

**Zeitschrift:** Schweizerische Zeitschrift für Soziologie = Revue suisse de sociologie  
= Swiss journal of sociology

**Herausgeber:** Schweizerische Gesellschaft für Soziologie

**Band:** 14 (1988)

**Heft:** 1

  

**Artikel:** Les coups symboliques dans la forme de vie libérale

**Autor:** Ossipow, William

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-814658>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## LES COUPS SYMBOLIQUES DANS LA FORME DE VIE LIBERALE

*William Ossipow*

Université de Genève, Département de Science politique  
7, route de Drize - CH 1227 Carouge

Cet article est une tentative de penser la mutation culturelle caractéristique de la modernité des sociétés industrielles occidentales en tenant compte de la dimension institutionnelle, c'est-à-dire du type de régime social, juridique et politique qui l'a rendue possible. Un mot résume cette dimension institutionnelle et ce régime : le libéralisme. Ma réflexion s'inscrit ainsi dans l'ordre de préoccupations qui fut celui de D. Bell dans *Les contradictions culturelles du capitalisme* (1979). Sans partager nécessairement toutes ses évaluations pessimistes et ses conclusions conservatrices, on doit reconnaître la fécondité d'une démarche qui développe l'analyse des contradictions immanentes à la formation sociale américaine : contradiction par exemple entre d'une part une culture "moderniste", des valeurs "hédonistes" et d'autre part les exigences puritaines de l'éthos capitaliste authentique.

Si l'on regarde la grande fracture géo-politique qui coupe le monde industriel en une zone capitaliste-libérale et une zone "socialiste"-autoritaire, comme naguère elle coupa ce monde en une aire libérale, une aire socialiste et une aire fasciste, on ne peut douter de l'importance du facteur institutionnel dans la dynamique culturelle. L'observation de ces régimes sociaux permet de lire un rapport à la culture fondamentalement différent : alors que l'Occident est terre d'innovations, tant sur le plan industriel qu'intellectuel, artistique ou même des modes de vie, la zone socialiste se caractérise par une crainte de la nouveauté, la persistance d'une volonté d'orthodoxie, le recours à des modèles simplistes de création, comme le réalisme socialiste. L'Occident capitaliste se confond avec la modernité, qui n'a pas d'autre réalité que cette frénésie d'innovations qui agite et ébranle toute la zone, la projette dans un avenir encore illisible, tandis que l'URSS et sa sphère d'influence présentent encore largement le visage de l'archaïsme économique et culturel.

Je laisserai maintenant de côté ce comparatisme trop sommaire pour tenter de mieux explorer certains aspects de la dynamique culturelle des régimes libéraux. Pour ce faire, j'utiliserai une conceptualisation inspirée de Wittgenstein et qui fut notamment employée par J.F. Lyotard (1979). J'aurai donc recours aux concepts de forme de vie, jeux de langage, règle et coup.

Ce choix terminologique doit cependant être justifié dans la mesure où l'on sait bien que toute conceptualisation implique et véhicule une vision du monde, une anthropologie et une sociologie au moins implicites. Les raisons du choix que je propose ressortiront mieux d'une brève confrontation avec une autre conceptualisation possible, celle du structuralisme.

Le paradigme de l'approche structuraliste est la *langue*, telle que Saussure l'a définie par opposition à la parole : système en soi, clos, où les éléments phonologiques et sémantiques interdépendants sont structurés par un ensemble de règles gouvernant leurs combinatoires possibles. La parole concrète des sujets n'est que l'actualisation singulière et contingente des possibilités que la langue autorise. Dans cette perspective il y a un primat épistémologique de la langue, du code comme système de contraintes, de la structure qui fixe, antérieurement à toute pratique, les limites du dicible. Ce primat, qui n'est chez les linguistes que méthodologique, devient plus ou moins explicitement une primauté ontologique, ou alors un pouvoir transcendantal sur un modèle socio-politique, lorsque la démarche structuraliste immigre dans les sciences sociales. Selon Foucault (1966, 311), ce que l'on découvre maintenant, "ce n'est pas la souveraineté d'un discours premier, c'est le fait que nous sommes, avant la moindre de nos paroles, déjà dominés et transis par le langage".

En prenant la langue comme paradigme de leur démarche, les structuralistes privilégient ainsi les effets de structure et de contrainte, le synchronique par rapport au diachronique, le temporel par rapport à l'historique. Comme le dit P. Ricoeur, pour l'analyse structurale "le changement, considéré comme tel, est inintelligible" (1966, 804). Il est donc compréhensible, au vu de ces rapides remarques, que la conceptualisation d'inspiration structuraliste n'apparaisse pas comme un outil adéquat à l'analyse des processus dynamiques.

Loin de comprendre les phénomènes sociaux et culturels à partir du paradigme saussurien de la langue, la perspective de Wittgenstein comprend le langage à travers le paradigme du *jeu*. Il y a là, bien entendu, une approche très différente qui comporte d'importantes implications au niveau de l'analyse des faits linguistiques et sociologiques.

