

LE JEU entre contraintes et libertés.

Virginie BOTTARIGA

UPA, le mardi 12 mars 2019.

Introduction :

Bien souvent on considère le jeu comme ce qui s'oppose au réel : le « comme si c'était vrai » plutôt que le vrai. Le jeu serait donc une forme d'illusion comme pour oublier une réalité qui nous surprend avant de la connaître. Alors le « comme si » ferait de la vie et de la mort une sorte de réalité inoffensive.

Aussi, si l'illusion se joue de nous, ne vaut-il pas mieux jouer le jeu du jeu car qui nous assure enfin que le réel soit sérieux ? N'y a-t-il que pour Calderon que la vie soit un songe...un jeu ?

Le jeu est performatif : il est ce qu'il dit qu'il est... c'est-à-dire joueur : le jeu se joue de nous puisqu'il est par définition ce qui échappe à toute définition, ce qui refuse toute règle : il est gratuité, liberté, plaisir désintéressé, cheminement plutôt que but ou visée, bagatelle, plaisanterie, facilité.

En tant qu'*activité gratuite* : il est prioritairement divertissement, déroulement : c'est l'activité de jouer qui compte et non l'objet obtenu au terme du jeu. Comme les animaux qui jouent le montrent, le jeu est d'abord dépense d'énergie, libération gratuite. Alors, force est de constater que le jeu cesse s'il n'est pas ressenti comme une activité gratuite et plaisante.

On rencontre alors ici notre premier écueil définitionnel : où est la gratuité du jeu dans la recherche consubstantielle de plaisir qu'il révèle ? En effet, un jeu déplaisant n'est pas un jeu. Donc le jeu serait plutôt essentiellement recherche de plaisir.

Le plaisir du jeu serait alors un moyen pour l'homme d'échapper au joug contraignant de la réalité blafarde : le jeu s'opposerait ainsi essentiellement au travail (du latin : *tripalium* : douleur, coercition) : le jeu serait donc un loisir. Pour autant tout loisir est-il un jeu ? La flânerie par exemple, image par excellence du loisir et de l'expression de la liberté, n'est pas un jeu car elle est sans schéma, sans but, ni règle. Le loisir ne suffit donc pas non plus à qualifier le jeu. Comme le plaisir n'est pas non plus à même de l'exprimer au plus juste. En effet, le jeu simple, facile, agréable n'intéresse pas ou pas longtemps. N'y a-t-il pas jeu dans « enjeu » ? Valeur mise en jeu ? Or, d'où vient cette valeur si ce n'est justement d'un défi que le joueur accepte de relever même s'il s'agit d'un défi appartenant au « comme si » c'était vrai ?

Le plaisir ludique est ainsi, bien souvent plaisir de la multiplicité des obstacles : le point commun entre le jeu d'échecs et le jeu sportif est bien l'effort. Et comme l'expression l'indique, l'effort dont on finit par avoir le goût.

Vous me direz, et les jeux de hasard ? En quoi le lancé de dés peut-il être autre chose qu'un plaisir à l'état pur ? Aucun effort n'est requis en apparence et pourtant, ce qui se joue dans le jeu de hasard est la capacité du joueur à ne pas sombrer dans la croyance folle que son destin se déroule sous ses yeux ou plutôt au bout de ses doigts. Non seulement donc l'effort est bien présent mais il se pose au-delà de l'effort intellectuel ou physique, il s'agit d'un effort métaphysique.

Passion du jeu, obsession du jeu, addictologie : tout pousse à comprendre que le joueur joue avec un adversaire qui le dépasse infiniment, le joueur de hasard n'ayant pour partenaire et adversaire que l'allégorie de la Fortune. Aussi, le joueur joue-t-il avec ce qu'il a de plus précieux : son sort. Sort, qui dans la balance de Zeus a un poids qui s'impose au dieu des dieux lui-même, Zeus s'inclinant devant le choix de la balance qui décide de la vie et de la mort, de l'issue du combat entre Achille et Hector devant les murailles de Troie. On assiste alors à une inversion des rôles propres à nous interroger sur la justesse de notre assimilation du jeu à la légèreté, n'est-il pas au contraire le lieu d'expression du plus sérieux, du test de la gravité des choses ? Le poème de Baudelaire, intitulé « Le jeu » et tiré du recueil *Les fleurs du mal*, section « Tableaux parisiens », souligne le caractère éminemment sérieux de cette dépendance qui se nourrit autant de la douleur que du plaisir causé par la fascination du joueur pour son sort qu'il ne cesse de remettre en jeu :

