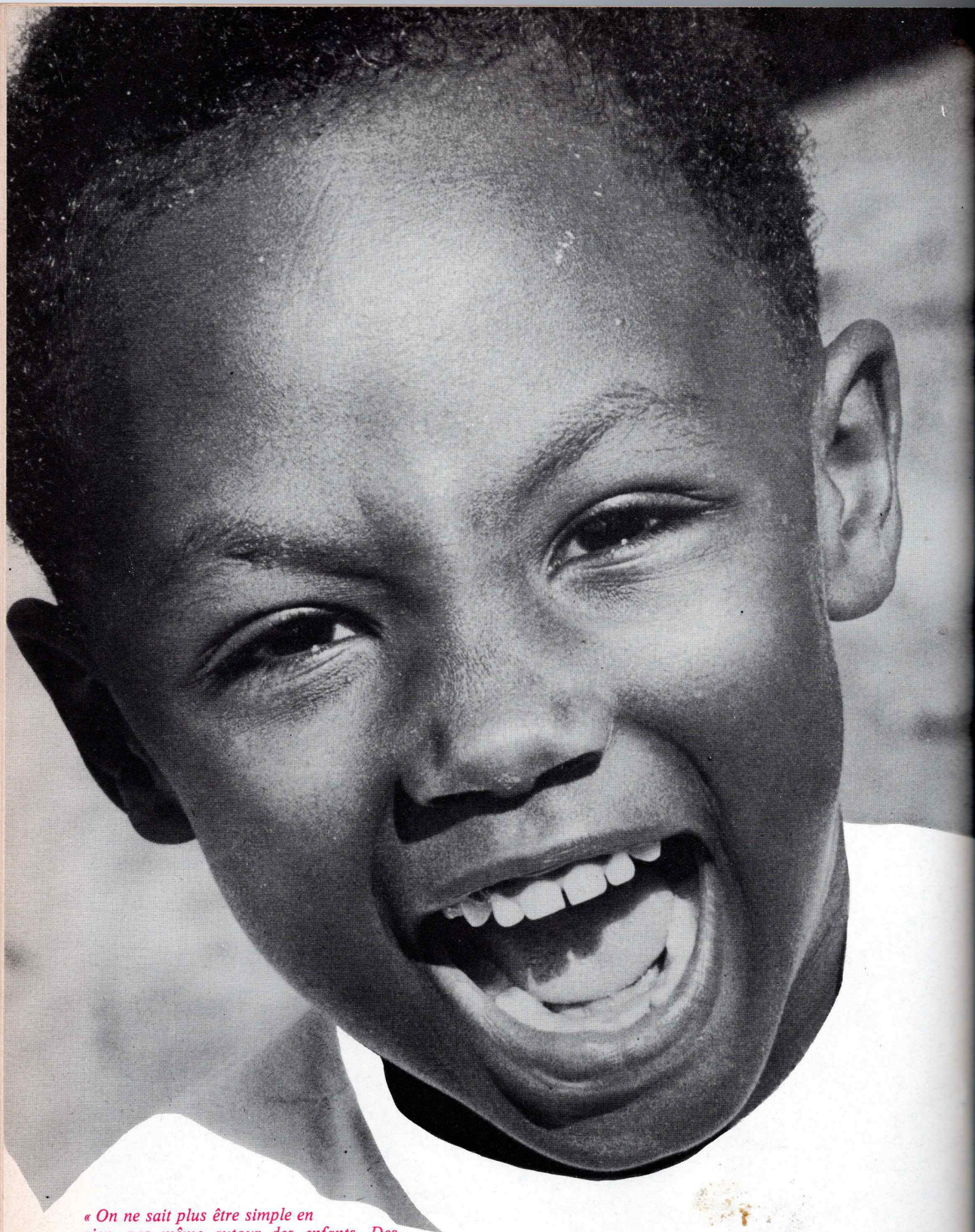




« On ne sait plus être simple en rien, pas même autour des enfants. Des grelots d'argent, d'or, du corail, des cristaux à facettes, des hochets de tout prix et de toute espèce : que d'appâts inutiles et pernicious ! Rien de tout cela. Point de grelots, point de hochets ; de petites branches d'arbre avec leurs fruits et leurs feuilles, une tête de pavot dans laquelle on entend sonner les graines, un bâton de réglisse qu'il peut sucer et mâcher, l'amuseront autant que ces magnifiques colifichets, et n'auront pas l'inconvénient de l'accoutumer au luxe dès sa naissance. »

Jean-Jacques Rousseau, « L'Émile ou de l'Éducation ».

les jeux de la société

*entretien
avec l.j. calvet*



Louis-Jean Calvet est professeur de linguistique à l'Université René-Descartes (Paris V). Il a écrit plusieurs ouvrages, dont récemment « Les jeux de la société » (1). Cet ouvrage entrant tout particulièrement dans le cadre de ce numéro, nous lui avons demandé de bien vouloir répondre à nos questions.

