

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 117 (1972)
Heft: 8

Artikel: Le jeu, la fête et le soldat
Autor: Alpha, Claude
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-343802>

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: 01.02.2025

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

Revue militaire suisse

Fondée en 1856 - Paraît tous les mois

Rédacteur en chef: Major EMG M-H. Montfort

Administrateur: Major E. Juvet

Administration et édition:

Association de la Revue militaire suisse, 4, Place Pépinet, 1003 Lausanne, Tél. (021) 22 44 44. Chèques post. 10-5209 - **Impression et expédition:** Imprimeries Réunies S.A. 33, Avenue de la Gare, Lausanne - **Annonces:** Permedia, département de Publicitas S.A. pour la presse périodique. 9-11, rue du Prince, 1211 Genève 3.
Permedia -6002 Lucerne Hirschmattstrasse, 36 Tél. (041) 23 66 66

TARIF DES ABONNEMENTS:

Suisse	1 an: Fr. 22.—	Prix du numéro
Etranger	1 an: Fr. 27.—	Fr. 2.50

Les abonnements partent du 1^{er} janvier et continuent jusqu'à révocation écrite.
Une durée intermédiaire n'est acceptée que l'année de souscription.

Le jeu, la fête et le soldat

Parler du jeu et de la fête participe du jeu et de la fête: c'est une aventure, pleine de hasards et de périls. En parler avec sérieux, c'est risquer le sacrilège: se servir du jeu pour ennuyer. Mais on y est, aujourd'hui, poussé par de fort bonnes raisons: le jeu et la fête sont en train de disparaître, étouffés par le foisonnement de l'efficacité; or c'est dans le jeu et la fête qu'autrefois vivait et mourait le soldat; ne nous étonnons pas de le voir maintenant tomber en mélancolie. Comprendre le mal permet de lui trouver remède; comprendre la mélancolie suffit peut-être à la guérir.

THÉORIE DU JEU ET DE LA FÊTE

Nous n'échapperons pas à l'esquisse préalable d'une théorie du jeu et de la fête; nous l'appliquerons ensuite à la fonction militaire.

Il est remarquable que le jeu ne puisse se réduire en une définition concise. J. Huizinga propose celle-ci: « Le jeu est une action ou une acti-

vité volontaire, accomplie dans certaines limites fixes de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être *autrement* que la *vie courante* »¹.

Roger Caillois, partant d'une définition analogue — enrichie, cependant du caractère d'incertitude — discerne dans le jeu deux pôles antagonistes: *paidia* qui est fantaisie, *ludus*; qui est règle; « manières de jouer » dont le dosage détermine quatre attitudes des joueurs, quatre grandes catégories de jeux, non exclusives les unes des autres: *agon* ou compétition, *alea* ou jeu de hasard, *mimicry* ou mime, *ilynx* ou jeu de vertige².

La fête, pour le sociologue, ne prend son véritable sens que dans les pratiques des sociétés primitives. C'est alors la communion dans la frénésie collective, joyeuse ou furieuse, le gaspillage des biens, la subversion des règles morales habituelles; mais ce déchaînement n'est pas irréfléchi, sa signification est sacrée: l'excès est un « remède à l'usure des choses », la licence est créatrice, la fête « recrée le monde ». On voit que la fête est, pour le sociologue, tout autre chose que le jeu; et ce n'est pas sans scrupule, mais non plus sans raisons qu'on a ici rapproché les deux notions, toutes deux présentes dans la fonction militaire.

Rebelles à la définition, le jeu et la fête ne sont donc pas choses simples. Bon sujet pour causer...

* * *

Tout cela « n'empêche pas les bâtons d'avoir deux bouts, chose à laquelle nous ne pensons pas assez »³. Pensons-y donc, et constatons que le jeu — comme la fête — n'est que l'un des deux bouts, et qu'à vouloir le définir sans voir tout le bâton, on se perd. Le jeu est indissociable de son contraire, qui est le sérieux; la fête, du sien, qui est le quotidien. L'un ne se discerne que par rapport à l'autre, le sérieux est la référence du jeu, l'ennuyeux quotidien la condition même de la fête. Que l'un disparaisse, l'autre perd toute réalité: bâton à un bout. Si tout est jeu, rien ne l'est, et la fête perpétuelle est un non-sens. Ce qui séduit l'homme, c'est le passage, l'évasion: non la liberté, mais la libération, non le jeu, mais l'entrée en jeu.

¹ J. HUIZINGA: *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938, éd. Gallimard, 1951.

² Sur le sujet traité ici, plusieurs ouvrages de Roger CAILLOIS devront être consultés, et notamment: *Les jeux et les hommes*, Gallimard 1958, *L'homme et le sacré*, Gallimard 1963.

³ Jacques PERRET: *Le vent dans les voiles*.

