

/1  
jeux de société



## Un jeu pour mettre en jeu la société

/1  
jeux de société



une partie (animée)  
d'Un monde ni pire ni meilleur

**C'est un jeu de société. C'est une performance. Ou une sorte d'installation ludique – on ne sait pas très bien. Ça s'appelle *Un monde ni pire ni meilleur* et c'est une création d'Axel Cornil et Valentin Demarcin, deux artistes issus des arts de la scène qui cherchent à mettre en jeu la société.**

### Jeu de hasard

À l'origine il y a un projet de recherche, mené à L'L<sup>1</sup> par Axel et Valentin, autour de multiples questions soulevées par le *Livre de Job*. Parce que le spectre de réflexion est très vaste, les deux chercheurs décident, à un moment, d'orienter cette recherche à l'aide d'un jeu de société : *Destin, jeu de vie*.

Dans ce jeu, il s'agit de réussir sa vie – c'est-à-dire, en fait, d'amasser le plus d'argent possible m'explique Axel. Comme le moyen d'y arriver consiste à tourner une roulette, nous avons utilisé le jeu afin de laisser le hasard déterminer les notions sur lesquelles nous allions travailler. On pourrait dissenter ici sur la place que le hasard occupe dans la création artistique, de Francis Ford Coppola qui décide à pile ou face de mettre une moustache à Robert de Niro dans la deuxième partie du *Parrain*, à John Cage qui use de l'aléatoire pour ses compositions musicales des années 50. Toujours est-il que c'est autour de ce jeu, utilisé à l'origine, *par hasard*, comme un simple outil de recherche, que va se cristalliser finalement le désir des deux chercheurs.

### Mettre en jeu la société

Nous avons beaucoup travaillé sur des domaines comme le développement personnel, le coaching, la méritocratie, le bonheur. A un moment, on s'est rendu compte que ce qui nous intéressait le plus, c'est la relation entre le cadre et l'individu. Quel cadre la société nous impose-t-elle ? Quels sont les critères avec lesquels la société nous évalue ? Comment l'individu réagit-il face à des sollicitations comme avoir un boulot, faire des enfants, acheter une maison, traverser quand c'est vert et pas quand c'est rouge ? Et qu'est-ce que les individus produisent comme discours pour valider leurs comportements ? Nous voulions interroger ce système d'injonctions. C'est là qu'on est revenus à l'idée du jeu de société : on voulait littéralement mettre en jeu la société.

11

<sup>1</sup> L'L est une structure bruxelloise qui donne le temps à des artistes de mener une recherche dans le domaine des arts vivants, sans obligation de résultat, et sans projet de production en cours.



## Jeux de compétition, jeux de coopération

12

Dans un premier temps, Axel et Valentin entreprennent d'expérimenter de nombreux jeux afin d'en étudier les mécanismes. Est-ce qu'on lance un dé ? Est-ce qu'on pioche ? Le joueur a-t-il toutes les informations au début du jeu, comme aux échecs ? Ou, au contraire, certaines informations sont-elles cachées, comme au poker ? *Il y a quelque chose de démiurgique, dans la création d'un jeu – c'est comme la création d'un spectacle. Tu mets en place des règles, tu décides des mécaniques du jeu et ces mécaniques vont raconter une vision du monde. On s'est penché sur Res publica romana, par exemple, un jeu où tu dois sauver collectivement la République tout en prenant l'ascendant sur les autres joueurs. Cette dynamique-là, à la fois de coopération et de compétition, elle nous intéressait de par son injonction contradictoire.*

*Un monde ni pire ni meilleur s'inspirera donc de ce mécanisme. Le but : réussir sa vie mieux que ses voisins. Mais sans que la société ne tombe en banqueroute. Tout doucement, je commence à comprendre où les deux compères veulent en venir.*