Un jeu est une activité humaine, une institution qui fonctionne selon des règles. Ainsi, pour reprendre l'un des exemples privilégiés de Wittgenstein, jouer aux échecs c'est suivre un certain nombre de règles parmi lesquelles celles qui définissent les fonctions et les mouvements autorisés des pièces. Mais les règles dont il s'agit naissent de l'usage, des pratiques et, en définitive, de conventions. Comme le dit un interprète de Wittgenstein, L. Haikola, contrairement à la théorie saussurienne où la langue détermine les usages possibles de la parole, "in the language-game theory the actual use of language regulates the rules of language rather than the other way round" (1977, 38). Si donc, en tant qu'institution, le langage reste quelque chose d'en principe stable et socialisé, le paradigme du jeu laisse ouverte toutes les possibilités de transformation, de transgression ou de mutation langagières. Il faut, et il suffit, que d'autres usages sanctionnés par d'autres conventions, modifient ou remplacent les usages anciens. Dans le fameux paragraphe 23 des *Investigations philosophiques*, Wittgenstein (1961) a parfaitement fait ressortir cette fluidité, cette plasticité de la langue et des divers jeux de langage, condamnant ainsi toute interprétation fixiste de sa conception : "mais combien de

sortes de phrases existe-t-il ? L'affirmation, l'interrogation, le commandement peut-être ? Il en est d'innombrables sortes ; il est d'innombrables et diverses sortes d'utilisation de tout ce que nous nommons "signes", "mots", "phrases". Et cette diversité, cette multiplicité n'est rien de stable, ni de donné une fois pour toutes ; mais de nouveaux types de langage, de nouveaux jeux de langage naissent, pourrions-nous dire, tandis que d'autres vieillissent et tombent en oubli. (Nous trouverions une image approximative de ceci dans les changements des mathématiques).

Le mot "jeu de langage" doit faire ressortir ici que le parler du langage fait partie d'une activité ou d'une forme de vie".

Il n'est pas difficile d'imaginer l'invention de nouveaux langages : la science, en particulier l'informatique, en donne de multiples exemples, de même que le commerce met en vente, chaque année, un certain nombre de nouveaux jeux. Mais on peut aussi se représenter des activités plus subtiles et perverses : jouer systématiquement sur l'ambiguïté des signes et des règles, sur la marge de liberté (souvent grande) que laissent subsister les règles implicites. Invention de nouveaux jeux ou jeu pervers avec les anciens, naissance, corruption et mort des jeux de langage dans une forme de vie donnée, tout cela renvoie d'une certaine manière à la problématique de D. Bell : car tout mouvement, y compris celui de la culture, se fonde sur des contradictions internes, paradoxes, transgressions, conflits de règles. Sans ce désordre nous assisterions indéfiniment à la reproduction du Même.

Avant d'aborder le coeur du sujet, j'aimerais préciser l'usage des termes principaux :

*Forme de vie* : selon l'un des usages, est équivalent à *contexte* des jeux de langage "dans lequel les expressions linguistiques acquièrent leurs sens" (A. Janik & S. Toulmin, 1978, 197). Plus anthropologiquement, le terme désigne ce contexte ultime qu'est une culture, une civilisation ou, dans sa dimension socio-politique, un régime politique. Lorsque J. Bouveresse évoque l'intention, jamais réalisée, de Wittgenstein de s'établir en Russie, il parle de "l'intérêt qu'il ne pouvait manquer d'éprouver pour une 'forme de vie' apparemment tout à fait nouvelle en train de se constituer" (1982, 93).

*Jeu de langage* : activité langagière gouvernée par des règles et orientée fonctionnellement. Wittgenstein donne une liste d'exemples, dont ceux-ci : donner un ordre, raconter un rêve, prédire, décrire, prier, compter, remercier, demander, etc. (1961, paragraphe 23).

*Règle* : en suivant Searle (1972), il convient de distinguer entre *règles régulatrices* et *règles constitutives*. Les premières, selon Bouveresse (1971, 351) "règlent des formes de comportement antérieurement ou indépendamment existantes, alors que les règles constitutives ne règlent pas seulement, mais créent ou définissent de nouvelles formes de comportement". Les jeux (comme le football), les jeux de langage, les institutions (comme le vote) dépen-

dent de règles constitutives, plus ou moins explicitées et plus ou moins liées à des règles régulatrices comme des sanctions.

*Coup* : effectuation concrète des règles d'un jeu de langage. "Tout énoncé doit être considéré comme un 'coup' fait dans un jeu". (Lyotard, 1979, 23).

*Coup innovant* : coup inédit selon les règles du jeu ou coup modifiant les règles du jeu. Qu'il soit bien clair que le terme de "coup innovant" ne se trouve pas chez Wittgenstein, bien qu'une idée semblable soit formulée dans *Fiches* (1970, paragraphe 293) : "Je donne les règles d'un jeu. Mon partenaire joue un coup parfaitement conforme à ces règles, mais dont je n'avais pas prévu la possibilité et qui altère le jeu, du moins tel que j'avais voulu qu'il fût", ou encore : "Tantôt le coup que nous jouons appartient à un jeu déjà existant, tantôt nous établissons la règle du jeu" (1970, paragraphe 294).