Cette dialectique jeu-sérieux, fête-quotidien, obscurcit le jugement, qui s'énerve de ne point voir jeu absolu, fête absolue, et de ne plus distinguer, devant la passion ou le sérieux du joueur, devant la joie du travail « compétitif », où est le jeu, où est le sérieux.

Pour ne point trop errer dans ces ambiguïtés éprouvantes, on pourrait se contenter de parler d'esprit de jeu et d'esprit de sérieux. Ainsi verrait-on sans scandale mettre de l'esprit de jeu dans le sérieux et de l'esprit de sérieux dans le jeu.

Mais l'on peut aussi essayer de préciser le milieu du bâton. Huizinga propose, pour distinguer jeu et sérieux, un critère précieux: la morale. Là où elle apparaît cesse le jeu. Mais le critère de Huizinga ne nous semble pas assez précis: ce qui distingue le sérieux du jeu, c'est son efficace; que l'efficacité matérielle soit une morale, et très claire, c'est à notre époque évident.

Avançons encore. Le jeu, la fête, c'est, pour l'homme, le seul domaine qui compte vraiment, le seul qui l'intéresse entièrement, le seul vers lequel il tend: *le domaine enchanté*. Ce domaine, lui aussi, ne prend vie que par son contraire, qui le délimite: le domaine de la connaissance; la connaissance n'étant, à y bien réfléchir, que mathématique. Ainsi entendu, le domaine de la connaissance est bien celui de l'efficacité; mais aussi un domaine de mort: la connaissance mathématique n'est que constat, non invention, lecture, non création, exactitude irrémédiable, non liberté. Ce n'est pas le domaine propre de l'homme: n'est-ce pas celui qu'aujourd'hui assument les machines?

Le domaine enchanté, celui du jeu et de la fête, est l'autre domaine: inséparable et merveilleux mélange de l'inconnu et de l'inconnaissable, où tout paraît possible, où la liberté est sans borne. L'homme y est roi; il y commerce avec les dieux.

* * *

Ainsi se rejoignent le jeu et la fête: dans l'enchantement. L'un et l'autre sont évasion. Reste ce qui, au premier abord, les sépare: la fantaisie. La fête n'est que fantaisie; elle est *la* fantaisie. Le jeu, c'est la règle. Mais si la règle sépare le jeu de la fête, encore faut-il qu'elle soit d'autre nature que la règle qui préside au sérieux: c'est que le jeu est moins règle que libre élaboration et libre acceptation de celle-ci, et conscience permanente de sa « réalité seconde ». C'est en cela, seulement, que nous pouvons

dire avec Caillois que la fantaisie (*paidia*) n'est absente d'aucun jeu : elle est à l'origine de la règle. Car la règle, dans le jeu, ne vise d'autre efficacité que sa propre vie. Elle est création gratuite, comme sa mise en œuvre est acte gratuit.

D'autres considérations incitent à rapprocher, plus qu'on ne le fait généralement le jeu et la fête. La fête, à l'origine, est une intrusion dans l'univers sacré; mais le jeu, par le hasard, et donc la compétition, y touche aussi, alors que dans nos sociétés modernes, la fête est devenue profane. Et le jeu est souvent, par le spectacle et la frénésie populaire, l'occasion de la fête. Enfin, comme on a parlé d'esprit de jeu, il y a aussi un esprit de fête, pour lequel il n'est pas besoin d'un grand concours de peuple : la fête des fêtes est celle qu'on se donne à deux ¹.

* * *

Ce qu'on en a dit plus haut montre-t-il suffisamment que le domaine enchanté, domaine propre de l'homme, et qui est celui du jeu et de la fête, est aussi le domaine de la culture ² ?

On n'a pas osé dire que toute culture est jeu, et pourtant elle est, comme le jeu, élaboration d'une règle et libre soumission. Et surtout, comme dans le jeu, c'est *une règle qui ne va pas de soi* : la règle qui va de soi n'est que mathématique, du domaine de la connaissance, où il n'y a ni doute, ni choix, ni jeu.

Les règles qui forment une culture sont des barrières à l'exubérance vitale : ne pas tout s'accorder. Elles visent, à partir d'une explication du monde, à permettre, agrémenter et enrichir la vie en société; elles ne limitent pas seulement l'état de nature; elles rendent vivables, praticables, « opérationnels », des idéaux absolus. Deux exemples : la fraternité humaine est un idéal; sa limitation, provisoire peut-être, au sein des nations, collectivités de puissance, est un compromis pratique, création culturelle. L'évangile est une trop pure vérité; il a fallu, pour la vivre,

¹ Après que ces lignes eurent été écrites, a paru, aux éditions du Seuil, la traduction française d'un ouvrage de Harvey Cox, sous le titre : *La fête des fous, essai théologique sur les notions de fête et de fantaisie*. On se permet d'y relever de frappantes concordances : la fête et la « mort de Dieu » (chap. II); la fantaisie créatrice et la fête (chap. IV); la théologie de la juxtaposition (chap. IX) qui est, nous semble-t-il, une théologie du « bâton à deux bouts »; la distance à l'événement (chap. X).