*« Et mon coeur s'effraya d'envier maint pauvre homme
Courant avec ferveur à l'abîme béant,
Et qui, souûl de son sang, préférerait en somme
La douleur à la mort et l'enfer au néant ! »*

On comprend donc qu'il existe autant de jeux que de types de joueurs : le jeu ne serait donc pas une activité que l'on parviendrait à définir exhaustivement (on a vu les écueils sur lesquels échoppent tout effort de définition), mais bien plus une attitude d'homme qui s'exprime dans des activités diverses. La disposition à jouer se trouvant dans l'individu lui-même.

Si *l'attitude de jouer est dans l'homme*, la recherche du plaisir du jeu est donc périlleuse et peut-être coûteuse comme l'est tout équilibre instable. En effet, tout jeu comme tout plaisir laisse le goût amer de la déception, celui du paradis perdu de l'enfance notamment. Or n'est-ce pas l'enfance que nous projetons dans l'imaginaire du jeu, c'est-à-dire, du « comme si c'était vrai » ? L'enfant jouant à être grand proportionnellement à l'adulte qui jouera à redevenir petit, c'est-à-dire, en apparence libre de toute responsabilité quant au poids des conséquences de ses choix et de ses actes.

Dans les deux cas et quelque soit l'âge des joueurs, le jeu présente une fonction sociale évidente : établir une communication réglée, un rapport méthodiquement organisé avec autrui. Un autre paradoxe, et non des moindres, apparaît alors puisque cette ouverture aux autres se fait au prix d'un isolement des joueurs qui s'enferment dans leur jeu comme dans un monde. Le jeu en effet recrée un monde du « comme si » dans lequel les règles démiurgiques régissent le bon fonctionnement du jeu et de ses acteurs. La confusion des rôles est alors telle que le joueur jouant volontairement à un jeu, en choisit donc les règles comme, a minima, lui convenant : en les acceptant, il devient donc le démiurge du monde du jeu ainsi créé. Mais il en est aussi le joueur et donc l'acteur qui n'est plus qu'un pion sur l'échiquier du jeu-monde qui le dépasse. Le joueur est donc berné par lui-même : il veut jouer à un jeu qu'il croit choisir mais qui finalement se joue de lui, ce qui, et on comprend mieux pourquoi, peut rendre fou. C'est le leurre de la volonté libre.

Dans le jeu, le joueur accepte d'aliéner sa propre liberté à une autre liberté qui lui est conférée par les règles du jeu. Voilà aussi pourquoi le joueur tient tant au respect des règles et traque les tricheurs : sans le respect des règles du jeu, son aliénation est complète, il se serait dépossédé sans rien gagner en retour. Si sa liberté naturelle accepte de se plier aux règles du jeu c'est parce qu'elle sait y obtenir une autre forme de liberté : ludique celle-ci, qui ne vaut que tant que le jeu vaut. Cette liberté ludique est une forme d'interprétation herméneutique, à l'image de celle à laquelle se prête le lecteur (U.Eco, *Lector in fabula*) qui se soumet au texte, se l'approprie et finalement le co-écrit avec l'auteur « le texte étant une machine paresseuse » qui ne vit que de la vie que lui confèrent ses lecteurs. De la même façon, pas de jeu sans joueurs.

Le jeu imite donc à l'infini, une situation selon laquelle le monde serait une totalité qui donne sens. Le jeu offre ainsi autant de microcosmes possibles à la compréhension du rapport entre l'homme et le monde. L'homme joue pour imiter, imite pour contrôler et contrôle pour se rassurer. On comprend alors que la bagatelle qu'est le jeu est paradoxalement l'affaire au combien sérieuse de la liberté. Autrement dit, se demander : quel est le sens du jeu, quel est le but du jeu, à quoi on joue, est un leurre : on croit que le jeu a un sens alors qu'il est ce qui donne sens. Le jeu offrant de nombreuses pistes à l'homme pour lui rappeler ce qu'il n'est pas mais qu'il rêve d'être : libre.