Ce que Wittgenstein appelle jeu de langage est défini et constitué par des règles communes aux joueurs. On sait par ailleurs qu'appliquer des règles possède une signification sociale et politique éminente. La compétence, c'est-à-dire la maîtrise de l'application des règles, permet la reconnaissance sociale accordée à l'occasion des multiples tests formels (épreuves scolaires, examens universitaires ou professionnels) ou informels (savoir-vivre) qui jalonnent le cursus d'un candidat à l'appartenance à un groupe quelconque, social ou professionnel. Ce groupe s'assure que le postulant a bien intériorisé les règles avant de le reconnaître comme l'un des siens, avant de l'intégrer. Les règles d'un groupe, qui sont les règles des jeux auxquels s'adonne ce groupe, permettent le contrôle continu de la conformité des membres du groupe et donc, comme dit Bourdieu, la reproduction de l'identité de ce groupe. On peut donc poser, ce qui complète ou précise sociologiquement Wittgenstein, qu'à un jeu de langage donné correspond un groupe social qui le pratique et où une instance le gère. Cet ensemble peut être appelé un champ (Bourdieu, 1966) ou un réseau.

La notion de règle, inséparable de celle de pratique langagière, permet en théorie et en pratique une interprétation où la contrainte joue un rôle central. Il y a un paradoxe dans le concept même de jeu, qui implique la gratuité et le facultatif mais qui suppose aussi l'observation obligatoire, dès lors qu'on joue, de contraintes, de règles. De manière inverse, il y a un paradoxe dans le concept de règle qui implique toujours la possibilité qu'elle ne soit pas suivie, soit qu'on ne sait pas l'appliquer, soit qu'on la transgresse (Winch, 1958, 32).

Comme on l'a rappelé plus haut, tout un courant des sciences humaines s'est focalisé sur l'aspect contraignant qui régit les pratiques langagières et culturelles. Ainsi Foucault (1971, 37) : "Il se peut toujours qu'on dise le vrai dans l'espace d'une extériorité sauvage ; mais on n'est dans le vrai qu'en obéissant aux règles d'une 'police' discursive qu'on doit réactiver en chacun de ses discours". Il y a donc, selon Foucault, immanent au fonctionnement même des savoirs, un pouvoir de régulation qui normalise les discours. Dans la science, ce pouvoir émane d'une volonté de vérité inhérente à sa démarche même. Au cœur même du champ ou du réseau où se pratique un jeu de lan-



gage, on doit reconnaître un pouvoir capable de se faire obéir, ne serait-ce que par l'apparente évidence ou "naturalité" des règles du jeu.

C'est donc toute une conception de la culture et des jeux de langage qui se pose sur le primat d'une entité tantôt appelée structure, ou système, ou langue ou, encore, police. Cette conception suppose une homologie profonde entre le jeu et le réseau : on ne peut jouer tel jeu que dans un réseau donné, où les règles sont contraignantes. Ainsi peuvent se reproduire et le jeu et le réseau qui le pratique.

Il est certain que cette conception a pour elle deux arguments importants : le premier tient à la logique de la règle. Si un jeu de langage est défini par des règles, il s'ensuit que ceux qui veulent jouer doivent subir leur contrainte, comme un joueur d'échecs perd sa liberté par rapport au fonctionnement des pièces (sinon il ne joue plus aux échecs). L'autre argument est plus empirique et permet d'attester la réalité de ces polices discursives régionales dans d'innombrables domaines : les arts poétiques, les traités d'harmonie, manuels, codes et autres vade-mecum, autant de dispositifs discursifs dont la fonction est d'explicitier, pour en faciliter l'apprentissage et l'observation, les règles des jeux de langage régionaux dont ils traitent.

Je ne méconnais pas l'importance du facteur de contrainte, considérable encore dans la culture contemporaine, notamment professionnelle et scientifique. Ma thèse cependant est que cette prédominance de la contrainte représente un état pré-moderne de la culture, la persistance nécessaire d'un fonctionnement antélibéral des jeux de langage.

La forme de vie libérale introduit un monumental paradoxe dans le fonctionnement des jeux de langage. D'une part elle laisse en l'état tous les réseaux, les jeux et leurs règles. Elle conserve donc, de manière régionale, les diverses polices du discours. En principe, même le libéralisme permissif n'annule pas les règles de la géométrie, de l'orthographe, etc. Mais d'autre part elle institue une règle générale qui vaut pour l'ensemble de la culture, la règle de la liberté d'expression (qui est ici un terme générique résumant l'ensemble de ce qu'on appelle les libertés intellectuelles : les libertés d'opinion, de croyance, de création, d'information, d'expression). J'appellerai cette règle, qui est d'ordre constitutionnel, une *méta-règle*, pour bien indiquer qu'elle se situe au-delà de toute règle régionale particulière. Alors que ces dernières sont de nature constitutive, la méta-règle de la liberté d'expression est de nature régulative. Elle fut destinée à l'origine à protéger les coups particuliers à l'intérieur de jeux de langage régionaux comme la science, l'art, la philosophie, etc. L'esprit qui présida à l'institution de cette méta-règle fut d'éviter le renouvellement d'une affaire Galilée où la police ecclésiastique prétendait régir le jeu de langage de la science. Son effet fut de déconnecter progressivement les règles des jeux de langage régionaux des sanctions, notamment pénales, qui pouvaient y être attachées. Ce découplage pourrait servir à une reformulation de la thèse de l'autonomisation croissante des différents sous-systèmes (culturel, religieux, politique), caractéristique de la modernité.

