Vilém Flusser

Jeux (1967)

Heureusement, il n'existe qu'une seule forme d'êtres humains. La fantaisie se refuse à imaginer la scène politique et sociale qui existerait s'il y avait autant de types d'êtres humains que de chats. Chercher à définir spécifiquement l'humain est donc équivalent à la tentative de déterminer l'homme de manière générique. Des expressions telles que « homo sapiens », « homo faber » et « animal laborans » articulent cette tentative. Elles expriment effectivement différentes visions du lieu spécifique et générique que l'homme occupe parmi les êtres qui l'entourent. La première considère le savoir (c'est-à-dire la vie contemplative) comme distinctive de l'homme et elle articule donc vaguement le platonisme. La seconde considère le faire (c'est-à-dire la vie active) comme typiquement humain, et articule la vision moderne de l'homme. La troisième considère le travail (c'est-à-dire la vie économique au sens de Hannah Arendt) comme caractéristique de l'homme, et articule ainsi une vision du 19e siècle. Cet article mettra l'accent sur une quatrième vision, à savoir « homo ludens ». Je considérerai ainsi la capacité humaine à jouer et à s'amuser comme ce qui dignifie l'homme et le distingue des animaux (et peut-être aussi des appareils) qui l'entourent. Ce sera une vision post-historique de l'homme, une vision du dernier tiers du 20e siècle.

Je dois définir quelques termes. « Jeu » sera tout système composé d'éléments qui se combinent selon des règles. La somme totale des éléments sera le « répertoire » du jeu. La somme des règles sera la « structure » du jeu. La totalité des combinaisons possibles du répertoire au sein de la structure du jeu sera la « compétence » du jeu. Et la totalité des combinaisons réalisées sera « l'univers » du jeu. Je prendrai trois jeux comme exemples, à savoir : les échecs, la pensée brésilienne[1] et les sciences de la nature. Le répertoire des échecs, ce sont l'échiquier et les pièces. Le répertoire de la pensée brésilienne, ce sont les mots contenus dans le dictionnaire de la langue portugaise. Le répertoire des sciences de la nature, ce sont les symboles avec lesquels elles fonctionnent. La structure des échecs, ce sont les règles du jeu d'échec. La structure de la pensée brésilienne, c'est la grammaire de la langue portugaise. La structure des sciences de la nature, c'est la méthode scientifique. La compétence des échecs, ce sont toutes les parties jouables. La

[1] Dans le texte allemand, la pensée brésilienne est remplacée par les jeux de langage (par exemple en portugais)

compétence de la pensée brésilienne, ce sont toutes les phrases pensables. La compétence des sciences de la nature, ce sont toutes les combinaisons de symboles (observations et théories) réalisables. L'univers des échecs, c'est toutes les parties qui ont été jouées. L'univers de la pensée brésilienne (vaguement appelé « monde »), ce sont toutes les phrases qui ont été pensées. L'univers des sciences de la nature (vaguement appelé « nature »), ce sont toutes les observations et théories qui ont été réalisées.

Je dois faire la distinction entre les jeux fermés et les jeux ouverts. Un jeu sera « fermé » si son répertoire et sa structure sont immuables ; sinon, il sera « ouvert ». Les échecs sont un jeu fermé[2] ; la pensée brésilienne et les sciences de la nature sont des jeux ouverts. Dans les jeux fermés, la compétence et l'univers ont tendance à coïncider. Quand c'est le cas, le jeu se termine. Théoriquement, toutes les parties du jeu d'échec pourraient être réalisées, même si ça prendra quelques millions d'années. L'univers des échecs ne pourra alors plus s'étendre, et le jeu sera terminé. C'est ce qui a déjà eu lieu avec le jeu du tic-tac-toe. Les dernières synthèses hégeliennes et marxistes en sont à ce stade dans le jeu de la pensée. Elles sont une « end of the game », aussi au sens de Beckett[3]. Hegel et Marx considèrent que le jeu de la pensée est fermé. Mais ce n'est pas le cas. Le répertoire de la pensée peut être augmenté, et sa structure peut être modifiée. Il n'y a donc pas de coïncidence nécessaire entre la compétence de la pensée et son univers, et cet univers peut donc s'étendre indéfiniment.