Au terme de cette introduction on aboutit alors au dernier sens possible du mot jeu qui est celui de « marge », d' « espace » que l'on retrouve dans les expressions « donner ou laisser du jeu » : il s'agit alors bien de comprendre le jeu comme un espace supplémentaire offert à l'homme pour se comprendre : il n'est pas le réel désarmant car imprévisible, il n'est pas non plus l'imagination insaisissable car sans borne, sans délimitation, il est cette marge de l'entre-deux dans lequel tout le sérieux de la condition humaine semble rendu supportable.

Nous nous demanderons donc comment paradoxalement le jeu qui se veut lieu du « comme si », du fictif, de l'irréel, de l'imaginaire ne peut se passer des règles et des contraintes qu'il semble pourtant vouloir fuir, afin d'être l'espace en marge, le supplément éphémère permettant à l'homme, si ce n'est d'aimer, du moins d'accepter le réel.

Nous verrons tout d'abord que le jeu est un remède pour temps de crise, au sein duquel les règles contraignantes du jeu sont un gage paradoxal de libération. Puis nous montrerons que le jeu est intrinsèquement attaché à la condition humaine et qu'en ce sens il est fondamentalement jeu d'esprit pour le bien de l'esprit, qui se fait alors créateur de règles exprimant non plus la nature du jeu mais bien plutôt celle du joueur.

I. Le jeu, un remède pour temps de crise ?

1. Quand la réalité est trop pénible voire ahurissante, jouer est un divertissement qui semble mettre un voile de protection sur les joueurs comme pour leur permettre de vivre quand même.

La vie est belle de Roberto Benigni, 1997 : le respect des règles est alors plus que jamais la condition de réussite du jeu, c'est-à-dire de la survie des joueurs enfermés dans un camp de concentration. Le père, Guido, se sert habilement du réel pour lui faire endosser un autre sens aux yeux de son fils, Giosué, rendant ainsi la réalité de la dictature mussolinienne, en 1938, non seulement supportable mais même ludique et donc plaisante pour l'enfant voire pour son père, plein de gaieté feinte mais qui finit par se prendre au jeu. La force de cette expérience est que le jeu, loin d'établir une barrière, une frontière infranchissable voit le réel le renforcer : le jeu fonctionne donc parfaitement puisque plus le réel est horrible plus le jeu est plaisant.

On se souvient ainsi de la scène inaugurale du départ des héros pour les camps, scène lors de laquelle le père fait croire à son fils que ce terrifiant transport de prisonniers juifs est la première étape de son cadeau d'anniversaire qui, étant une surprise, ne doit pas être révélé, raison pour laquelle la destination demeure inconnue.

Ensuite, après avoir été séparés des femmes et des personnes âgés, par le tri réalisé au sortir du train, le père percevant l'inquiétude croissante de Giosué, lui explique, non sans ironie, qu'ils sont là pour jouer à un jeu auquel tous n'ont pas eu la chance d'accéder. Il montre ainsi à son fils comme tout y est bien organisé, preuve de sa valeur exceptionnelle : les hommes d'un côté, les femmes de l'autre, les plus vieux enfin. Et surtout les soldats sont des acteurs très importants puisqu'ils veillent au bon fonctionnement de l'ensemble.

Une fois dans les baraquements, Guido prend enfin volontairement la place du traducteur, confondant ainsi jeu et réalité, devant les yeux ébahis de son fils : puisqu'il traduit, en simultané, les propos haineux et terrifiants du SS en règles de jeu cocasses et décalées au vu du contexte. C'est alors l'occasion pour l'enfant d'entendre, de la bouche-même de son père et avec l'autorité du SS traduit, les règles du jeu : le gagnant est celui qui atteint 1000 points et le prix est un vrai char d'assaut. Pour ne pas perdre de points, ne pas demander de goûter, ne pas pleurer, ne pas se plaindre.