La forme de vie libérale, en tant que forme de vie, constitue le contexte (on peut dire aussi l'environnement) dans lequel se pratiquent les jeux de langage régionaux. Or la méta-règle très générale de la forme de vie introduit un dérèglement des polices régionales qui sera d'autant plus prononcé que les réseaux seront capables de différenciation. Admettons qu'un joueur effectue un coup considéré par les instances du jeu comme non conforme aux règles. Le joueur sera sanctionné et s'il n'a pas d'autres alternatives, devra se soumettre ou renoncer à jouer. Admettons maintenant que le joueur effectue le même coup jugé non conforme mais qu'il puisse se prévaloir de la méta-règle. La pire des sanctions sera de ne pas être reconnu par le groupe régional, de ne pas être admis comme membre du groupe. Cela n'empêche pas que le coup puisse être reconnu par d'autres, circuler dans un autre ou un nouveau réseau.

Autrement dit la persistance de l'Ancien Régime culturel est liée à la capacité des réseaux à rendre sinon impossible, du moins très coûteuse, la formation de nouveaux réseaux qui contourneraient les anciens. Or il faut bien admettre que la forme de vie libérale a multiplié les dispositifs affaiblissant les réseaux monopoleurs. A côté de la méta-règle de la liberté d'expression, on trouve celles de la liberté d'association et de la liberté du commerce et de l'industrie. Cet ensemble constitutionnel permet à un joueur qui serait aussi un entrepreneur en jeux de langage non seulement d'élaborer ses coups (le contenu de son message) mais de créer son réseau. Tant le marxisme naissant que la psychanalyse, qui tous deux bouleversèrent les jeux traditionnels de l'économie et de la psychiatrie, prirent appui sur la constitution de relais de réception et de diffusion, sur des réseaux qui permirent de se soustraire à la contrainte des polices du symbolique.

Là encore, il y a une homologie entre ce qui se passe au niveau des coups langagiers et la structure générale de l'économie libérale-capitaliste. Comme Schumpeter (1942) l'a bien montré, l'innovation joue un rôle capital dans la dynamique capitaliste. Or, cette innovation - qui est l'analogue au niveau industriel du coup innovant dans un jeu de langage - repose sur une infrastructure semblable à celle que j'ai décrite : liberté intellectuelle d'innover ; de créer son entreprise ; de mettre sur pied un réseau de distribution ; de protéger l'invention par le brevet comme le coup culturel est protégé par les droits d'auteurs. Il y a un ressort commun à toute la forme de vie libérale, industrie, commerce et culture confondus, qui pousse à la densification vertigineuse des réseaux, rendant tout contrôle vertical, hiérarchique et monopolistique, très difficile.

Tout joueur, au moment où il décide de jouer un jeu donné, trouve ce jeu, quel que soit son degré d'évolution, dans un *état donné*, caractérisé à ce moment-là par des règles et usages définis. L'Ancien Régime anté-libéral, comme les régimes autoritaires ou totalitaires contemporains fonctionnant à l'orthodoxie, ne laissait guère d'autre choix que de jouer selon les règles ou ne pas jouer ou alors, tel le malheureux Marquis de Sade, passer quelques années de sa vie à la Bastille ou à Charenton. La révolte des Lumières fut

celle de la pensée conquérant son autonomie par l'usage de la raison. Ce qui ne signifiait pas que l'individu rationnel inventât les règles de la Raison, et donc les règles des jeux de langage scientifiques ou philosophiques, mais qu'il les découvrit soit dans la nature soit dans les structures a priori de l'intellection. Ce fut l'un des problèmes majeurs de cette époque, chez Rousseau et Kant notamment, que de concilier cette liberté et cette autonomie du sujet individuel avec la nécessité et l'objectivité des règles scientifiques, morales ou esthétiques. Or il apparaît que dans la logique de la forme de vie libérale, entrer dans un jeu dont les règles sont préconstituées représente une abdication ultime de l'autonomie du sujet. Si la vocation de l'individu est l'autonomie, pourquoi en effet admettre, sinon pour des motifs purement pratiques, que subsistent ces contraintes externes que sont les règles des jeux de langage ?

La forme de vie libérale tendait à éliminer de la vie culturelle des incidents aussi fâcheux que l'affaire Galilée. Sa logique était d'éliminer des contraintes extérieures à un jeu de langage, comme par exemple l'élimination du contrôle théologique sur la science, les arts ou le droit. Ce résultat fut largement atteint et même dépassé par ce qu'on peut appeler un effet pervers : Galilée lui-même, ses coups révolutionnant l'astronomie ptoléméenne, ses démêlés avec l'autorité de l'Eglise devinrent le paradigme de tout geste culturel.