Pour vous, qui êtes avant tout linguiste, pourquoi ce livre, qu'est-ce qui vous a poussé à écrire sur les jeux ?

D'abord, je ne suis pas sûr que je sois avant tout linguiste. Je me suis, par commodité, présenté comme linguiste. La linguistique est un de mes domaines de travail, mais je suis aussi sémiologue, c'est-à-dire que je m'intéresse à l'ensemble des systèmes de signes. La langue est une petite partie de ceux-ci. Elle est un système de signes parmi d'autres. Ce qui me paraît,

« Dans l'ancien Mexique, où la roue était inconnue, des hordes d'esclaves devaient transporter d'énormes blocs de pierres à travers la jungle, vers les sommets des montagnes, pendant que leurs enfants tiraient des jouets montés sur de minuscules rouleaux. »

Peter Brook

au fond, homogénéiser les systèmes de signes, c'est qu'ils sont une émanation d'une société donnée. L'ensemble des travaux que j'ai pu mener et qui peuvent paraître hétérogènes, se ramènent tous un peu à la même interrogation :

« Qu'est-ce qu'on peut apprendre des sociétés à travers les signes qu'elles émettent ? » C'est là une question fondamentale.

Dans les jeux, on retrouve aussi la langue, des jeux de langue par exemple. Donc, ce que j'ai entrepris dans ce livre, comme dans mes cours, c'est une sémiologie de la société à travers un système de signes particuliers que sont les jeux.

Si vous le voulez bien, étant donné le thème du numéro dans lequel s'inscrit cet entretien, nous nous limiterons ici aux jeux des enfants, bien que, dans la deuxième partie de votre livre, vous nous donniez, par ordre alphabétique, une liste de vingt-six jeux d'adultes et d'enfants. Comment vous situez-vous par rapport à des théories connues sur les jeux ? Il en existe

(1) Paris, Payot, 1978. Du même auteur : Langue, Corps, Société, Paris, Payot, 1979.

plusieurs ? Pensez-vous, comme Caillois (2), par exemple que les jeux soient des résidus de la culture ?

Les jeux d'enfants sont finalement ceux que j'ai le moins étudiés. Dans ces vingt-six parties dont vous parlez, disons que je me suis amusé, moi aussi, à brouiller les cartes et que j'ai écrit un livre, encadré par des parenthèses en introduction et en conclusion. Au milieu, « j'ai joué » à faire autant de dérives qu'il y a de lettres dans l'alphabet. Il y a des titres qui vont très bien avec la lettre qui les précède, mais il y en a qui ne vont pas du tout, à tel point que j'ai eu trois ou quatre coups de téléphone de trois ou quatre pays différents qui ont acheté mon livre pour le traduire. On me disait à chaque fois : « Comment faire pour le traduire en italien, en allemand ou en anglais, parce que le mot « jeu » en français c'est un « J », en anglais, c'est un « G », etc. Donc, 26 jeux, ce n'est pas 26 jeux, c'est 26 petits essais dans lesquels, cependant, on retrouve une sorte de kaléidoscope, de destruction d'un ordre logique, qui a du sens, je crois. Un peu comme, à force de mettre des briques sur les autres, si on a de la chance, on fait un mur qui, si l'on se débrouille mal, s'effondre. Ainsi, de cet ensemble un peu brouillon, peut sortir un sens et, si c'est le cas, à force de cumuler des approches sur le jeu, c'est le sens de la société qui peut apparaître. La notion de jeu est difficile à cerner. Vous citez Caillois tout-à-l'heure, et je suppose que plus tard, on citera Huizinga.

Certainement.

