

ANTIJEUX

Quand la réussite ne se nourrit plus de la défaite de l'autre

par Jean-Louis CORDONNIER

Le mot échec vient du Français du 12^{ème} siècle . eschac ou eschas. C'est une altération du persan shâh dans l'expression shâh mât. le roi est mort, expression qui nous a été transmise par les Arabes en même temps que le jeu d'échecs. Pendant la même période d'ailleurs, il signifie aussi butin de guerre (du german schâch = butin).

Le jeu d'échecs est l'archétype des jeux de stratégies avec " égalité des chances ". La façon de notre société de penser les concepts d'égalité, d'échec, de stratégie, de conflit n'est pas sans rapport avec ce jeu royal. Analyser ce jeu, c'est du même coup analyser la culture qui le joue.

Aux échecs, chacun joue pour soi, contre l'autre. Chacun a ses pions, Chacun a un camp... L'un gagne et l'autre perd (Comparer avec les jeux africains où les pions sont aux deux joueurs : Wari et Solo, éditions CEDIC).

POUR EN SORTIR

Les deux jeux suivants ont servi à remplacer le " jeu de l'île" dans un stage où le temps nous manquait.

1. Vert ou rouge

(d'après le dilemme du prisonnier, voir " les mathématiques de la confiance ", Pour la Science n° 81).

Dans le groupe, le jeu se joue par paires de joueurs. Le but est de marquer le plus de points possible en dix coups. Chaque joueur possède un jeton vert et un jeton rouge. A chaque coup chacun des 2 joueurs choisit secrètement un des deux jetons, qu'il cache dans

sa main. Puis chacun montre son jeton à l'autre.

- ° Si les deux jetons sont verts, chacun marque + n points.

- ° S'il y a un vert et un rouge, rouge marque + 2 n et vert - 2 n.

- ° Si les deux jetons sont rouges, chacun marque - 2 n

(les enjeux sont croissants . 1 puis 2, 3, 4, 5, 8, 12, 15, 20, 30 soit au total 100 points, au premier coup n = 1... au dixième coup n = 30).

Que se passe-t-il ? Au début pourquoi ne pas jouer vert, soit un coup pacifique ? Mais rapidement, il devient tentant de marquer plus que l'autre, c'est-à-dire d'agresser en jouant rouge, Celui que l'on se met à considérer comme l'adversaire ne se laisse pas faire et riposte au coup suivant et voilà que chacun marque des points négatifs. On fait les comptes au bout des dix coups. Qui a gagné ? Personne assurément . Une stratégie où tous auraient joué vert à tous les coups aurait conduit à un total de 100 points pour chacun. Dans le stage, sur 14 joueurs, 3 joueurs ont marqué environ 50 points, 5 joueurs ont eu des scores voisins de 0 et 8 joueurs ont marqué entre -57 et 121 Alors qu'il est facile de voir que le jeu n'est pas à somme fixe ($V+V = +2n$, $V+R = 0$, $R+R = 2n$), les joueurs continuent d'agir comme si ce que gagnait l'un était ce que l'autre perd,

2. Le prix des patates

Les joueurs ont à leur disposition une grille indiquant le cours des pommes de terre

en fonction de la production, une surproduction entraîne un prix bas, une pénurie provoque une hausse.

Grille pour dix joueurs .

production totale	prix de vente	bénéfice
P < 300	2F/kg	+ 1,2 F/kg
300 < P < 350	1,5 F/kg	+ 0,7 F/kg
350 < P < 400	1 F/kg	+ 0,7 F/kg
400 < P < 450	0,8 F/kg	+ 0,2 F/kg
450 < P < 500	0,6 F/kg	- 0,2 F/kg
500 < P	0	- 0,8 F/kg

Le jeu se joue en dix coups, un toutes les deux minutes, pendant les deux minutes on peut discuter, à la fin des deux minutes, chacun écrit sa production sur son papier (comprise entre 20 et 60 tonnes), puis chacun dit alors le chiffre qu'il a marqué ; on fait le total des dix productions ce qui permet de déterminer le cours. Chacun calcule alors son bénéfice ou ses pertes. Le but du jeu est de gagner le plus d'argent possible.

En fait les cours varient sans se stabiliser : au premier coup, les joueurs ont voulu s'entendre pour faire une coopérative, mais un joueur, un seul, en choisissant sans rien dire de produire 60 tonnes a fait émerger le problème de la loi du marché il faut gagner de l'argent, le plus possible sans état d'âme. Comment alors les " bons " peuvent-ils le contraindre à modérer sa production ? Les coups suivants voient la coopérative se désagréger, chacun se met à jouer pour soi, On entend encore un soubresaut d'agonie : "Si chacun disait aux autres sa production avant qu'on l'écrive ". Mais il est trop tard, le silence s'installe, plus personne ne dit rien. Mort de la communication.

Les cours fous sautent de 2 F à 0,6 F/kg, sans raison autre que la désorganisation du groupe. Pourtant, il existe des moyens de réguler les cours en annonçant ce qu'on va produire (je laisse le lecteur chercher comment).

De très nombreuses situations sont pourtant comparables à celle-là, depuis croiser de nuit en code ou en phares jusqu'à mener une politique économique conduisant à la récession si on récesse moins que les autres.