² Nous employons culture de préférence à civilisation, pour désigner une représentation du monde et la façon de la vivre.

construire sur elle, voire à côté, les structures de l'Église, création culturelle. Une culture est une œuvre modeste, qui délimite une voie étroite entre l'état de nature et une représentation idéale. Œuvre modeste, mais aussi *le grand œuvre*, jamais achevé, effort tenace et dérisoire vers *l'organisation de l'incommensurable*.

On voit à quels assauts la culture, ainsi définie, est exposée. Le domaine enchanté, où rien ne va de soi, est aussi celui de la contestation. La contestation, aujourd'hui, est radicale: non plus critique et amélioration des règles de jeu, mais refus du jeu lui-même. Refus qui procède de deux principes complémentaires: la négation du sacré, la soumission à la force des choses.

La négation du sacré, c'est l'abandon de la prudence qui est de rigueur dans le domaine enchanté, domaine merveilleux mais dangereux. Dans un monde profane implacable, devient inintelligible l'approche respectueuse et angoissée du mystère. Les lents mûrissements n'ont plus de sens, la durée est abolie. La connaissance et la vie, jusque dans leur exubérance, n'effraient plus. C'est ainsi qu'il faut entendre « *paradise now* », sinistre cri de paix, formule suicidaire qui fait resurgir, à son heure, le mythe millénaire de la fin du monde.

La soumission à la force des choses, c'est se donner aux chiffres, accepter le règne exclusif de l'exactitude et de l'efficacité primaire. Refuser, donc, le domaine enchanté, comme non encore utile (mais qui le sera un jour), non encore maîtrisable (mais qui sera, inéluctablement, maîtrisé dans l'avenir). Domaine considéré uniquement comme potentiel de connaissance, réserve de *matière à connaître*; domaine à informer. Et en effet, tout le progrès matériel n'est que le résultat de la lutte de la connaissance contre le domaine enchanté, pour le réduire aux nombres. Mais cet inexorable débroussaillage, cette inexorable et triste conquête, cette possession sacrilège, est-ce là le tout? L'inconnu cache-t-il l'inconnaissable, ou, ce qui est une autre façon de dire, l'inconnu est-il infini? Si la réponse est non, la culture est vaine, le jeu est mort, et, avec lui, *l'homo ludens*.

APPLICATION À LA FONCTION MILITAIRE

L'étrange métier qu'est le métier des armes fournit au théoricien du jeu et de la fête un fructueux champ d'observation. La théorie du jeu et

de la fête offre, en retour, au militaire un utile instrument d'introspection.

Nous l'utiliserons dans trois perspectives. La première, c'est le jeu *de* la guerre: la place de la guerre dans la politique, ou les raisons de la guerre. La seconde, c'est le jeu *dans* la guerre: la guerre milieu de jeu, ou les façons de la guerre. La troisième, c'est le jeu *par* la guerre: comment peut être vécu un métier qui a pour fin la guerre.

Dans chacune de ces trois perspectives, nous regarderons d'abord le vieil édifice militaire, ensuite ce qu'en ont fait les temps modernes: les règles du jeu, puis leur contestation.

I. LE JEU DE LA GUERRE: LES RAISONS DE LA GUERRE

La guerre-jeu

La fonction militaire se distingue de la fonction guerrière en ce qu'elle ne cherche plus les effets maximaux de destruction ou de terreur, mais vise à discipliner la violence selon certaines règles. La connaissance et le respect de ces règles fait de la guerre une affaire de spécialistes, ou mieux de compères: un club de joueurs, au-dessus des frontières. Cette communauté internationale, ressentie par tout militaire professionnel, est liée par la reconnaissance, dans l'autre, du semblable; ce qui est la condition d'un combat « humain »; la fin de la barbarie, où l'autre est totalement étranger, totalement hostile.

Mais cette communauté joue un jeu de mort. Pour ne pas le jouer *vraiment*, c'est-à-dire avec le sérieux qui la ruinerait, il faut un minimum d'accord, et tacite. Le combat ne mesure plus la supériorité des moyens. Bien au contraire, il faut créer, par convention, une égalité de chances, conditions d'une compétition idéale, où triomphera le plus digne. Sur ce subtil alliage *d'agon* et *d'aléa* règne le sacré: Dieu, ou le Hasard, est juge. C'est dire que le jugement est, par avance, accepté.

Cette guerre contenue, archaïque dans son état pur, est le fondement de l'éthique militaire. Elle est une forme de culture, elle se déroule au cœur du domaine enchanté. Elle va donc être contestée, transformée, et sous couvert de morale, finalement rebarbarisée. Dans le monde de la connaissance, le sacré n'a plus sa place: il faut faire sérieusement la guerre.