Feyerabend a décrit ce syndrome dans son chapitre 16 de *Contre la Méthode* (1979, 212) : "Supposons, à l'inverse, que notre anarchiste déteste les servitudes sociales, émotionnelles et intellectuelles auxquelles ses contemporains sont soumis ; supposons qu'il les considère comme une entrave à une vie heureuse et enrichissante, plutôt que comme une promesse ; et qu'étant un intellectuel, non un général ou un évêque, il préfère changer la situation, tout en restant assis à son bureau. Dans ce cas, il cherchera des conceptions qui s'opposent à certaines hypothèses fondamentales de l'idéologie orthodoxe, et qui puissent être utilisées comme des leviers intellectuels pour renverser cette idéologie".

Même état d'esprit, percé à jour par Valéry (1978, 233) chez Baudelaire : "Le problème de Baudelaire pouvait donc, - devait donc, - se poser ainsi : 'être un grand poète, mais n'être ni Lamartine, ni Hugo, ni Musset'". Je ne dis pas que ce propos fut conscient, mais il était nécessairement en Baudelaire, - et même essentiellement Baudelaire. Il était sa raison d'Etat. Dans les domaines de la création, qui sont aussi les domaines de l'orgueil, la nécessité de se distinguer est indivisible de l'existence même. Baudelaire écrit dans son projet de préface aux "Fleurs du Mal" : "Des poètes illustres s'étaient partagé depuis longtemps les provinces les plus fleuries du domaine poétique, etc. *Je ferai donc autre chose...*".

Ces "conceptions qui s'opposent", cet "autre chose" ce sont les coups innovants, cet usage légèrement ou profondément pervers des règles.



## Typologie des coups innovants

Quels types de coups peuvent-ils accomplir ce programme consistant moins à jouer le jeu selon les règles qu'à modifier les règles et les jeux ? Je distinguerai trois types de coups dont la caractéristique commune est de rompre la continuité des jeux de langage et donc la reproduction du Même :

- a) le coup critique
- b) le coup transgressif
- c) le coup combinatoire.

### a) *Le coup critique*

On connaît l'importance dans notre culture du concept de critique qui, de Bayle et Kant jusqu'à Popper, devint progressivement une composante essentielle de la Raison. Il s'agit d'un coup qui se greffe sur des énoncés antérieurs pour en mettre en lumière les contradictions, les erreurs, les présupposés non-explicités, les conséquences cachées. Popper considère à juste titre que la critique est essentielle à la croissance de la science et donc que celle-ci ne peut s'épanouir que dans le cadre d'une forme de vie libérale.

Le coup critique se déroule à partir d'un jeu de langage donné, le jeu argumentatif. Il consiste à utiliser le jeu de langage argumentatif pour démontrer l'inanité d'une argumentation. Il y a donc, comme cela a maintes fois été relevé, un potentiel destructeur dans le jeu critique. Les Lumières ont engendré une forme de vie où, de peur d'être piégé par les préjugés et le dogmatisme, l'une des formes dominantes des jeux intellectuels fut la critique méthodique aboutissant, notamment, aux fameuses antinomies kantienne. Comme Nietzsche le sentit fortement, c'est la capacité même d'affirmation qui fut atteinte, puisque toute affirmation se présentait comme critiquable et devait être balancée par une contre-affirmation tout aussi critiquable. Ainsi que le dit R. Koselleck : "Les thèses produisaient leurs antithèses qui, dans le même acte, étaient 'critiquées', et par là dévaluées" (1975, 104).

### b) *Le coup transgressif*

Par définition la transgression consiste à ne pas suivre une règle existante. Mais elle suppose la règle qu'elle doit enfreindre. Le coup transgressif est par excellence le parasite de la règle : il ne peut s'effectuer qu'à partir de son existence, comme le coup critique est le parasite de l'affirmation.

Soit la forme de vie *religion* qui comprend différents jeux de langage : méditation, théologie, récit, prière. La règle, par exemple, du jeu de langage prière est que l'homme, être terrestre, couvert de péchés, charnel, s'adresse à

Dieu, être parfait, bon, puissant. Lisons dans les *Liaisons dangereuses* de Laclos une admirable suite de coups transgressifs (extrait de la lettre 6). "J'aurai cette femme ; je l'enlèverai au mari qui la profane ; j'oserai la ravir au Dieu même qu'elle adore. Quel délice d'être tour à tour l'objet et le vainqueur de ses remords. Loin de moi l'idée de détruire les préjugés qui l'assiègent. Ils ajouteront à mon bonheur et à ma gloire. Qu'elle croie à la vertu, mais qu'elle me la sacrifie. Que ses fautes l'épouvantent sans pouvoir l'arrêter, et, qu'agitée de mille terreurs, elle ne puisse les oublier, les vaincre que dans mes bras. Qu'alors, j'y consens, elle me dise : je t'adore ; elle seule, entre toutes les femmes, sera digne de prononcer ce mot. Je serai vraiment le Dieu qu'elle aura préféré".

Première transgression, premier renversement de la règle du jeu de langage relatif au sacrement du mariage : c'est le mari, l'époux devant Dieu de Mme de Tourvel, qui est le profanateur de sa propre femme.

Deuxième transgression : Valmont se pose en rival arrogant de Dieu : "J'oserai la ravir au Dieu même qu'elle adore".