Les uns et les autres sont curieusement marqués par leur langue d'origine, c'est-à-dire que, quand on regarde la langue française et qu'on s'interroge sur le verbe « jouer » : on peut jouer aux cartes, à la marelle, aux billes, on peut jouer du piano, on peut jouer du Racine, etc. Quand on regarde la langue anglaise, c'est peut-être moins net et pour les langues italiennes ou espagnoles, c'est encore autre chose. C'est dire que notre langue est une langue latine, sauf pour le jeu. Le français est la seule langue latine dans laquelle on puisse jouer du théâtre et jouer de la musique, etc., parce que justement elle a aussi un substrat germanique et, c'est tout le problème de nos invasions du III^e au V^e siècles après Jésus-Christ ; en italien ou joue des jeux, on récite la poésie et on touche un instrument de musique. Donc j'ai déjà éliminé de nos genres de jeux, le théâtre, la musique, le sport, etc. comme, jusqu'à un certain point, Huizinga et Caillois. Par exemple, est-ce que jouer au football est un jeu ? A mon sens non, enfin j'ai évacué tous ces « jeux », pour essayer de voir le jeu comme un affrontement à deux autour d'une table, ce que les Anglais appellent « board ». En ce cas y trouve-t-on un résidu de la culture ou y a-t-il production de culture comme l'aurait dit Huizinga ? Caillois semble très agacé par Huizinga. Il le critique très fortement mais surtout, ni l'un ni l'autre ne sont dialecticiens. En fait, je pense que les deux aspects coexistent, il y a résidu et production de culture. Quand on se promène un peu –, et

je me suis promené dans les jeux européens, asiatiques et africains, pas dans ceux de l'Amérique du Sud, que je n'ai pas du tout étudiée –, il apparaît que l'on joue avec sa culture et aussi avec son écologie. Par exemple, les jeux sont très peu diversifiés dans le monde, mais il y a des multitudes de versions différentes des mêmes jeux. Le jeu de dés, c'est-à-dire le jet, le jeté d'objets, est un jeu très répandu, très primaire et qui est un peu une façon de défier les dieux. Il en existe une multitude. On peut y jouer avec des graines de cacahuètes, etc. et l'on joue avec ce que nous offre notre culture. Voilà l'aspect résiduel. Mais en même temps, le jeu est un lieu d'apprentissage, et là nous retrouvons les enfants.

Je suis très frappé par un jeu comme le Monopoly, pour prendre un exemple occidental. C'est à la fois le produit d'une société et en même temps l'introduction à cette même société, c'est-à-dire un lieu de passage, où je vais hériter de mes parents, de la culture, de l'environnement et où, en même temps, l'on va me préparer à assumer mon rôle dans la société, c'est-à-dire m'apprendre à gagner de l'argent avec l'immobilier, par exemple, dans un premier temps. C'est dire que le Monopoly est le lieu où l'on apprend aux enfants que l'on peut gagner beaucoup d'argent en construisant des immeubles, en achetant des hôtels, une sorte de savoir-faire valable pour la France, pour la France seulement. Les joueurs non francophones le connaissent dans des langues différentes.

Le Monopoly est-il très répandu ?

Oui. J'ai fait des contrôles là-dessus, mais ce n'est pas le même Monopoly. Je m'explique. En français, le Monopoly c'est Paris, c'est-à-dire qu'il comporte des rues de notre capitale. Moi, j'ai appris à jouer au Monopoly quand j'étais petit francophone ou en partie francophone en Tunisie. Paris, c'était pour moi, alors, une ville étrangère, lointaine et au fond, j'ai découvert à vingt ans le sens du Monopoly parce que j'avais appris en jouant que la rue de Belleville était la rue la moins chère et que la rue de la Paix était la rue la plus chère de Paris. Mais j'ai mis du temps à savoir que la rue de la Paix était la rue où il y avait les grands bijoutiers et que la rue de Belleville était celle où il y avait des travailleurs émigrés. Maintenant, si l'on regarde la version belge du Monopoly, c'est un choix des rues de différentes villes. Quant à la version américaine c'est encore autre chose, c'est je ne sais plus quelle ville, pas Las Vegas, mais c'est une ville de jeux. Il y a une version anglaise, une version allemande, etc. C'est immense. Le Monopoly a commencé, je crois en 1929 ou en 1930. Pour chaque pays, il y a ce que j'appelle une géographie sociale, une structure sociale différentes et l'on acquiert, chaque fois, un savoir social. Ainsi, le petit Français qui joue au Monopoly, apprend d'abord une forme de racisme parce que, entre Belleville et la rue de la Paix, il y a des choses importantes qui se passent. Et puis, après, il apprend l'argent et la rentabilité immobilière. Il est évident que l'on y voit – je parle pour les petits Marseillais, Toulousains ou, comme moi, les petits Bizertins, quand on n'a jamais mis les pieds en France –, qu'il y a des rues dans lesquelles il vaut mieux avoir acheté

(2) R. Caillois : Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1957-58.

des immeubles que dans d'autres et, dans ce cas, on forme une conscience sociale qui reconstruit la société. C'est quand même cela l'aspect fondamental du jeu, qui relie très fortement Huizinga et Caillois. Je fais une caricature, bien sûr, mais le fond est là.