## Les règles du jeu

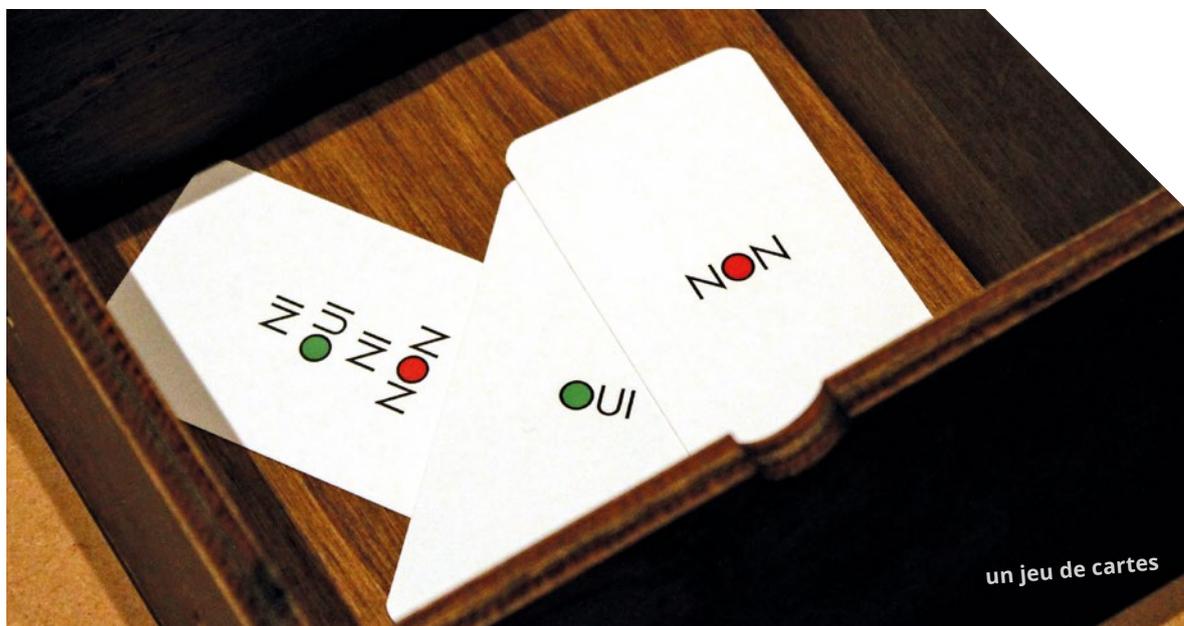
Chaque joueur ou joueuse progresse ou régresse ainsi, de  $-10$  à  $+10$ , au sein des cinq domaines qui régissent nos existences : le social, le confort matériel, la santé, le monde professionnel et le milieu de vie. Si un joueur a  $-4$  dans trois domaines, il est suicidé et quitte la partie. S'il y a plus de dix points d'écart entre deux joueurs dans un même domaine, ce domaine est en banqueroute. Lorsque trois domaines sont en banqueroute, la partie est finie. *Nous considérons qu'à partir du moment où l'écart entre les gens qui constituent la société est trop distendu, ils ne font plus société. On n'est plus en compétition avec les autres dans la mesure où l'on n'est plus dans le même champ social. C'est 1789. C'est la guerre civile. Tout le monde a perdu !*

Le jeu se gagne en six parties, soit six tours de table appelés *Cycles de vie*, pendant lesquels les joueurs, appelés *Citoyen* ou *Citoyenne*, piochent, distribuent, choisissent et abattent les cartes. Celui ou celle qui cumule le plus de points, et cela, rappelons-le encore une fois, sans que la société ne s'effondre, gagne.

## Jeu de rôle

Dans la brève simulation de jeu qu'Axel me propose, je commence par tirer la carte qui va déterminer mon profil. *Le jeu est tellement proche de ce que l'on peut éprouver au quotidien que, lors des phases d'expérimentation, les gens avaient tendance à jouer selon leurs valeurs. Or, c'est plus intéressant si les gens endossent un rôle. Ça leur permet d'être dédouanés d'éventuelles actions immorales par la fiction.* A partir de ce profil tiré au sort (je suis, par exemple, méticuleux, patient et sociable, trois qualités auxquelles sont attribuées des couleurs), je peux, pendant la partie, échanger des cartes *Activités* qui vont me permettre de gagner des points. Mais attention, certaines activités ne sont réservées qu'à certains profils, en fonction des couleurs. Ainsi, la patience étant associée à la couleur rouge, je découvre que je peux devenir médecin, puis chirurgien, voire, plus tard, directeur d'hôpital, et gagner ainsi des points dans les domaines *Confort matériel* et *Monde professionnel*.