Dès le lendemain, les règles se verront confirmées, par une ironie du sort, quand le compagnon de barquement des héros, nommé Bartholoméo, rentre de sa journée de travail, blessé au bras, ayant eu des points de suture : « j'ai eu 20 points ! » dit-il aux héros, Giosué s'informant discrètement à son père si c'est beaucoup au vu du score : le malentendu, la confusion entre l'Histoire et le fictif est alors réalisé au bénéfice des joueurs.

Le réel et le jeu, loin de s'exclure peuvent donc, si les règles sont bien choisies, se renforcer mutuellement.

2. Pour autant le jeu n'est pas toujours là pour compenser ou atténuer une réalité particulièrement négative, le jeu et ses règles peuvent intervenir dans le cadre d'une existence paisible et sans danger qui, paradoxalement, est difficile à supporter à cause justement de cette absence de risque.

Les jeux virtuels présentent et proposent des scènes de guerre dans lesquelles les joueurs sont de véritables soldats dont les armes ne peuvent pas toujours, comme dans les véritables conflits, garantir la survie. *Call of duty* par exemple offre à des adolescents, dont la subsistance dans un pays en paix est une évidence, un visage de la guerre et de ses horreurs extrêmement réaliste et tragique. Comment alors comprendre cette addiction que connaissent grand nombre d'adolescents quand on sait les sentiments d'horreur et d'écoeurement infinis que le champ de bataille peut susciter chez un soldat enrôlé à l'âge qu'ont aussi ces joueurs virtuels.

Dans *Voyage au bout de la nuit*, Louis Ferdinand Céline nous fait partager cette nausée qui gagne Bardamu quand il rencontre la guerre « en face », « pour la voir la vache », « On est puceau de l'horreur comme on l'est de la guerre ».

Le niveau de langue familier voire argotique, le rythme saccadé sont des choix stylistiques très forts pour exprimer le déchirement et l'angoisse du héros qui le mordent et le dévorent au plus profond de son être.

On est ainsi bien loin de la délectation des joueurs virtuels devant les éclaboussures de sang qui ne tache pas tant qu'elles sont sur l'écran. Il s'agit bien du pouvoir du jeu en tant qu'espace fictif qui intervient encore ici, cf Bardamu « De la prison, on en sort vivant, pas de la guerre. Tout le reste, c'est des mots. »

Ce qui nous rappelle le poème de Philippe Jacottet : « Parler » : dans lequel parler est comme jouer :

*Parler est facile et tracer des mots sur la page,
en règle générale, est risquer peu de chose*

[...]

*et j'aurai beau répéter « sang » du haut en bas
de la page, elle n'en sera pas tachée,
ni moi blessé.*

[...]

*Parler alors semble mensonge, ou pire : lâche
insulte à la douleur*

Il souligne ainsi que le jeu, comme tout ce qui est fictif, met à distance le réel, qu'il s'agisse de dresser un paravent contre lui comme le fait Guido pour Giosué afin de ne pas « mourir de la réalité » ou pour le rendre accessible voire disponible à volonté mais vidé de son potentiel mortifère, inoffensif, du moins en apparence, comme dans le virtuel.

3. Jouer serait donc apprivoiser la mort, comme pour Montaigne (Essais), « philosopher c'est apprendre à mourir ».

Cette envie de « se faire peur » pour de faux, quand le réel, lui, n'est pas ou plus menaçant rappelle le divertissement pascalien qui dans ses *Pensées*, est présenté comme un moyen pour l'homme de ne pas penser à la mort : la vraie !

« Et on ne recherche les conversations et les divertissements des jeux que parce qu'on ne peut demeurer chez soi avec plaisir. »

Le jeu doit donc être d'autant plus effrayant que le réel est antithétiquement rassurant, c'est-à-dire, à même d'ouvrir et d'offrir des espaces abyssaux de réflexion métaphysiques, l'urgence de vivre et de survivre étant, en apparence, garantie. Ainsi, dans les sociétés contemporaines des pays développés, le jeu deviendrait une mise à l'épreuve en l'absence de tout défi à relever. Il s'agit semble-t-il de tester le poids de son âme, comme sur la balance de Zeus et de se demander « qu'est-ce que je vaudrais vraiment sur l'échiquier du destin ? »

En 1997, le réalisateur américain David Fincher propose *The Game*, inspiré de l'œuvre québécoise : *Jouer avec la mort*. Le héros se voit offrir, pour son anniversaire, un cadeau bien particulier, puisqu'il s'agit d'une expérience unique dans laquelle il accepte, de manière contractuelle, de perdre le contrôle de sa vie jusqu'à craindre même de la perdre.