Au " MIT" des chercheurs ont modélisé sous cette forme une course aux armements (Le jeu de la guerre totale ; Pour la Science n° 122 décembre 1987). Seulement 20 % des étudiants joueurs n'ont déclenché aucune attaque et dans 35% des parties une attaque a été déclenchée dans une situation de destruction mutuelle assurée. L'horreur est humaine !

CONFIANCE OU TRAHISON ?

Le jeu vert et rouge n'est pas à somme fixe : ce que gagne l'un, l'autre ne le perd pas forcément. Au contraire, il peut être payant de laisser l'autre marquer des points lui aussi. Pourtant, la consigne n'est pas comprise ; au lieu de comprendre "marquez le plus de points possibles ", on entend marquez plus de points que l'adversaire " Ce n'est pas la recherche du gain qui fait basculer le jeu, c'est la recherche de plus de gain que l'autre, de la domination ou de la supériorité On **pense** que **l'échec des uns crée la réussite des autres**.

Vient alors une tentation iréniste d'être très gentil, du genre pacifiste bêlant tout plutôt que le conflit. Le jeu des pommes de terre avec sa logique économique casse cette douceur de convenance . c est intenable, on se fait tondre.

Le jeu bascule alors dans l'individualisme du mépris . inutile de tenir compte des autres. Les autres joueurs deviennent des objets. Il n'y a plus de conflit, plus qu'un chaos. Chaque joueur se croit le jouet de forces aléatoires En cessant de voir le conflit, il devient seul.

Le conflit fait partie intégrante de la fraternité La fraternité, ce n'est pas gommer ou nier les conflits. C'est trouver une façon neuve de les vivre en considérant un adversaire-sujet, pas un objet-ennemi. (Voir l'excellent livre de J. Semmelin . " Pour sortir de la violence " éditions ouvrières, ainsi que " le coeur conscient " de Bettelheim, deuxième partie).

Notre pari, c'est " Tous capables ". C'est un pari que nous gagnons et qui reste encore à gagner. A gagner contre les enseignants résignés au fatalisme de l'échec, mais aussi à gagner avec eux. A gagner contre les enfants qui n'y croient plus, mais aussi avec eux. En encore contre et avec les parents. Dans ce pari du " Tous capables ", nous sommes solidaires dans les victoires comme les défaites. Nous

sommes tous dans le même gain,

UNE AUTRE FAÇON DE JOUER

On dit jouer de la musique ou jouer du théâtre. Et là, c'est l'ensemble. Quand la musique déraile c'est le groupe qui échoue et quand au contraire l'émotion ou le plaisir transparaissent dans la musique qui saurait dire qui en est responsable ? Peut-être alors que le peu d'importance accordée par l'école au théâtre et à la musique comme pratique d'élèves vient de leur côté subversif.

Il n'est pas très difficile d'inventer des anti-jeux qui ne peuvent être gagnés que tous ensemble, des jeux qui servent aussi à se construire collectivement des savoirs : par exemple, ce jeu biologique sur l'équilibre de la nature :

3. Le jeu des prédateurs

Chacun des cinq joueurs est un prédateur qui se " nourrit " des pions du joueur précédent. S'il se nourrit beaucoup, la population de ses pions augmente, ce qui revient à dire qu'ils se " reproduisent ".

Au début du jeu, les cinq joueurs se partagent 100 pions puis chacun joue à son tour. On prend des pions au joueur précédent suivant les trois règles ci-dessous :

1) On peut prendre au maximum le double du nombre de pions que l'on possède soi-même (le joueur qui me précède a 10 pions ; si j'ai 2 pions, je peux en prendre 4, ce qui m'en fait 6 en tout).

2) On peut prendre au maximum les trois quarts des pions du joueur précédent, arrondis au chiffre supérieur (si le joueur qui me précède possède 10 pions et que j'en ai moi-même 6, je peux lui en prendre 8 - les trois quarts de dix - et j'en ai alors en tout 14).

3) Si on prend moins de pions que ceux que l'on possède déjà, les pions en trop " meurent de faim et sont retirés du jeu. (Le joueur précédent possède 10 pions et j'en possède 12 je peux lui en prendre 8 comme au n° 2) et 4 de mes pions meurent de faim et ainsi j'ai maintenant 16 pions,

Ces conditions miment ce qui se passe dans un réseau trophique (ou disons d'un " cycle alimentaire) et permet de voir ce qui se passe lorsqu'il se produit un déséquilibre.

Pour construire ce jeu, je me suis inspiré du fonctionnement de l'AWELE (in Wari et Solo voir plus haut) mais on peut aussi probablement transformer les jeux d'Alma ou d'Othello,

Quelque soit le jeu que l'on transforme en jeu coopératif, et le champ de savoir auquel on l'applique, on sort d'une pensée causale simpliste pour se mettre à penser avec les concepts de la théorie des systèmes et en particulier l'idée de boucle de rétroaction (voir E. Morin " La méthode " points seuil).

Ce paradigme permet de penser les interactions et l'interdépendance des phénomènes imbriqués les uns dans les autres.. Cela s'applique à la physiologie, à l'économie, à la causalité historique, à la sociologie politique, à l'intelligence artificielle, etc. A vous de jouer... ou de travailler. On dit bien du bois quand il joue qu'il travaille !