Quel est l'origine de ce jeu ?

L'Amérique du Nord.

Mais cela n'existe que dans le monde occidental, ou bien avez-vous vu des Monopoly exportés ailleurs ?

Non. J'ai vu des versions anglaises et américaines différentes, espagnoles, belges, françaises. Je ne sais pas s'il y en a une québécoise, c'est possible. Le Monopoly, c'est comme Tintin, mais, ce qui est intéressant, c'est de voir qu'à chaque fois la pulsion sociale a été réadaptée. Donc, je le répète c'est un lieu de passage entre un héritage et une préparation, donc c'est une école. L'école est le lieu où se reproduit le système et le Monopoly c'est cela. Je dis, mais j'ai caricaturé à dessin, qu'en général, le jeu c'est cela aussi.

En vous situant en fait entre Huizinga et Caillois, vous les faites se rejoindre.

Oui, c'est-à-dire que je me situe pas entre eux, ce sont des penseurs qui me dépassent en ampleur, mais j'ai essayé d'apporter ma petite graine dialectique entre eux deux, et ma conviction est qu'ils ne se contredisent pas. Je pense que Huizinga est un grand penseur et que Caillois, qui s'est amusé à toucher aux jeux, s'est un peu crispé contre lui et n'a pas du tout dialectisé son opposition. Il n'a pas compris qu'il y avait une complémentarité entre l'aspect miettes, résidus, c'est-à-dire que l'on joue effectivement avec la société, et, qu'en même temps, la société est produite par le jeu. Les deux aspects coexistent.

Vous vous êtes situé là dans un contexte très occidental, avec un jeu qui est effectivement un microcosme. Avez-vous un peu regardé les jeux africains et pouvez-vous en parler en ce sens là ?

En Afrique, on trouve des jeux qui sont très proches des nôtres et qui pourtant, formellement, sont très différents. Il n'y a pas d'échiquier ou de damier, mais on peut les dessiner dans le sable. J'ai vu jouer des gens avec, d'un côté des petits bouts de branches de palmiers taillés au couteau, et de l'autre, des crottes de chameau. Ils jouaient aux dames sans pions noirs et blancs, mais avec des choses différentes et reconnaissables. Là, ce qui me frappe, c'est l'affrontement. On joue beaucoup aux dames en Afrique de l'Ouest, plus que chez nous, avec une habileté diabolique. Il m'est arrivé de rester six jours à jouer aux dames sur un bateau entre Bamako et Tombouctou. Il y avait sur le pont un damier et, sans arrêt, le perdant sortait. Donc le damier, lui, n'a jamais chômé. Un jour à Ségou, je me suis fait battre aux dames de façon éhontée par un vieil ami instituteur. Et il y avait un gosse de six ans, un de ses fils qui était là et qui riait comme un damné. A la fin je lui ai dit : « Écoute, toi, viens

jouer avec moi et tu vas voir » et il m'a battu lui aussi à plates coutures. J'avais trente-cinq ans, il en avait six.

Comment était ce jeu de dames ?

C'était un jeu de dames français avec cent cases noires et blanches. En fait, ce qui est intéressant, c'est que ce jeu de dames-là provient du colonialisme. Ce n'est pas un jeu africain. Mais très souvent on voit sur les marchés africains, dans les échoppes, des marchands qui jouent aux dames en attendant un client. Ils jouent très vite d'ailleurs.

Oui, justement, revenons aux jeux africains, typiquement africains.