Ce qui frappe alors c'est que le jeu, par les règles librement acceptées par le joueur apparaît comme étant une expérience fondatrice marquant pour le joueur l'avènement d'un autre rapport au monde et une modification de la hiérarchie des valeurs : ce qui est alors en jeu c'est, semble-t-il, de se faire peur pour cesser d'avoir peur : le jeu endosse donc un rôle cathartique : mettre en scène la tragédie ultime pour en désamorcer la force néfaste et annihilante pour la volonté.

Les jeux vidéo et le cinéma joueraient donc du virtuel pour se jouer du réel dont le pouvoir mortifère ronge l'homme par la pensée incessante qu'il nourrit de sa finitude.

Dans ces deux cas, les règles, inspirées du réel, renforcent le jeu et l'illusion des joueurs qui finissent par entrer de plain pied dans cette réalité virtuelle, c'est-à-dire au sens propre de « qui pourrait être autre que celle qui est » soit pour fuir cette dernière et se réfugier dans un monde plus agréable, soit pour en profiter en toute sécurité.

Plus les règles sont contraignantes et ténues, plus donc elles apparaissent propices à l'épanouissement de l'homme qui trouve, paradoxalement, en leur sein, une liberté dont il ne peut pas jouir dans le réel. Celui-ci en effet est régi par des lois qui le dépassent et donc qui le surprennent toujours par essence, elles sont alors la source de son angoisse métaphysique. Alors que dans le jeu, plus d'angoisse puisque les règles sont connues et acceptées, l'effroi est donc vidé de sa substance pour n'être plus que jouissance d'une inquiétude réglée.

II. Le jeu est donc toujours déjà un jeu d'esprit, pour le bien de l'esprit.

1. La recherche croissante de la contrainte est un invariant du jeu.

L'inquiétude ludique étant un moyen d'accéder à la quiétude dans le réel, cette peur ludique maîtrisée est donc recherchée à tout prix.

Je vous propose une réflexion sur l'oeuvre contemporaine de Luke Rhinehart, pseudonyme de George Powers Cockeroff : *L'homme-dé*.

Comme le titre l'indique de manière programmatique, le héros psychanalyste va peu à peu se confondre avec son jeu dans la mesure où c'est ce jeu de hasard qui va donner un sens à son existence qui lui semble dépourvue de toute valeur. Il est tel un homme abattu par la prévisibilité des choses et des hommes que son métier, pour son malheur, lui a appris à percer à jour. Il recherche le frisson de l'incertitude, de *l'in-quiétude*.

Le jeu est alors ici particulièrement abouti puisque ses règles sont capables d'évoluer et même de décevoir, comme la vie.

Les règles ne sont pas toujours les mêmes selon la face des dés obtenue. Et certaines obligations sont décevantes, pénibles (comme par exemple être un père modèle pendant toute une semaine) et pourtant elles seront scrupuleusement respectées car leur approbation est la condition du droit de jouir des autres quand leurs faces apparaissent à leur tour : avoir une relation sexuelle avec une patiente). Le héros semble par là conscient que le « piquant » se mérite :

Chapitre VII :

«Le poker fut désastreux ce soir là [...] la veine du Dr Mann était abrutissante. Dans son style blasé, apparemment détaché, il s'arrangeait pour faire augmenter très activement les mises, gagner, bluffer à mort, gagner, ou se retirer à temps et ne se laisser faire que sur des petites sommes. C'était un joueur intelligent... »

Lors de cette soirée fatidique pour le héros, même le jeu de cartes classique ne suffit pas à les distraire, à les surprendre, l'alcool prend alors le relais pour exciter ces âmes fatiguées par l'habitude et une fois le dernier invité raccompagné à la porte, le docteur Luke Rhinehart reste seul dans son salon et va alors avoir l'idée d'inventer un jeu capable, lui, de la satisfaire :

« Sur le point d'aller me coucher, j'aperçus, sur la petite table près du fauteuil, une carte, la reine de pique, posée de telle manière qu'elle paraissait en porte à faux sur quelque chose. Je m'approchai, considérai la carte, et compris que le dé se trouvait dessous...