Troisième transgression : Valmont postule la place même de Dieu : "Qu'alors, j'y consens, elle me dise : je t'adore" et "je serai vraiment le Dieu qu'elle aura préféré".

Quatrième transgression : jouant de l'intertextualité avec la prière bien connue, Valmont parle de Mme de Tourvel qui, dans ses fantasmes a déjà trahi et Dieu et son mariage, dans les termes mêmes dans lesquels l'ange Gabriel s'adressa à Marie : "Je t'adore ; elle seule, *entre toutes les femmes*, sera digne de prononcer ce mot".

### c) *Le coup combinatoire*

L'activité combinatoire est à la racine du fonctionnement de la langue. Les possibilités de combinaisons différentes sont en théorie illimitées. En fait une langue se définit précisément par une réduction draconienne de ces possibilités ce qui permet d'en augmenter la prévisibilité et donc l'apprentissage et la reproduction correcte. Le coup combinatoire, dont la fonction est de créer des combinaisons ou associations inédites, a pour effet d'augmenter l'imprévisibilité du déroulement du jeu. J'emprunterai à la magistrale métaphore de notre culture cultivée développée par H. Hesse (1955, 24) dans le *Jeu des perles de verre* cette illustration d'une pratique ludique basée sur des règles combinatoires : "l'enrichissement de la langue du Jeu par l'incorporation d'acceptions nouvelles est soumise par la Direction supérieure de celui-ci au contrôle le plus strict. En revanche, à l'intérieur de cette architecture fixe ou, pour rester fidèle à notre image, à l'intérieur du mécanisme complexe de ces orgues géantes, chaque joueur dispose de tout un monde de possibilités et de combinaisons, et il est presque exclu que, sur mille jeux rigoureuse-

ment conduits, il y en ait même deux qui présentent plus qu'une ressemblance superficielle".

\* \* \*

Ces trois types de coups innovants peuvent, dans la pratique culturelle, se combiner ou s'articuler. Il est ainsi certain que la transgression suppose une critique préalable au moins implicite, des règles. Depuis la fin du 18<sup>ème</sup> siècle, depuis les libertaires comme Sade ou Laclos jusqu'à nos jours, la dynamique culturelle s'est caractérisée par une montée en puissance des coups innovants, dont je voudrais montrer brièvement les conséquences problématiques.

Le coup critique, joué au nom d'une rationalité intégrale, aboutit, comme je l'ai déjà mentionné, à l'incapacité d'affirmer, puisque toute affirmation à son tour doit être soumise à critique. La clôture de ce mouvement à l'infini ne peut s'opérer qu'en posant par la foi, ou par l'arbitraire d'un choix axiomatique, une proposition qui permette la déduction logique. Le coup critique risque aussi de tourner au paradoxe lorsqu'il prend la forme spéculaire de la critique de la critique. De fait le jeu critique joué dans toute sa rigueur devrait déboucher sur la non-affirmation, c'est-à-dire le silence. Le "Ce dont on ne peut parler, il faut le taire" qui clôt le *Tractatus* de Wittgenstein, de même que le théâtre de Beckett, est une approche de ce silence devenu inévitable.

Le coup transgressif, qui est en quelque sorte le paradigme du coup innovant, trouve tout d'abord son terrain privilégié dans les jeux de langage où le rôle de la règle a une pertinence affective, émotionnelle ou passionnelle. Le grand libertaire qui inaugure la problématique morale moderne, le marquis de Sade, joue la transgression dans les registres anthropologiquement privilégiés de la sexualité et du pouvoir. Mais ces registres connaissent rapidement la saturation de l'innovation. Admettons une règle dans le jeu de langage de la moralité, par exemple la prohibition de l'inceste. Le coup transgressif renverse la position logique en son contraire et autorise l'inceste. Une fois ce renversement effectué la transgression de la prohibition est saturée car il n'y a plus de coup innovant à effectuer à son sujet. Cette propriété de rapide saturation des règles morales provient de leur caractère essentiellement binaire s'exprimant dans les catégories exclusives du permis/interdit. Elle permet de comprendre le rapide sentiment de redondance que l'on éprouve à la lecture de Sade.

Il faut donc distinguer deux aspects dans la transgression morale : son intérêt anthropologique permanent qui perpétuellement relance l'intérêt de transgression ; d'autre part, la banalité du coup, sa saturation, la transformation du jeu en une simple anti-morale.

Il est d'autres domaines où la transgression des règles ouvre des perspectives, au contraire, presque infinies : les règles de l'esthétique et celles de la grammaire même de la langue. Dans ces deux domaines le ressort du coup transgressif est la combinatoire. Et comme celle-ci est en principe illimitée la transgression ne se heurte à aucune limitation interne telle que la saturation. Lorsque la musique s'affranchit de toute règle, y compris de la discipline dodécaphonique, pour générer des suites aléatoires de sons, s'ouvrent alors des possibilités infinies de faire surgir des sons inouïs. Chaque mesure réalise le fantasme du nouveau.