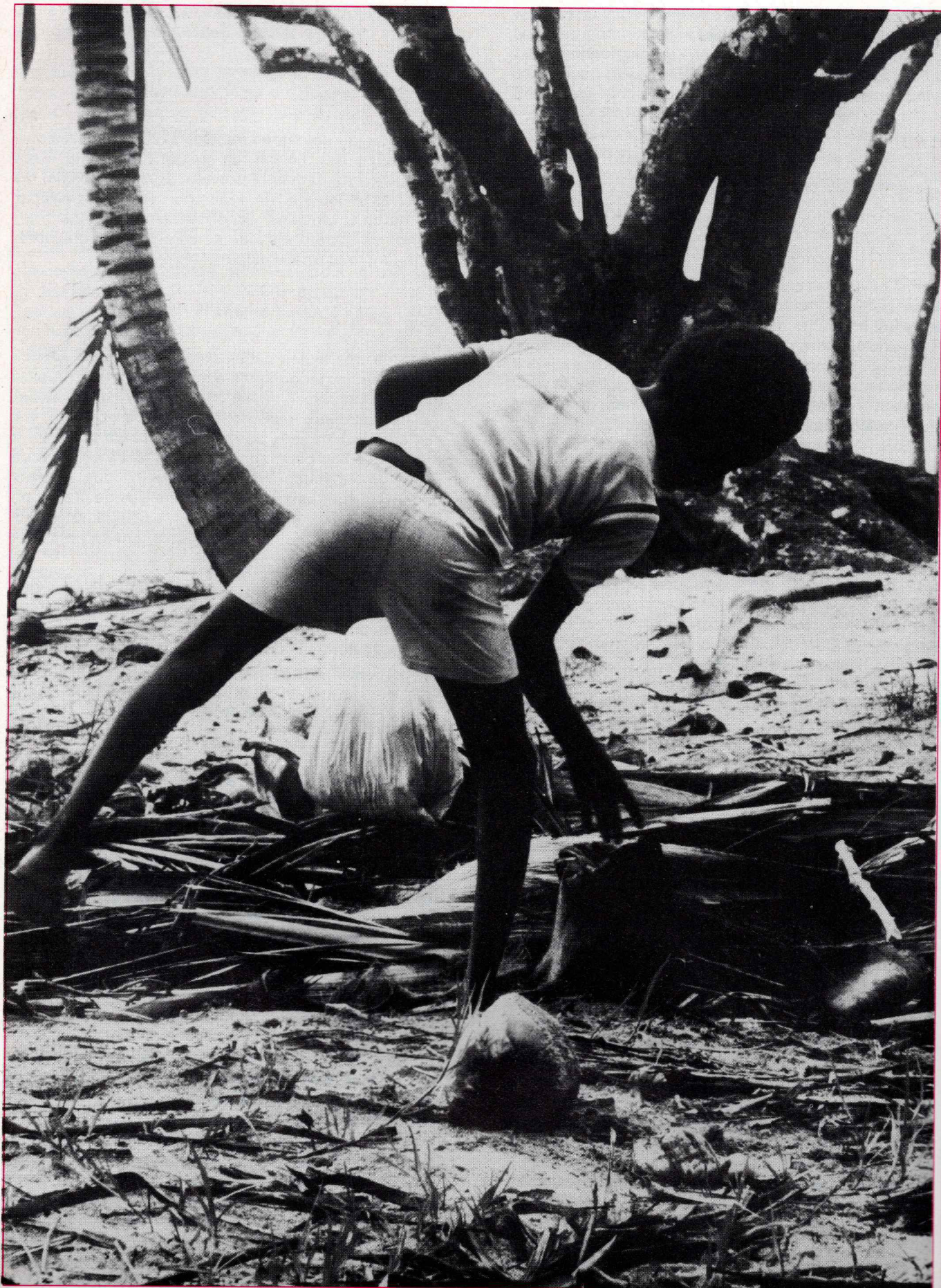
Il y a de très belles pages dans les livres de Marcel Griaule sur les Dogon où il explique les jeux d'enfants par la géographie. Il dit, en effet, que les Dogon vivent sur des plateaux, des grandes falaises et qu'il n'y a pas chez eux de jeux où l'on court, parce qu'on peut tomber. Le lieu géographique importe. Là où il y a de l'eau, on va jouer avec des bateaux, des radeaux qu'on fera sur l'eau. Là où il y a une grande plaine, on jouera au ballon et là où l'on est encerclé, dans des cirques ou dans des montagnes, on jouera peut-être aux fléchettes, je ne sais pas.

Ce qu'il y a d'important, c'est que tous les jeux que j'ai répertoriés, et il y en a quand même un certain nombre, peuvent être ramenés à trois grands types et à trois seulement. C'est d'abord la spirale, la spirale type étant le jeu de l'oie, puis l'affrontement, sous deux formes, l'affrontement frontal avec des variantes culturelles, dont le type sont les échecs, et aussi un affrontement par encerclement, du type du jeu de go en Asie.

Il s'agit-là plutôt d'un affrontement par encerclement que d'un affrontement face à face, mais cela dérive du même principe, il y a deux camps en guerre. Et enfin, il y a le jet, le fait de jeter quelque chose. Parfois tout est mélangé, c'est-à-dire qu'il y a des jeux qui se jouent sur spirales avec des dés : les petits chevaux, le jeu de l'oie, etc. La matière change. Ça peut être sur du sable, avec des bouts de noix de cajou si on se trouve dans un pays où il y a des noix de cajou, ou avec des billes.

Expliquez-nous le rapport de ces jeux d'affrontement avec la société dont ils sont issus.