Je sentis monter en moi une rage incompréhensible...

Je me rappelle vaguement le bruit d'une pendule électrique sur la cheminée. Puis, venant de l'East River, une sirène de brume beugla sa plainte dans la pièce et la terreur m'arracha les artères du coeur et les noua dans mon ventre : « si ce dé marque l'as, je vais violer Arlene. » Cela continua à clignoter, à s'allumer, s'éteindre et se rallumer dans mon esprit comme une énorme enseigne au néon, et ma terreur grandit. Mais en pensant : s'il ne marque pas l'as, je vais me coucher, la terreur fondit, remplacée par une agréable excitation, et ma bouche s'enfla d'un rictus gigantesque : l'as c'est le viol, les autres numéros, le lit. Le dé est jeté. Qui suis-je pour mettre le dé en doute ?

Je retirai la reine de pique et vis un œil cyclopéen me fixer : l'as. »

Mais la spirale de la nouveauté est infernale puisqu'à vouloir trop évoluer le jeu s'éteint par épuisement des possibilités de surprises. Le joueur créateur de ses propres règles qu'il s'amusait d'abord à imaginer difficiles à honorer, ne parvient plus à satisfaire sa curiosité dans le jeu et rejoint le réel finalement plus prompt à être étonnant. Qui en effet aurait pu parier, au terme de son parcours, sur la pérennité de son couple et sur son absence d'incarcération ?

La vie n'est-elle pas finalement plus à même que le jeu de nous surprendre et donc de supprimer en nous l'angoisse de l'immobilisme ?

Epilogue :

*« Le jour que Luke avait à ses trousses deux agents du FBI armés de fusils à lunette, il arriva au bord d'une falaise et sauta dans le vide. Il eut juste le temps de se rattraper à une racine de vigne vierge vingt mètres plus bas et y resta suspendu. Tandis qu'il se balançait, il aperçut au pied de la falaise, quinze mètres en-dessous, six policiers avec des mitraillettes, des matraques, des lance-grenades lacrymogènes et deux voitures blindées. Juste au-dessus de lui, il vit deux souris, une blanche et une noire, qui commençaient à ronger le pied de vigne vierge auquel il se retenait. Et puis, juste à côté, un beau fraisier avec des fraises bien mûres.
- Ah, fit-il, une nouvelle option.*

Le livre du Dé. »

Le Dé ici personnifié semble donc signer le roman mettant en scène le personnage de Luke Rhinehart, offrant ainsi au lecteur une inversion des perspectives : où est le vrai : le jeu ou la réalité ? qu'est-ce qui est le plus à même de stimuler notre imagination ? De même, on remarque que le chapitre du roman lors duquel le jeu se met en place, est le chapitre VII, or, n'y a-t-il pas seulement 6 faces à un dé ? Cette septième face semble donc bien laissée à la vie réelle qui veut se mettre en jeu ?

Le jeu de hasard ici lié aux faces des dés obtenus se joint donc à la tactique du joueur qui choisissait des règles à même d'assurer son épanouissement d'homme-dé, c'est-à-dire d'homme-joueur.

2. La tactique serait alors l'aboutissement du jeu en tant qu'elle est l'apogée de l'offre du péril.

Dans les *Les Liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos, le comte de Gercourt a quitté la marquise de Merteuil. Celle-ci, furieuse et blessée, décide de fomenter une vengeance terrible lorsqu'elle apprend que Gercourt va bientôt épouser la jeune et innocente Cécile de Volanges. Mme de Merteuil confie alors une mission de choix à son ancien amant, le Vicomte de Valmont : user de son talent pour le libertinage afin de séduire et de corrompre Cécile de Volanges, pour que le comte de Gercourt s'en trouve déshonoré. Valmont n'est pas homme à refuser pareil défi. Mais l'objet de toutes ses attentions est ailleurs : il a jeté son dévolu sur une autre femme, réputée dévote et incorruptible, la présidente de Tourvel : il veut donc par là s'éprouver, le défi premier lui semblant trop aisé pour lui.