La guerre sérieuse

Le tricheur ruine le jeu. Il exaspère le joueur et fait scandale dans le club ¹. Dans le club militaire, les moyens de combat fournissent au tricheur sa première tentation: l'innovation technique gagne toujours; elle tourne la règle. Elle est accueillie avec indignation; l'indignation cesse lorsque l'on admet que le nouveau jeu est dans la recherche même de l'innovation. Tel est bien le jeu moderne de la « stratégie génétique ».

Mais la tricherie technique n'est que le signe d'une nouvelle vision de la guerre. On la considère avec sérieux; on veut la faire passer du domaine enchanté dans celui de la connaissance et de l'efficacité: enchaînement infernal.

C'est à la fin du XVIII^e siècle qu'il faut voir les prémices de la guerre totale moderne. Une fois de plus, et l'on est tenté de s'en excuser, la formule de Clausewitz est au cœur du débat. « La guerre est une simple continuation de la politique par d'autres moyens »: la voici bien désacralisée, « simple » continuation... et du même coup, ancrée dans le rationnel, par le lien de la politique. Rien là, en dépit de Clausewitz, que de très conforme à la pratique des guerres du XVIII^e siècle; mais c'est que la politique elle-même était alors un jeu, un jeu de princes, ce qu'elle va cesser d'être; et la guerre suivra.

Peut-on dire que le génial philosophe de la guerre ait incomplètement déchiffré les signes de son temps? Et que Hegel, en acceptant la puissance souveraine de la guerre, ait été plus lucide? La souveraineté populaire, l'athéisme, et la pensée scientifique annonçaient, par leur conjonction explosive, les guerres totales pour des causes totales. Le délicat équilibre clausewitzien suppose qu'une politique aux buts modestes limite à sa mesure la montée aux extrêmes, qui est dans la nature de la guerre. Dès lors qu'au sein de nations cohérentes, on parle au nom du peuple, la politique est sans mesure, la guerre sans frein, l'équilibre rompu.

La guerre moderne n'est plus un jeu. On a voulu y voir une fête sanglante. Mais c'est une fête sans transcendance, où le sacré n'est plus au-dessus des partis, modérateur et arbitre de leurs luttes: chaque collectivité le

¹ Soulignons au passage, en souhaitant ne pas exaspérer le lecteur, que la tricherie est une fête: triomphe de la *paidia* sur le *ludus*, de la fantaisie sur la règle. A ce sujet, on observera avec intérêt les comportements dissymétriques des Gaulois d'Astérix et des Romains. Aucun des deux partis n'est sérieux; l'un mène la guerre-jeu et l'autre la guerre-fête: la règle romaine et la fantaisie gauloise.

place en elle-même¹, la patrie engendre une altérité implacable, aussi implacable que l'altérité antique, où *l'autre* est celui qui adore un autre dieu.

Ces fêtes atroces du xx^e siècle ont eu leurs chantres. Avec la guerre nucléaire, les chantres se taisent, la fête est finie. La bombe est l'aboutissement du délire logique appliqué d'une part à la recherche technique, d'autre part à la politique de puissance. Elle explose au bout de deux siècles de cheminement, deux siècles seulement pour soumettre totalement la guerre aux lois inexorables du sérieux. Maintenir la guerre dans le jeu était, après tout, le contraire de la futilité.

Cependant, quels que soient les bouleversements que les guerres de nations ont apportés à l'ancien jeu, le pire tricheur restait à venir: le tricheur par idéologie. Celui-là refuse ce que la politique de puissance a encore de conventionnel, il refuse « l'espace pur » qui rattache encore au jeu la guerre « parenthétique ». Il inverse la proposition de Clausewitz, c'est la politique qui est la continuation de la guerre. Il va au bout de la négation du sacré: la vérité existe *hic et nunc*, il la détient, il se doit de l'imposer à tous. Un pacifisme de principe s'allie à la férocité qu'animent les causes saintes: on ne veut pas tuer l'autre mais l'éclairer.

Guerre limitée ou guerre impossible

La guerre nucléaire n'a fait que rendre évidente à tous la caducité du principe de Clausewitz: il y a au moins un siècle que la guerre, devenue totale, n'est plus le moyen d'une politique raisonnable. Mais les conflits armés qui, depuis 1945, naissent ou se perpétuent, présentent les apparences de conflits limités. On pourrait y voir un retour à la guerre-jeu. Ce serait une conclusion tout à fait erronée: faute d'un langage commun aux belligérants, faute d'une connivence au-dessus de la guerre, aucun engagement partiel ne fournit de solution; seul l'engagement total — on est tenté de dire authentique — est signifiant. L'Algérie et l'Indochine sont le théâtre de luttes dissymétriques: totale pour l'un des camps, limitée pour l'autre; on voit qui gagne. En Palestine, deux partis, également déterminés, également authentiques, se battent; mais les moyens

¹ On connaît les discussions généralement stériles que fait naître, en stratégie nucléaire, la notion d'intérêt vital. Elles peuvent être clarifiées par la définition que donne Roger CAILLOIS du sacré non religieux: « ce à quoi chacun sacrifierait, au besoin, sa vie » (*L'homme et le sacré*, p. 170).

du combat ne sont pas authentiques; le « débit » en est réglé par les grandes puissances; on n'y voit pas d'issue possible. Et si l'on voulait un exemple inverse, le Biafra pourrait bien le fournir: guerre totale, symétrique dans l'authenticité; la guerre a parlé, le plus fort a gagné.