Il existe un ouvrage très savant et un peu systématique « Go et Mao », écrit par un Américain qui essayait de démontrer que l'on ne pouvait pas comprendre la politique de Mao Tse-toung si on ne savait pas jouer au « go ». En fait, le « jeu de go » est un jeu plutôt japonais que chinois. Peut-être est-il d'origine chinoise, mais actuellement on y joue plus au Japon qu'en Chine. Mais il est vrai que l'on peut, en survolant les questions (ce n'est pas très profond), dire que la guerre révolutionnaire vietnamienne, chinoise, etc., est beaucoup plus liée au jeu de « go » alors que le jeu d'échecs représenterait la guerre de type napoléonien



par exemple. Donc, ce sont deux aspects qui sont très ancrés socialement, c'est une pratique militaire qui tient le terrain.

Le jeu de cartes, c'est évidemment le jeu occidental que l'on connaît et que l'on retrouve en Afrique. La belote en particulier.

Oui, c'est un jeu hérité du colonialisme.

C'est vrai, mais c'est indien arrivé par la Perse. Ce qui me frappe le plus dans la hiérarchie des cartes, c'est qu'il y a un héritage du féodalisme et peut-être de la phallocratie. C'est l'as, la carte la plus particulière parce que, selon les jeux, elle est la plus faible ou la plus forte. J'ai fait une étude statistique et, par la moyenne de la puissance des cartes, il est très clair que le roi est toujours plus fort que la reine, quelle que soit la règle du jeu. Dans un jeu aussi simple que la belote, il y a trois ordres différents selon qu'il y a atout ou pas atout, pour les suites, les tierces, etc. Mais dans tous les cas, c'est le roi qui est plus fort que la reine : il y a une projection de l'image de la Cour de France. J'ai trouvé là avec beaucoup de plaisir une sorte de savoir sémiologique intuitif et d'iconoclastie (3). En 1789, au moment de la Révolution française, les révolutionnaires ont décidé que, dorénavant, il n'y aurait plus de rois, de reines, de valets qui représentaient l'ordre social ancien, et dans les cartes, comme aux échecs, on a rebaptisé les pièces. Pour les échecs, je crois que le roi devenait le portedrapeau de la République et que la reine représentait la liberté. Les pions étaient les sans-culotte. Pour les cartes, il y avait la liberté, il y avait les génies, génies des arts, etc. Mais, en même temps, on avait supprimé autre chose, c'était l'impôt sur les cartes. Les cartes devenaient librés, elles n'étaient plus frappées et imposées par l'État. Alors sont apparus des quantités de jeux pornographiques et c'est Napoléon qui a rétabli, et l'impôt sur les cartes, et l'ordre royaliste finalement. Or, ceci est très intéressant parce que, aujourd'hui, jouer aux cartes ne signifie pas du tout que l'on va voter pour le Comte de Paris si jamais demain il était candidat aux présidentielles, cela ne veut pas dire que l'on est royaliste. Mais en même temps, on joue avec un jeu ancré dans les traditions royalistes. Ainsi, le rapport avec la production historique du jeu et le moment où l'on joue est quand même très distendu.

Pour en revenir à l'Afrique et aux enfants, ce qui me frappe le plus, et l'on en avait un bel exemple dans la revue « Dossiers pédagogiques » sur les jeux d'Afrique, les enfants et leurs jouets (4), c'est que le jouet n'est que très rarement reçu, il est le plus souvent fabriqué, produit. Ce point est très important. Je feuilleté cette revue et j'ai des photos sous les yeux, de Côte-d'Ivoire en 1972. On voit très souvent dans les rues en Afrique des enfants avec des voitures, des camions, des motocyclettes faits en fils de fer.

Ce sont des jouets superbement faits.

Oui, mais ce jouet produit est toujours en Afrique à mi-chemin entre deux états. D'une part, disons, le moteur, le car, le camion, la voiture, la motocyclette ; d'autre part, la tradition locale, c'est-à-dire l'arc, la carabine, l'arbalète. Là, ce n'est plus le jeu, c'est le jouet, ce n'est plus du tout l'affrontement entre deux individus autour d'une table, c'est un enfant qui projette sa pulsion ludique sur un objet, qu'il fabrique, dont il reçoit le modèle d'Europe. Mais en même temps, si l'on faisait une typologie des jouets que fabriquent les enfants et là si je regarde ce numéro des « Dossiers pédagogiques » aux pages 16 et 17, j'ai d'un côté un objet à roues, or la roue est historiquement assez récente en Afrique, en même temps j'ai ailleurs une sorte d'arbalète avec une flèche et j'ai la représentation de deux sociétés. Je n'ai pas d'arc sous les yeux, mais dans le texte on en parle. D'un côté, les enfants imitent leurs parents, les parents chassent, les enfants se fabriquent des armes pour chasser, les parents pêchent, les enfants se fabriquent des lignes, et d'un autre côté, ils imitent le colonisateur.