La lettre XLVIII est une lettre de Valmont à la prude Présidente de Tourvel mais il s'agit avant tout d'un jeu de masques... Il a décidé de la séduire car il semble être à la hauteur de sa réputation, mais elle veut résister à ce jeu d'amour. On apprend dans les lettres précédentes qu'il a passé la nuit dans les bras d'une autre, Emilie, et qu'il écrit cette lettre à la Présidente de Tourvel sur la chute des reins d'Emilie : ne s'agit-il pas là d'un véritable bluff, le joueur pariant le quitte ou double au sein de la relation amoureuse et du jeu de pouvoir qu'elle représente ?

La lettre XLVIII est donc une déclaration d'amour à la Présidente de Tourvel alors même qu'il est dans les bras d'Emilie. Le jeu est à son comble à travers la multiplicité des sous-entendus, que la Présidente ne peut imaginer car, elle, ignore qu'il est avec Emilie, mais dont les lecteurs de la lettres se délectent :

« C'est après une nuit orageuse, et pendant laquelle je n'ai pas fermé l'oeil [...] que je viens chercher auprès de vous, Madame, un calme dont j'ai besoin et dont pourtant je n'espère pas jouir encore. [...] et déjà je prévois que je ne finirai pas cette lettre, sans être obligé de l'interrompre. »

La Marquise de Merteuil et Valmont jouent donc en se servant de la naïveté de leurs victimes et assoient leur stratégie, chacun en anticipant les coups de l'autre. Alors, si le jeu s'emballé et finit par échapper aux joueurs libertins aguerris, c'est que les règles ne sont plus respectées et que les partenaires ne sont plus mais deviennent au contraire des adversaires intraitables. Or, il n'y avait pas de règles clairement établies, voilà pourquoi le gain de liberté ludique était un leurre. La volonté libre des deux libertins s'est jouée d'elle-même.

Les règles de fonctionnement se confondaient avec l'objectif du jeu : médire, trahir, tromper, détruire. C'est la raison pour laquelle les acteurs se sont fait prendre à leur propre jeu puisque médire, trahir, tromper et détruire ont bien été réalisés mais pas sur le même objet : les victimes innocentes choisies comme des oies blanches ont laissé leur place aux bourreaux eux-mêmes : Valmont rongé par le remord d'avoir détruit Mme de Tourvel puis tué en duel et la Marquise de Merteuil assassiné symboliquement, la vérité de ses agissements finalement mis au jour : dévoré par la petite vérole, borgne et ruiné : Lettre 175, épilogue.

On comprend par là que le jeu est une forme, une architecture, un dessin auquel il manque la couleur, c'est-à-dire, la chair, tant qu'il n'a pas été mis en action. La tactique est donc au jeu ce que la ligne est au dessin. C'est pourquoi la couleur et la chair peuvent varier tout en satisfaisant l'objectif initial du jeu : ce que Merteuil et Valmont comprennent à leurs dépens par la mort que le jeu leur inflige.

3. Le jeu perd donc sa gratuité et sa légèreté à devenir trop sérieux : comment jouer à la fois pleinement et sans risque ?

>C'est le pari que fait la littérature : le style est un jeu.

Le jeu de la forme : On se rappelle de la lettre que Mme de Sévigné envoie à son cousin M. de Coulanges, le 15 décembre 1670, pour lui faire deviner, avec un plaisir stylistique non dissimulé, avec qui la Grande Mademoiselle, nièce de roi, a projeté de se marier.