Apparaît cependant une forme subtile de guerre-jeu; très nette dans le terrorisme, ou dans la manœuvre des otages, elle est aussi une composante de presque tous les conflits récents: c'est la guerre-spectacle¹, qui vise à montrer la détermination d'un parti, et à agir sur l'opinion publique. Mais l'action sur l'opinion publique n'est possible que par la veulerie des collectivités, résultat du mépris dans lequel on les tient.

CONCLUSION I

Non, je ne veux pas faire la guerre.

LES POPPYS.

Si les conflits limités modernes s'apparentent à des jeux, ce sont des jeux de truands, aux dés pipés. Le jeu de la guerre est bien mort. La guerre-jeu a fait place à la guerre impossible; elle ne s'est maintenue dans le domaine enchanté de la culture que le temps de passer d'un extrême à l'autre: de la barbarie antique à la barbarie moderne.

Dans ce bouleversement, que devient le personnage du soldat? Un personnage tragique, assurément, déchiré entre l'éthique militaire de la guerre-jeu et la morale nouvelle de la guerre « efficace ». Les évidences de la guerre nucléaire et de la guerre révolutionnaire doivent lui faire comprendre, avec quelque retard, ce qu'on a fait de son métier. Mais, par ce déchirement, il est le meilleur juge de la guerre. Il mesure mieux que personne ce qu'est la guerre totale, et qu'aucune cause au monde ne vaut de tels massacres. Qu'on ne s'y trompe pas: ce n'est point là l'attitude du pacifiste classique; c'est celle du dépositaire et du gardien légal de la violence. La menace à laquelle il est prêt à faire face, ce n'est plus celle d'une « politique étrangère » hostile mais raisonnable; c'est la menace de la déraison, dont on ne voit pas qu'elle soit impossible.

La déraison peut surgir, hurlante et maniant la foudre, mais raisonnable à un degré second, de situations héritées où la complexité et la

¹ On peut penser que Roger CAILLOIS appellerait cette stratégie « guerre-mimicry ».

passion ferment toute issue; la Palestine en est aujourd'hui le type. La déraison se lève aussi sous les pas des faux prophètes, ces grands enfants sévères, bons élèves bouffis d'orgueil et de fausses vérités. Il se peut enfin qu'elle suive d'autres enfants, enfants des barricades, plus vrais, et joyeux, et qui croient à la Fête, mais orgueilleux souvent, et qui ne savent pas ce qu'ils font.

II. LE JEU DANS LA GUERRE: LES FAÇONS DE LA GUERRE

Ce que nous venons d'esquisser, c'est la place de la guerre dans la politique, le rôle que les hommes lui assignent, ou qu'ils constatent: le jeu — ou le sérieux, de la guerre. De ce jeu, ou de son refus, c'est le politique qui « décide ». La « décision » est prise: le jeu de la guerre n'a plus de signification. Mais la décision de faire la guerre avec sérieux ne change point le milieu dans laquelle on la fait: perspective tout autre, à l'intérieur de la guerre; autre décideur, le chef de guerre.

Or, le milieu guerrier, humain et naturel, le monde de la guerre, est particulièrement rebelle à l'analyse mathématique. La décision au combat tranche dans l'aléatoire, l'incertain, l'inconnu; le domaine même du jeu. Là est la joie, mais aussi le tourment du militaire. La joie, car l'homme n'a de passion que pour le jeu¹. Le tourment, car la contradiction est grande entre le sérieux du but que se propose d'atteindre, par la guerre, le politique et le manque de sérieux des moyens opérationnels qu'emploie le chef militaire. Entre le désir du chef militaire lui-même, de faire la guerre avec sérieux, c'est-à-dire en s'assurant, par la préparation et le calcul, le succès, et la pauvreté des données chiffrables dont il dispose. Ces contradictions expliquent l'« aventurisme » militaire du siècle écoulé: on ne se lance plus dans la guerre pour se soumettre au jugement de Dieu; mais l'on y va toujours avec l'espoir que les impondérables se révéleront favorables.

Les officiers du Second Empire s'accommodaient fort bien de cette situation: le caractère, le courage et l'honneur fournissaient à leur joyeuse paresse des lettres de noblesse. L'étudiant studieux de nos écoles de guerre est plus inquiet; mais la technique le rassure qui grignote, sans cesse, l'incertain, et réduit les aléas de la guerre.