Lorsque le coup transgressif dans l'ordre moral est totalement saturé, l'une des ultimes possibilités de l'effectuer réside dans un usage dérégulé du langage et de sa grammaire. Ici l'attentat contre la Loi prend la forme d'une atteinte au Verbe, dans sa double acception grammaticale et théologique. Nietzsche, une fois encore, pressentit qu'il fallait oser aller jusqu'à cette dernière profanation : "La 'raison' dans le langage : ah ! quelle vieille femme trompeuse ! Je crains bien que nous ne nous débarassions jamais de Dieu, puisque nous croyons encore à la grammaire..." (*Le Crépuscule des idoles*, paragraphe 5).

Gide transgressait la morale dans un style classique et limpide. Un écrivain contemporain comme Pierre Guyotat double sa transgression morale d'une mise à mort de la grammaire, de la syntaxe, de l'orthographe. Le désir de transgression se nourrit d'une rage que la saturation redouble et oriente vers la destruction du noeud même de la socialité : les règles de la langue elle-même en tant qu'elles fondent et permettent la communication. Le coup de la transgression grammaticale retranche la parole de ce qui est communément pratiqué, accepté, enseigné.

A ce niveau le coup transgressif transcende assurément la loi de saturation, peut s'affirmer révolutionnaire, atteindre enfin une efficacité maximale qui permet aussi de prendre la mesure de son *coût* : son éloignement (voulu, revendiqué, mille fois assumé) du *sens commun* dans lequel Hannah Arendt voyait la faculté d'un vivre en commun, la possibilité même de la politique.

### **Conclusion : culture et politique dans la forme de vie libérale**

Les coups innovants modifient l'état donné de la culture. Ils la modifient par des coups qui parasitent les jeux traditionnels : la critique parasite le jeu argumentatif ; la transgression parasite le jeu normatif ; la combinatoire parasite le jeu poétique. Progressivement, se mettent en place de nouveaux jeux avec de nouvelles règles, s'appuyant au sein de la société sur de nouveaux réseaux liant des producteurs, des récepteurs, des critiques, des institutions. Incontestablement la forme de vie libérale a encouragé la prolifération des "traditions" - selon l'expression de Feyerabend (1980) - ce que les fonctionnaires pourraient appeler la différenciation interne du système culturel.

La prolifération des jeux de langage se superpose à la permanence relative d'un jeu de langage lié au sens commun, qui est, notamment, ce qui a cours en politique. Elle marque une coupure entre culture d'avant-garde et culture de masse, entre une élite créatrice et un public consommateur. Avec elle s'achève tout modèle unitaire et notamment le rêve d'une *Gemeinschaft* consensuellement soudée dans une interprétation commune que Lyotard (1979) a fortement critiqué chez Habermas.

La forme de vie libérale a donc eu un effet multiplicateur sur la différenciation interne de la sphère culturelle, de ses réseaux et de ses jeux. Cette évolution contraste fortement avec la dynamique d'homogénéisation croissante du champ politique que l'on constate par ailleurs. Comme si les jeux de langage culturels devenaient le refuge tranquille de la subversion, sa base-arrière, parfaitement autonomisés par rapport au monde de l'économie et de la politique.

Ce ne serait pas la première fois qu'une augmentation de la différenciation interne de la culture aboutirait à son autonomie, mais aussi à sa perte de pertinence par rapport au politique. Lorsqu'à la suite des guerres de religion les croyances furent peu à peu privatisées, tolérées dans leur diversité mais confinées dans une aire autonome, le fait religieux cessa de peser sur la problématique politique. Pluraliser pour marginaliser est une vieille stratégie dont la forme de vie libérale a le secret et le génie. La prolifération moderne des jeux de langage au niveau de la culture amplifie le mouvement inauguré par la Réforme. Cette fragmentation ne peut que nourrir la dynamique de désengagement mutuel de la culture et de la politique.

Ce désengagement mutuel, cette autonomie respective du politique et du culturel fait l'objet d'un consensus qui permet la viabilité de la forme de vie libérale. Les régimes démocratiques modernes fondés sur l'Etat de droit constitutionnel ne pourraient supporter sans s'auto-détruire la main-mise par un groupe décidé à recomposer l'unité sociale et culturelle autour d'un jeu de langage particulier, catholique, marxiste, fasciste, peu importe. Cette prise de pouvoir par un réseau spécifique condamnerait la méta-règle constitutionnelle. Il y a donc dans la forme de vie libérale une sorte de jeu avec le feu : d'un côté, celui de la culture, activation et déploiement des possibles au niveau du langage, des fantasmes exprimés. Monde bruissant et ouvert des jeux de langage qui se développent indéfiniment et dans la provisoire acceptation de la gratuité et de l'impuissance politiques. De l'autre côté, celui de la politique, celui aussi de l'économie, un univers où tout n'est pas possible.

Il faut insister sur cette complexité des rapports mutuels du culturel et du politique : la culture dans la forme de vie libérale, est régie par la méta-règle de la liberté d'expression. Cette méta-règle émane de la sphère politique régie par la constitution. Mais la sphère politique elle-même et sa constitution ne connaissent pas de méta-règle hors du politique à laquelle on pourrait faire appel pour se protéger du politique. Il est vrai que les régimes libéraux-démocratiques connaissant des systèmes juridiques et politiques suffisam-



ment souples à la fois pour protéger les individus et pour prévoir les dispositions qui permettent leur adaptation et leur évolution. Il n'empêche que, contrairement à la culture, le politique n'offre aucune alternative aux règles qui le régissent et que nul sujet individuel ne peut manipuler à sa guise en se prévalant d'une méta-règle quelconque. Le droit naturel, qui fonctionna longtemps comme cette instance d'appel, le droit de la conscience ont sombré face au droit positif, qui tend à être tout le droit.