La devinette est ainsi le jeu littéraire par excellence puisque fondé sur le plaisir partagé des joueurs, sur la gratuité de l'objectif, ainsi que sur le défi à relever, défi consistant autant à trouver qu'à maintenir l'autre dans la situation de l'attente :

« *Je m'en vais vous mander la chose la plus étonnante, la plus surprenante, la plus merveilleuse, la plus miraculeuse, la plus triomphante, la plus étourdissante, la plus inouïe, la plus singulière, la plus grande, la plus petite, la plus rare, la plus commune, la plus éclatante, la plus secrète jusqu'à aujourd'hui, la plus brillante, la plus digne d'envie...* »

Le jeu du fond :

Milan Kundera : *L'art du roman*, la fonction du roman consiste à éclairer les possibilités de l'existence humaine : « Le roman n'examine pas la réalité mais l'existence. Et l'existence n'est pas ce qui s'est passé mais des possibilités humaines, tout ce que l'homme peut devenir, tout ce dont il est capable. »

Le jeu serait ainsi un moyen pour l'homme d'envisager des possibilités autres que celles offertes par la réalité, les règles du jeu apparaissant alors être un moyen de se glisser dans une vie autre, une existence différente, dont le déroulement n'appartient qu'à soi le temps d'une partie.

Ainsi, Eric Emmanuel Schmitt réalise dans une œuvre littéraire, selon nous, avec *La part de l'autre*, l'essence-même du jeu. Il présente la partie qu'aurait pu jouer l'autre, ou la partie autre que l'on aurait pu jouer devenant par là-même un autre que soi : le jeu modifiant nécessairement le joueur : « *La minute qui a changé le cours du monde...*

- *Adolf Hitler* : recalé.

Le verdict tomba comme une règle d'acier sur une main d'enfant.

- *Adolf Hitler* : recalé.

Rideau de fer. Terminé. On ne passe plus. Allez voir ailleurs. Dehors.

[...]

Voilà ce qui se passa ce 8 octobre 1908. Un jury de peintre, graveurs, dessinateurs et architectes avait tranché sans hésiter le cas du jeune homme. Cela ne leur avait pris qu'une minute et ils s'étaient prononcés sans scrupule : cet Adolf Hitler n'avait aucun avenir.

[...]

-*Adolf H. admis.*

Une vague de chaleur inonda l'adolescent. Le flux du bonheur roulait en lui, inondait ses tempes, bourdonnait à ses oreilles, lui dilatait les poumons et lui faisait chavirer le coeur. »

Le jeu de l'écriture assume donc l'essence du jeu et la sublime dans le sens où le style et les possibilités infinies qui s'offrent à l'auteur lui permettent de rejouer sans cesse le hasard d'une vie, d'une naissance, la contingence d'événements déterminant pourtant le reste d'une existence, voire de millions d'autres, comme dans le cas choisi par Schmitt. On se souvient en effet que pour Malraux, « L'art est un anti-destin », autrement dit, il offre des possibilités et permet d'envisager le réel non plus comme ce qui est mais plutôt essentiellement comme ce qui aurait pu être autre. L'art et le jeu offrent une fenêtre « en marge » du réel, fenêtre dans laquelle il est possible de jouir de la contingence. Contrairement au donné, avec lequel, finalement, il est toujours déjà trop tard.

Conclusion :

Des jeux du cirque aux jeux vidéo, en passant par la roulette, les cartes étalées sur les tapis des casinos ou l'intimité cérébrale partagée lors d'une partie d'échec, le jeu et ses règles forment un couple intrinsèquement lié à la réalité de la condition humaine qui traverse les âges de la vie et les époques historiques.

Notre parcours a voulu montrer que le jeu accompagne, voire guide l'homme dans ses décisions : il est une épreuve et il met à l'épreuve, il rebat donc sans cesse les cartes de notre nature.

Or, la nature, l'inné est par définition ce qui s'oppose au possible qui, lui, s'acquiert : le jeu et ses règles font donc de notre nature humaine une seconde nature, c'est-à-dire, une nature qui ne se définit que par son absence de définition, c'est-à-dire, de fixité. Si l'homme est un joueur c'est parce qu'il est toujours au-devant et au-delà du donné. Il est par définition, celui qui envisage et tend à atteindre le possible, celui qui habite une nature « à la marge ». Le jeu est donc la condition de possibilité de sa liberté.

**Pour l'UPA, le mardi 12 mars 2019,
Virginie Bottariga.**