¹ C'est bien ce que dit Clausewitz, au chapitre I de *De la guerre*, paragraphes 19 à 23.

L'évolution moderne des choses de la guerre, et de la décision qui s'efforce de les maîtriser, nous fournit un très pur modèle de la lutte de la connaissance contre le domaine enchanté. L'ordinateur et le pifomètre¹ sont les outils, opposés de nature, qui correspondent à chacun des deux domaines, les symboles même du sérieux et du jeu.

Il n'y a de décision véritable, pure, ultime, que de pifomètre, puisque ce qui est entièrement chiffrable ne laisse aucun choix. Aussi la pointe de l'informatique dessine-t-elle, à chaque instant, la frontière entre nos deux domaines, et ses progrès mesurent le rétrécissement du domaine du jeu.

La guerre se meut dans trois milieux distincts, auxquels correspondent nos trois armées classiques. Les trois milieux ne présentent pas, à la pénétration informatique, la même résistance. L'univers foisonnant de la guerre campagnarde refuse encore de se laisser enfermer dans les chiffres; le pifomètre reste, en l'état actuel, et sans doute éternel, des choses fantassines, le recours obligé mais honorable du combattant terrestre. Les machines coûteuses et facilement dénombrables des armées de l'air et de la mer, qui évoluent dans des milieux homogènes, se laissent plus facilement prendre au piège des armoires grises; c'est là que la théorie des jeux peut proposer des solutions tristement inéluctables, et que le war-game peut cerner, dans des limites précises, les « espérances de gain ». Que ce vocabulaire ne trompe pas: pratiquer le war-game n'est point jouer à la guerre, c'est traquer l'incertain, c'est faire la guerre au jeu².

On ne sera pas étonné que, vue sous cet angle, la guerre nucléaire confirme son caractère exorbitant. Compacité des charges, instantanéité de l'action destructrice, nombre restreint de vecteurs se déplaçant en milieu pur, concourent à faciliter le dénombrement et la mesure. Mais surtout l'assurance d'un risque infini et imparable supprime toute incertitude technique significative. On pourra se réjouir de ce que l'arme absolue ferme les portes de l'aventure. Toutes les portes, sauf celle que le dialectique maintient béante sur les étranges perspectives de la « crédibilité ».

¹ L'aspect badin de ce mot n'est pas péjoratif. Il convient à un outil essentiellement nonscientifique. Il ne saurait être remplacé par « intuition ».

² Un jeu est mort en tant que jeu dès qu'il n'y a plus d'incertitude sur le résultat. Pour un joueur d'échecs, même s'il est de valeur médiocre et si le jeu reste *pour lui* plein de mystères attrayants, il n'est pas indifférent de savoir que tout le jeu d'échecs sera, un jour, « programmable ». On sait que la prétention du jeu de go à régner sur le peuple des jeux est basée sur la résistance, apparemment infinie, qu'il offre au défrichement. Voir à ce propos la préface du *Livre des Jeux*, de Pierre BERLOQUIN (Stock, 1970).

La guerre révolutionnaire enfin, autre omega de la guerre totale, ne joue jamais le jeu de l'autre. Tel est son refus primordial. Elle ne joue qu'à colin-maillard, jeu particulièrement cruel; la victime, les yeux bandés, identifie à tâtons ses adversaires lucides; l'angoisse qu'elle ressent n'est plus le frisson du joueur devant l'incertain; elle tourne vite à la colère et à la haine. Le partisan, au contraire, ne s'engage qu'à bon escient, ne *risque* rien. Chacun sait qu'il n'est point de personnage plus ennuyeux que le révolutionnaire, et plus loin de l'esprit de jeu.

CONCLUSION 2

« Enfin, comme ceux qui se précipitent du haut d'un rocher dans un abîme profond, il fit taire le raisonnement; et s'étourdissant sur le danger il dit à haute voix... « le sort en est jeté! » Aussitôt, passant le Rubicon, il marcha avec tant de diligence qu'il était à Ariminium avant le jour. »

PLUTARQUE, Vies de César et de Pompée.

Nous avons cherché plus haut ce que devenait le personnage classique du soldat, face à la guerre totale. Que devient-il encore, face aux moyens et aux méthodes modernes qu'il doit maintenant utiliser, à l'intérieur de la guerre? Nouveau déchirement, non plus de morale cette fois, mais de pensée, non plus du cœur, mais de l'esprit. Ce déchirement est au centre de notre propos: entre le sérieux et le jeu, entre la pensée-savoir et la pensée-faire, l'intelligence et le caractère, le « management » et l'« en avant les gars! ».