Mais pas infiniment. Il ne peut pas y avoir de jeux infiniment ouverts. Un jeu infiniment ouvert (un jeu réellement universel) aurait un répertoire infini et une structure infinie. Dans cet hypothétique jeu de jeux, il y aurait une infinité de pièces et ceci impliquerait une absolue impossibilité de jouer. Et il y aurait une infinité de règles, et ceci impliquerait que tout est permis. Le jeu universel et entièrement ouvert n'aurait pas une compétence infinie, mais serait totalement incompétent. E son univers ne serait pas infini, mais serait nul, serait le chaos. Cette simple considération prouve formellement que tout jeu (y compris la pensée brésilienne, les sciences de la nature, la musique, la peinture, etc.) est un jeu limité même s'il est potentiellement inépuisable. La limitation de tout jeu garantit la spécificité de sa compétence, de sorte que la pensée brésilienne est définitivement compétente pour un univers différent de celui pour lequel sont compétentes la science de la nature, la musique ou la peinture. Et il ne peut pas y avoir un univers

[2] Dans le texte allemand, Flusser ajoute : « Les jeux fermés peuvent devenir ouverts (si, par exemple, nous ajoutons un éléphant entre la tour et le cavalier). »

[3] *Endgame* (*Fin de partie*) est une pièce de Samuel Beckett créée en 1957.

qui inclurait tous ces univers, parce que cet univers d'univers serait l'univers du jeu des jeux[4] (qui est impossible).

Les jeux se produisent dans des jeux. Les échecs se produisent dans un jeu équivalent à celui de la pensée brésilienne (par exemple dans celui de la pensée indienne). Pour pouvoir se produire, les échecs exigent des coups du type « ceci est une tour et elle se déplace de cette manière-ci ou de celle-là ». Ce coup a lieu dans la pensée indienne. Pour les échecs, la pensée indienne est un méta-jeu. Chaque fois que nous cherchons l'origine d'un jeu, nous nous heurtons à un méta-jeu (Réduction à l'infini). Mais la relation entre un jeu et son méta-jeu n'est pas simple. Le méta-jeu devient ineffable pour le jeu. La pensée indienne ne peut pas être jouée sur l'échiquier. Le méta-jeu de la pensée ne peut pas être pensé. En compensation, tout jeu ouvre une nouvelle compétence pour son méta-jeu. Avant de surgir des échecs, la pensée indienne n'était pas compétente pour le mouvement de la tour. Avant de surgir du jeu de la pensée, le méta-jeu de la pensée était incompétent pour les pensées. Et avec sa nouvelle compétence, tout jeu fait exploser un univers. Et cet univers, bien qu'il soit, d'une certaine manière, englobé par l'univers du méta-jeu, n'est pas inclus dans celui-ci. La pensée indienne n'inclut pas les échecs et tous ceux qui pensent en sanscrit ne savent pas pour autant jouer aux échecs. Le méta-jeu de la pensée (disons : la vie) n'inclut pas la pensée. Il existe une série énorme de problèmes à peine entrevus dans ce contexte.

Les jeux ouverts permettent l'augmentation ou la diminution des répertoires et des modifications des structures. Augmenter des répertoires, c'est y inclure de nouveaux éléments. Ces éléments sont extraits de l'extérieur du jeu et sont placés à l'intérieur de celui-ci. Avant leur inclusion, ils n'existaient pas pour ce jeu (même s'il est possible qu'ils aient formé une partie du répertoire d'un autre jeu). J'appellerai les éléments qui ne faisaient pas partie du répertoire d'un jeu déterminé « des bruits pour ce jeu ». Les répertoires sont augmentés par la transformation de bruits en éléments du jeu. Cette transformation se nomme « poésie » et ceux qui augmentent le répertoire se nomment des « poètes ». Tout jeu ouvert a sa poésie (la pensée brésilienne, la science de la nature, la musique, la peinture). Grâce à la poésie, la compétence augmente, et, de ce fait, l'univers du jeu aussi. Les poètes sont ceux qui augmentent l'univers. Le même processus, dans

[4] Dans le texte allemand, Flusser ajoute : « Si le jeu des jeux était un concept de Dieu, alors Dieu ne serait pas tout-puissant, mais impuissant, et il ne serait pas partout, mais nulle part. »

un autre contexte, peut être appelé « informatif » ou « négativement entropique » car il augmente l'univers du jeu au détriment du chaos qui l'entoure.