*Le fait que certaines activités sont restrictives à certains profils, ça c'est vraiment de la mécanique de jeu. Et ce que cela raconte, c'est que, dans le champ social, il est faux de dire que tout est ouvert : toutes les personnes ne peuvent pas exercer toutes les activités. On pourrait discuter longuement de la notion de libre-arbitre mais ce qui est clair, c'est qu'il y a du hasard dans l'endroit où l'on est au monde et que l'on est totalement déterminé par cet endroit.*



Photos © Axel Cornil, Valentin Demarcin

## Jeu caché

En plus de ces cartes *Activités*, je peux m'attribuer – ou attribuer à d'autres citoyens ou citoyennes – des cartes *Événements*.

*Tu peux dire par exemple que je prends vingt kilos en trois mois, ce qui me fait perdre des points en santé, mais que mon quartier devient piétonnier, ce qui me fait gagner des points en santé et confort.* J'argue alors que des citoyens et citoyennes pourraient considérer la piétonnisation de leur quartier comme un inconvénient – comme le montrent d'ailleurs les vives oppositions que rencontre généralement ce genre de projet dans la vraie vie. *Ce que nous mettons en place ici, c'est vraiment notre point de vue. Il est questionnable, et c'est ça qui fait la richesse du jeu. Quand les gens ne sont pas d'accord, ils le disent. C'est un jeu où les gens parlent beaucoup.* Sur une autre carte, je découvre avec surprise qu'une relation extra-conjugale me procure des points de santé. *Oui, on a considéré que c'était bon pour la santé* répond Axel. *C'est le genre de chose qui nous fait rire. On n'est pas à une blague près.*

Tirée au sort dès le début de la partie, une dernière carte propose aux citoyens et citoyennes un objectif secret à remplir afin de gagner des points supplémentaires. La carte *Marginal*, par exemple, me donne comme objectif d'être en négatif dans au moins trois domaines – avec un gain de quarante points en cas de réussite. Quant à la carte *Révolutionnaire*, elle me demande de mettre la société en banqueroute – et de mettre fin, ainsi, à la partie. Quel intérêt ai-je à mettre fin à la partie, demande-t-il alors à Axel. *Regarde la carte* me répond-il. Sur la carte il est écrit : *Vous êtes le seul gagnant.*

*Quand les gens jouent ces objectifs, ça permet de tendre le tissu social. Parce que ce que les sciences sociales nous apprennent, c'est qu'il n'y a que des intérêts particuliers qui parfois se rencontrent et font des tendances. Dans la société, l'intérêt général n'existe pas.*

## Changer les règles du jeu

Ainsi le jeu met-il en place une vision du monde nourrie par les nombreuses recherches menées par Axel et Valentin en sciences sociales ou en psychologie – vision que les deux auteurs nous invitent à critiquer grâce à *l'Hémicycle*, étape déterminante pendant laquelle les citoyens et les citoyennes sont invités, après chacun des six Cycles de vie, à se réapproprier les outils proposés par le jeu et à en modifier les règles. Par exemple, on peut décider qu'il n'y a plus de restriction de profil pour exercer une activité : c'est l'égalité des chances. Et si certaines nouvelles règles sont proposées par les concepteurs du jeu dans une Table des lois, on peut aussi inventer les siennes. Alors, tout devient possible. *Des citoyens et citoyennes, lors d'une partie, ont même voté une loi pour arrêter le jeu parce qu'ils le trouvaient trop horrible. Pour moi, c'est ici que se joue la dimension réflexive du jeu, sa dimension méta. Valentin et moi, on propose un médium et on laisse la possibilité aux citoyens et citoyennes de s'emparer de celui-ci comme ils l'entendent. On a vraiment pensé le jeu comme un médium critique.*

**Régis Duqué**