Le caractère d'un homme, a dit Gaston Berger, se mesure à la quantité d'incertitude et d'insécurité qu'il peut supporter. Telle est bien l'aptitude au jeu, l'aptitude à se mouvoir dans le domaine enchanté. Bien sûr, tant qu'on s'en remet, aveuglément, au sort — ou au courage — tout est simple et l'esprit en repos. Mais que l'intelligence s'en mêle, tout se complique: le conflit naît à la frontière des deux domaines. L'intelligence s'efforce à appréhender le domaine enchanté, elle fait apparaître les solutions possibles, elle classe leurs conséquences, favorables et défavorables. Ce faisant, est-ce qu'elle rassure? Est-ce qu'elle inquiète?

On craint que les progrès énormes de la technique, et tout spécialement de l'informatique, ne rassurent faussement. La préparation de

l'action, et la « stratégie génétique » prolifèrent au point de masquer les carrefours où se prennent, chemin faisant, les décisions; de renverser le rapport intelligence-caractère, préparateur-responsable. Qui peut aujourd'hui supporter de voir exprimer ouvertement ce scandale: la décision n'est, toujours, que le moment où l'intelligence s'efface devant le caractère. Et il faut que ce débat se déroule en un même homme. Il y a beaucoup d'hommes intelligents, il y a beaucoup d'hommes de caractère. Il y en a peu qui réunissent, en parts égales, les deux qualités. Il y en a peu qui soient capables à la fois de préparer et de décider: c'est qu'il s'agit de comprendre, et d'assumer, un mensonge; le mensonge qu'est toute décision. Comprendre le mensonge, c'est savoir la part de vérité qu'on a abandonnée, et se parer contre la vengeance de cette vérité délaissée. L'assumer, ce n'est pas seulement se mentir à soi-même: c'est mentir aux subordonnés, et les lancer, enthousiastes, sur un mensonge. C'est une bien grande action. Quand il s'agit de la guerre, on ne saurait porter trop haut celui qui en est capable.

III. LE JEU PAR LA GUERRE: VIVRE SOLDAT

Le jeu de la guerre, c'est le pourquoi: raisons d'agir du politique. Le jeu dans la guerre, c'est le comment: façons d'agir du chef militaire. La troisième perspective est existentielle: la fonction militaire non plus justifiée, non plus pensée, mais ressentie; comment est vécu le métier de soldat. C'est, une dernière fois, la dialectique du jeu et du sérieux qui nous fournira la clé, celle du style de vie militaire.

Le chrétien, a-t-on dit, n'est jamais un compagnon tout à fait sûr: le *sérieux de référence* est, pour lui, hors du monde. Le sérieux de référence, pour le militaire, est presque hors du monde: c'est la guerre. Rien, hors la guerre, rien, dans le temps de paix, ne peut être pris tout à fait au sérieux.

Mais la guerre est une situation exceptionnelle. En termes de management, le temps du militaire se passe à attendre l'exécution d'une « fonction principale » exceptionnelle. Cette situation privilégiée n'est évidemment pas de celles que la société actuelle peut pardonner; mais que le soldat lui-même en prenne maintenant mauvaise conscience, voilà qui est attristant.

La vie, cependant, ne peut se contenir dans cette simplicité. Le sérieux de la guerre déborde sur le temps de paix, dans la mesure où ce temps n'est pas seulement attente et remémoration de la guerre, mais sa préparation. Ainsi s'explique la rigueur des règles de la vie militaire; rigueur qui donne à la vie de garnison toutes les apparences du sérieux, alors que la guerre, voire la petite guerre des manœuvres, apparaît comme une évasion dans la fête: délectable confusion, qui fait le charme du métier des armes, et donne à l'épanouissement personnel des possibilités souvent méconnues. Prendre la vie militaire du temps de paix suffisamment au sérieux, tout en restant conscient de son caractère d'activité *en plus*, de réalité seconde (de jeu), tel est le délicat équilibre dans lequel, il faut se tenir. Pour s'accommoder de cette rigueur ludique, il faut quelque subtilité, le goût de la connivence; il faut savoir le prix de la distance à l'événement. Deux excès opposés menacent le juste sentiment de la condition militaire: dénoncer le jeu comme imposture — le transformer en sérieux absolu.

La première attitude, qui n'est pas sans noblesse, compose, pour une part, le type du combattant de choc, aussi solide dans le danger qu'intenable en garnison: il ne joue pas le jeu de la paix. L'aviateur, souvent, est du même type: pour lui, l'avion et le vol prennent, comme sérieux de référence, la place de la guerre, et font apparaître dérisoire le jeu du service au sol. Mais l'aviateur, le para, recréent autour de leur passion d'autres règles, tacites, une connivence nouvelle, plus restreinte.

La seconde attitude, inverse, n'a pas les mêmes mérites. Ce subtil métier devient vite « bête et méchant », quand on transpose sur le service du temps de paix tout le sérieux de la guerre; quand on ne se permet plus nul clin d'œil complice; quand le général au chef couronné d'or ne sourit plus devant son miroir.

