jeux vidéo Homo Ludens. Elle a publié son mémoire de maîtrise *Représentations alternatives de la subjectivité féminine dans le cinéma féminin québécois* dans les *Cahiers de l'IREF*. Elle a en outre publié l'article « Cinéma féminin et visibilités subversives » dans la revue *FéminÉtudes*, ainsi que l'article « Le cinéma québécois: un succès réel ou imaginé? » dans la revue *Nouvelles «vues» sur le cinéma québécois*. Gabrielle se consacre présentement à la rédaction d'une thèse de doctorat sur le rôle de la parodie dans la critique et l'innovation des genres, avec le soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH).



Collection
Cahiers du gerse

Dirigée par Charles Perraton

Dans la même collection

Du simple au double, 1995

Le corps différé, 1998

Le cinéma: imaginaire de la ville, 2001

Montréal, entre ville et cinéma, 2002

L'expérience d'aller au cinéma, 2003

Un monde merveilleux, 2004

Robinson à la conquête du monde, 2006

Dérive de l'espace public à l'ère du divertissement, 2007

Vivre ensemble dans l'espace public, 2009



Collection

Cahiers du gerse

Dirigée par Charles Perraton

Auteurs :

Maude Bonenfant
Marie Daney de Marcillac
Eleonora Diamanti
Simon Dor
Fabien Dumais
Sébastien Hock-Koon
Philip Knee
Vincent Mauger
Charles Perraton
Josef Schovanec
Gabrielle Trépanier-Jobin

La ruse fait-elle preuve d'astuce, de finesse, d'habileté et d'ingéniosité ou constitue-t-elle un aveu de faiblesse? Pourrait-on y voir la critique, sinon la maximisation de la règle, une manière de la travailler ou de travailler sur elle? Mais un travail sur la règle n'est pas sans limites: la triche en marque la transgression. En effet, alors que la ruse consiste à *faire avec la règle*, en cherchant à en maximiser les possibilités, la triche consiste à *faire malgré la règle*, en la transgressant pour mieux satisfaire ses intérêts. C'est que les pressés et les ambitieux trouvent toutes les raisons pour transgresser les règles du jeu. Pour celui qui agit dans son intérêt, toutes les raisons sont bonnes de transgresser les règles du jeu. Des raisons politiques, religieuses ou personnelles peuvent le convaincre d'agir en toute légalité. Pourquoi respecterait-il la règle s'il se croit dans son droit ou s'il n'en comprend pas l'utilité? Pour plusieurs, en effet, jouer avec la règle fait partie du jeu.

PUQ.CA

ISBN 978-2-7605-3200-7



9 782760 532007