Admettons un instant que, dans un monde qui connaît la prolifération des jeux de langage, des traditions, des critères, le système politique concède que son droit n'est pas tout le droit, que l'individu puisse, à l'image de ce qui se passe au niveau de la culture, invoquer une méta-règle quelconque qui l'autorisât à des coups transgressifs. Il est évident que cette démarche signifierait la reconnaissance de la légitimité révolutionnaire, de la rébellion permanente. Elle signerait l'auto-destruction de la forme de vie libérale.

Une fine mais essentielle membrane délimite le jeu culturel du jeu politique : tous les jeux, tous les coups sont autorisés dans le riche domaine des signes. "Tout est bon" dit Feyerabend (1979, 20-25). Toutes les figures du possible, du fantasme, de la transgression peuvent s'y exprimer. Mais le *passage à l'acte* politique, en dehors des règles et des coups prévus, constitue l'impen-sable du système.

Il en découle un ultime paradoxe : en protégeant par la méta-règle les coups les plus transgressifs, la culture vide le coup transgressif de sa véritable portée. "Conspirer au nom des arts n'est possible que là où ils sont opprimés. Une avant-garde que favorisent les pouvoirs officiels est déchue de ses droits" remarque H. M. Enzensberger (1965, 284)<sup>1</sup>. Le jeu devient un jeu où la tricherie est impossible puisqu'elle est autorisée, c'est-à-dire, finalement, il devient un non-sens. En revanche, la sphère politique qui pose la méta-règle de la liberté culturelle, conserve structurellement ce tabou, cette prohibition du passage à l'acte politique de ce qui est fantasmé dans la culture. L'ordre politique, en tant que gardien de la Loi, est par conséquent le lieu ultime d'une réelle transgression. Ce qu'on appelle "terrorisme" dans les démocraties libérales représente la rencontre d'un désir fantasmatique de transgression avec la sphère de la Loi. Le passage à l'acte à travers des pratiques de violence et de meurtre est l'intrication dramatique, mais aussi les retrouvailles de la culture et de la politique.

#### BIBLIOGRAPHIE

BELL Daniel (1979), *Les contradictions culturelles du capitalisme*, PUF, Paris.

BOURDIEU Pierre (1966), "Champ intellectuel et projet créateur", *Les Temps Modernes*, 246, 865-906.

BOUVERESSE Jacques (1971), *La parole malheureuse*, Les Editions de Minuit, Paris.

---

<sup>1</sup> cité in Gaudibert (1972 : 136).

- BOUVERESSE Jacques (1973), *Wittgenstein : la rime et la raison*, Les Editions de Minuit, Paris.
- BOUVERESSE Jacques (1982), "L'animal cérémoniel : Wittgenstein et l'anthropologie" in WITTGENSTEIN Ludwig, *Remarques sur le Rameau d'Or de Frazer*, L'Age d'Homme, Lausanne.
- ENZENSBERGER Hans-Magnus (1965), *Culture ou mise en condition*, Julliard, Paris.
- FEYERABEND Paul (1979), *Contre la méthode*, Le Seuil, Paris.
- FEYERABEND Paul (1980), *Erkenntnis für freie Menschen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- FOUCAULT Michel (1966), *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris.
- FOUCAULT Michel (1971), *L'ordre du discours*, Gallimard, Paris.
- GAUDIBERT Pierre (1972), *Action culturelle : intégration et/ou subversion*, Casterman, Tournai.
- HAIKOLA Lars (1977), *Religion as Language-Game*, CWK, Gleemp.
- HESSE Hermann (1955), *Le jeu des perles de verre*, Calmann-Lévy, Paris.
- JANIK Allan S. & TOULMIN Stephen E. (1978), *Wittgenstein, Vienne et la modernité*, PUF, Paris.
- KOSELLECK Reinhart (1975), *Le règne de la critique*, Les Editions de Minuit, Paris.
- LYOTARD Jean-François (1979), *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit, Paris.
- RICOEUR Paul (1967), "La structure, le mot, l'événement", *Esprit*, 5, 801-821.
- SCHUMPETER Joseph A. (1942), *Capitalism, Socialism and Democracy*, G. Allen & Unwin, London.
- SEARLE John R. (1972), *Les actes de langage*, Hermann, Paris.
- VALERY Paul (1978), *Variété 1 et 2*, Gallimard, Paris.
- WINCH Peter (1958), *The Idea of a Social Science and its Relation to Philosophy*, Routledge & Kegan Paul, London.
- WITTGENSTEIN Ludwig (1961), *Tractus logico-philosophicus, suivi de Investigations philosophiques*, Gallimard, Paris.
- WITTGENSTEIN Ludwig (1970), *Fiches*, Gallimard, Paris.