Il y avait de fort bonnes raisons de tenir pour pénibles ceux qui font une fin de nos jeux de caserne. Mais aujourd'hui les pénibles ne sont plus identifiables: c'est la force des choses qui gâche le jeu; on y résiste plus difficilement. Avec la stratégie génétique, on met la guerre dans la paix: la guerre se gagne chaque jour qui passe; perdre son temps, c'est perdre la guerre; qui oserait jouer? Avec la dissuasion nucléaire, la finalité du métier des armes touche à l'absurde: la fonction principale, qui était, certes, exceptionnelle, devient négative, empêcher que la guerre soit; qui oserait fonder, aujourd'hui, sur la guerre, un art de vivre?

Il n'y a pas de réponse logique à ces questions. Tout semble pousser le soldat à épouser le sérieux de son siècle... comme tout le monde. Mais croit-on qu'on puisse exercer un métier homicide comme on est ingénieur? Croit-on qu'on puisse être soldat, sérieusement?

CONCLUSION 3 ET DERNIÈRE

« Jamais je ne l'ai entendu conclure, ni dire clairement ce qu'il fallait penser; et, toutes les fois qu'une idée exprimée devant lui pouvait tourner à système, il s'attristait. »

Jean GUITTON
Dialogues avec Monsieur POUGET

Si l'on veut, à ces réflexions confuses et incomplètes ¹ une conclusion d'ensemble, c'est à la vocation militaire qu'elle s'appliquera. Nous n'avons, au fond, parlé que de cela.

Nous avons essayé de montrer en trois perspectives différentes, que la fonction militaire était fondée sur le jeu, et ne pouvait être vécue que comme un jeu; on n'ose pas dire, un jeu dans l'attente d'une fête, tant ce mot paraît, aujourd'hui, indécent. Par le jeu, qui est culture, a été dépassée la barbarie, et édifiée l'éthique militaire: subtile façon de s'accommoder de la condition humaine, de faire du mal un moindre mal. La vocation militaire est un saut dans le domaine enchanté.

Mais l'évolution des hommes et des choses paraît saper, inéluctablement, cet édifice culturel. Les militaires eux-mêmes se laissent inconsciemment ou paresseusement glisser dans le domaine de la connaissance; ils vont se noyer dans les chiffres.

En mai 1971 paraissait, dans la Revue française de Défense Nationale, un article brutal ². L'auteur tirait, de l'évolution qu'on vient de dire, une conclusion extrême: il faut faire de la fonction militaire un métier parmi d'autres, une nouvelle technocratie. La dissuasion nucléaire fournissait à son raisonnement l'argument essentiel: la dissuasion met à l'envers la finalité des armes; la guerre n'est plus le fondement de la vocation mili-

¹ On a, en particulier, laissé de côté le duel des engins de combat modernes. Duel des chars, duel des avions de combat. Il y aurait sans doute bénéfice à étudier l'hypothèse d'un retour inconscient à la guerre-jeu, avec, pour outil, la question de Foch, rajeunie et vulgarisée: *à quoi ça sert?*

² Jean-Paul MOREIGNE « Officiers, pour quel Office? », Revue de Défense Nationale, mai 1971. Cet article a provoqué une réponse du général BEAUFRE, parue dans le *Figaro*.

taire, elle est la sanction de son échec. Juste théorie, mais la théorie est, ici, insuffisante: en quelles mains veut-on placer ces armes dont un petit nombre peut anéantir, en quelques heures, une cité? Celles de fonctionnaires, liés par contrat, donc volontaires, pour cette tâche précise? On en trouvera peu, et ceux que l'on trouvera inquiètent. Le soldat, qui sait ce qu'est la guerre-jeu et ce qu'est la guerre totale, est certainement le moins mauvais choix. Il ne s'en réjouit pas: on a dit que là était sa tragédie.

Mais la violence, ce n'est pas seulement la Bombe. Un environnement de crédibilité et de manœuvre l'entoure, qui est d'autre nature, plus humaine. Et surtout, la déraison qui menace a des formes plus subtiles: maintenir l'évolution rapide des sociétés à l'écart du chaos ne s'annonce pas facile. Les forces armées, cela va sans dire, cela va sans le leur dire, s'opposent au chaos; elles sont structure d'ordre. Pour cette deuxième mission, dont on sait les excès où elle peut conduire, quels hommes veut-on? Il est temps de retourner la formule simpliste de Clemenceau: la violence, aujourd'hui, est une chose trop grave pour être traitée par des gens « sérieux ».

Trouvera-t-on longtemps encore les jeunes gens rieurs dont l'armée a besoin? La logique ne suffira sûrement pas à sauver le soldat; mais « l'homme ne sait pas tout ce qu'il fait », et ce n'est pas un raisonnement serré qui justifie l'existence de ces lieutenants robustes, apparemment sans problèmes, capables d'entraîner dans les pires épreuves, apparemment absurdes, une troupe rigolarde.

Claude ALPHA