Oui, je suis très frappée par le côté d'adaptation de l'enfant à une société présente.

Eh bien oui ! il y a deux cultures qui se profilent. Dans les jeux africains, c'est autre chose, parce que les jeux avec leurs règles sont beaucoup plus complexes et en général le jeu à règles est hérité directement des parents. Lorsque les enfants créent, ils créent en imitant et en Afrique, ils créent dans ce que j'appellerais d'un mot qui pourrait paraître péjoratif, mais qui ne l'est pas, dans cette bâtardise culturelle qu'a produite la colonisation. Ils sont à mi-chemin entre deux cultures. Et l'on retrouve directement l'implantation sociale du jeu, ou du jouet. Pour faire ces jouets modernes on utilise du bambou, du raphia, du palmier, etc., et l'on fabrique une télévision, un rouleau compresseur, ou un camion avec volant et changement de vitesse. Mais, en même temps, partout en Afrique, là où il y a des singes, partout où il y a des champs de maïs, on trouve des plates-formes surélevées sur lesquelles les enfants sont là, à ne rien faire. En fait, ils surveillent les champs pour que les singes ne mangent pas la récolte et ils ont tous des jouets qui sont des frondes ou des arcs, mais qui fonctionnent, parce que dès qu'un singe arrive, ils le visent avec l'arc ou la fronde, avec un jeu-jouet, et c'est là où la langue nous trompe un peu. En bambara, il y a quinze façons de traduire le verbe jouer selon que l'on joue aux cartes, aux dames, au ballon, etc. Toute cette fonction ludique est à la fois ancrée dans la culture et en même temps, productrice de culture.

Regardez en France, la façon dont les parents offrent à leurs enfants selon leur sexe, garçons ou filles, des jouets tout-à-fait différents. Il y a la poupée et il y a la panoplie de cow-boy. C'est très net et c'est une production sociale. Qui plus est, c'est une reproduction, c'est parce que la fille est une petite fille qu'on lui donne une poupée, mais en même temps, au fond, on la prépare à jouer un certain rôle social de femme. Et c'est parce qu'un garçon est un garçon qu'on lui

(3) Iconoclastie : le fait de détruire les effigies.

(4) Dossiers pédagogiques, vol. II, n° 8.

donne un revolver et qu'on lui dit : « Pourquoi pleures-tu ? Tu n'es pas une petite fille, il faut être courageux. » Toute l'hypocrisie et l'aspect arbitraire de la société se retrouvent là : « Tu dois être courageux et d'ailleurs tu as un revolver et ta petite sœur, elle, a une poupée. » Pour le jouet, c'est caricatural, pour le jeu, c'est beaucoup plus subtil parce que c'est un peu un problème d'archéologie ou de fossilisation. Lorsqu'on cherche, dans les jeux, la société, on la trouve de façon plus médiatisée, plus lointaine. Tout-à-l'heure, je parlais du jeu de cartes, ou les échecs, c'est le Moyen Âge. Oui, mais en même temps quand on regarde toutes les règles de jeux, c'est très frappant : on peut dire que toutes les règles reposent sur la hiérarchie. Il n'existe pas de jeux de cartes dans lesquels la combinaison gagnante joue sur la complémentarité et, au fond, sur une certaine vision du couple, c'est-à-dire que, finalement, l'ensemble des cartes nous apprennent deux choses : être inférieur ou supérieur, c'est-à-dire soit la hiérarchie, soit l'égalité, ce qui revient au même.

C'est peut-être aller un peu vite que de dire : « Là, j'apprends la hiérarchie sociale », mais entre cela, faire la queue, être premier ou dernier à l'école, être adjudant ou seconde classe, il y a quelque chose qui fait que la société nous parle par ces moyens. C'est légèrement médiatisé. En revanche, la complémentarité fondamentale, originelle et procréatrice, qu'est le couple, l'homme et la femme, je ne la trouve pas dans les jeux de cartes.

Y a-t-il des jeux plus logiques que d'autres ?

Je n'aime pas du tout le mot « logique ». Il y a des logiques, il n'y a pas une logique. On a cru dans une société, à Port-Royal, qu'il y avait la logique, celle d'Aristote, et puis qu'il y avait l'illogisme constitutif de l'exotisme, etc. Non, il n'y a pas de jeux plus logiques que d'autres, il y a des jeux qui correspondent à des logiques différentes. Tout-à-l'heure, je parlais des échecs et du « jeu de go ». Ils ressortissent de deux logiques de l'affrontement militaire qui sont la guerre Clausewitz d'un côté peut-être, et Giap de l'autre. Il s'agit de savoir comment on entend le mot logique : si c'est au sens mathématique du terme, les jeux sont tous fondés sur une certaine logique.