Diminuer des répertoires, c'est éliminer des éléments et les transformer en bruits. Ce processus inverse de la poésie se nomme « philosophie » et est une critique du jeu. Des éléments sont éliminés quand ils sont redondants ou pernicieux pour le jeu. L'élimination ne diminue pas la compétence du jeu, mais la rend plus efficace car plus concentrée. Mais la relation entre poésie et philosophie est bien plus complexe. Il y a un élément philosophique dans toute poésie car la poésie en incluant des bruits dans le répertoire tend à éliminer ses redondances. Et il y a des éléments poétiques dans toute philosophie, car la philosophie, en éliminant des éléments du répertoire, tend à l'ouvrir pour de nouveaux bruits. Il y a ici aussi une série énorme de problèmes à élucider.

La considération des modifications des structures des jeux dépasse la portée de cet article. Néanmoins il est nécessaire de dire que cette modification implique le problème de la traduction entre les jeux. Les compétences des jeux, même si elles sont spécifiques, du fait de leur limitation, tendent à s'interpénétrer. Il y a une tendance à l'anthropophagie entre les jeux. Dans les espaces de l'interpénétration anthropophagique des compétences, il existe la possibilité de la traduction, et elle n'existe pas en dehors de ces espaces. Et la traduction est toujours une modification de structures. Elle est un saut modificateur entre des univers. Grâce à cette possibilité, l'homme peut participer à plus d'un jeu. Et ce problème doit au moins être mentionné.

Pour participer à un jeu, l'homme doit ouvrir une croyance zéro. La croyance zéro est le fait d'être prêt à accepter le répertoire et la structure, en somme prêt à jouer avec autrui. Participer à plus d'un jeu implique d'être prêt à abandonner des croyances zéro et à en accepter d'autres. En d'autres termes, ça implique une programmation variable et substituable. Et cela a à voir, de près, avec les problèmes de la foi et de la théologie. Et cela ouvre une nouvelle vision sur les problèmes de la liberté et de l'engagement. La foi pourrait être définie comme la participation à un seul jeu et le refus de traduction dans d'autres jeux. La liberté comme le fait d'être prêt à des traductions multiples et à une substitution constante des croyances zéro. Et l'engagement comme le choix délibéré d'une croyance zéro déterminée à partir de la liberté et comme le refus délibéré de traduire plus avant.

L'homme comme être qui joue et s'amuse se distingue des animaux par son manque de sérieux. Le jeu est sa réponse au sérieux crétin de la vie et de la mort. Comme joueur, l'homme se rebelle contre ce sérieux. Et il est d'autant plus rebelle qu'il participe à davantage de jeux. Cela est la dignité de l'homme. Et il se distingue des appareils qu'il a créés au cours de ses jeux par sa

capacité de constamment ouvrir ses jeux. En d'autres termes, il se distingue des ordinateurs et des appareils administratifs par la poésie, par la philosophie et par l'ouverture à des croyances zéro variables. Et c'est cela, l'espérance de l'homme. Comme agent de l'histoire l'homme sera peut-être dépassé par ses appareils. Mais l'histoire elle-même n'est qu'un jeu. L'homme pourra en inventer d'autres.

XXX

Traduction en français de l'article « Jogos » paru le 9 décembre 1967 dans le journal *O Estado de São Paulo* (Suplemento Literário). Flusser l'avait inclus dans son projet de livre *Coisas que me cercam* (Choses qui m'entourent) en 1971, livre qui ne fut jamais publié.

Flusser a ensuite réécrit ce texte en allemand, qui est paru sous le titre « Die Welt as Spiel » (Le monde comme jeu) le 31 juillet 1968 dans le Frankfurter Allgemeine Zeitung. Le tapuscrit de ce texte et sa traduction en anglais par Nancy Roth sont disponibles ici : https://www.flusserstudies.net/node/953