Ce qui est plus frappant, c'est un mouvement très récent qu'on appelle la théorie des jeux, en particulier avec les jeux de simulation. Cela consiste, sans le dire, à assigner très fortement la logique sociale du jeu, au point que l'on demande à des gens de fonctionner sous forme de « groupe de réflexion ». On prend, par exemple, cinq ingénieurs, tous intéressés par les supermarchés et l'on joue à la concurrence. Imaginons que nous ayons un supermarché qui soit situé place de l'Opéra ou sur le plateau, à Cocody, à Abidjan. On suppose qu'il y a un concurrent qui voudrait s'installer quelque part. Que va-t-on faire ? Alors le groupe joue, il invente des moyens, des répliques, etc., puis tout ceci est enregistré, même sur magnétoscope. A partir de là, des ingénieurs-conseils vont trouver la réponse au problème de la concurrence capitaliste. C'est un jeu si l'on veut. Il y a ici une logique évidente, puisqu'on joue selon des règles, parce que personne ne répond : « Ça nous est égal de perdre de

l'argent. Ce n'est pas grave. Si un supermarché se crée non plus à la place de l'Opéra, mais à la périphérie, c'est mieux parce que, du point de vue écologique, il y aura moins de circulation. » Personne ne le dit, bien entendu, ce n'est pas la règle du jeu. La règle du jeu, c'est une logique interne du profit et non pas de l'écologie et, en même temps, on détourne à l'extrême le jeu vers l'ingénieur-conseil. Alors, faut-il dire les logiques ou la logique. Je crois que c'est la logique de la société qui peut être différenciée. J'ai vu des cas en Afrique où ce qu'on pourrait appeler des jeux fonctionnent comme une psychothérapie. Il y a aussi une logique particulière là. Ce qu'on appellerait un fou chez nous, qu'on enferme à l'asile psychiatrique, est pris en charge par tout le village ou une classe d'âge du village, au cours d'une soirée, d'une nuit avec des boissons particulières et l'on joue, on danse, etc. Le fou, que je mets entre guillemets, le fou est guéri. C'est une psychothérapie qui passe par le jeu. Alors, entre le jeu psychothérapique africain et le jeu producteur d'idées capitaliste, du type du jeu de simulation anglo-saxon, il y a des logiques différentes, mais il n'y a pas de jeux plus logiques que d'autres.

Il y a des sociétés qui produisent leurs jeux et qui les orientent vers un besoin articulé.

Pensez-vous que le jeu perde de sa qualité si on l'introduit à l'école, hormis la cour de récréation ?

Bon, d'abord, l'école c'est à la fois la classe et la cour de récréation. En général, on joue dans la cour de récréation, mais on ne joue pas dans la classe. Dans les deux cas, c'est le groupe et pour moi, le jeu c'est le groupe. Je n'aime pas du tout les jeux pédagogiques. Jusqu'ici, tout au long de cet entretien, j'ai parlé de la productivité sociale du jeu. Mais c'est une productivité qui n'est pas immédiatement investie, qui est inconsciente, c'est la société qui produit des jeux. Par contre, quand, à l'école, c'est le professeur lui-même, qui, avec des dés ou son scrabble, enseigne à parler anglais, français ou chinois, je crois que c'est malhonnête. C'est vraiment utiliser une pulsion ludique pour une autre pulsion qui n'est pas celle des élèves. Finalement, on passe une frontière avec un passeport, quand on se met en rang pour rentrer en classe. En effet, les jeux auxquels jouent les enfants dans la cour de récréation et les jeux qu'éventuellement, les professeurs qui se pensent très d'avant-garde imposent, parce qu'on les impose aux élèves, n'ont rien à voir les uns avec les autres.

Les enfants s'y laissent peu prendre.

Oui, ça ne marche pas, généralement.

Ce qu'il est intéressant de voir, car je m'y suis penché un moment, c'est que tous les jeux pédagogiques sont de pâles imitations des autres jeux. On y retrouve les trois catégories : le jet, la spirale ou l'affrontement. L'école, c'est un lieu un peu pâlot, où l'on détourne les jeux, où on les imite vaguement. En même temps, on détourne non seulement le jeu, mais la pulsion ludique.

**Propos recueillis par
Denyse de Saivre**