

Sous les pavés la plage sous la plage la justice !

Otis Tarda

DANS SA RECOMMANDATION SUR L'ÉQUIVALENT FRANÇAIS à l'expression *beach* + [sport], la Commission générale de terminologie et de néologie précisait :

« À l'origine, les sports de plage étaient des jeux autoarbitrés et sans enjeu, constituant une activité de loisir dont les règles étaient inspirées de celles des disciplines officielles, mais librement adaptées par les joueurs à chaque partie. Aujourd'hui, des disciplines à part entière se développent, ayant en commun de se pratiquer pieds nus sur un terrain couvert de sable, aux dimensions fixées, selon des règles universelles strictes. Déjà le beach volley-ball a acquis le statut de discipline olympique. Par ailleurs, tous ces sports se jouent de plus en plus en milieu citadin, dans des arènes conçues à cet effet. En anglais, ces disciplines sont nommées en faisant précéder le nom de la discipline de base par le mot *beach* : beach volley-ball, beach hockey, beach tennis, [...]. Le terrain de sable constituant l'élément caractéristique commun à ces disciplines, l'expression « sur sable » semble la mieux adaptée en français. De même qu'on parle de hockey sur gazon, sur glace ou sur parquet, de tennis sur gazon, sur terre battue ou sur surface synthétique, on peut parler de hockey sur sable, de tennis sur sable, de volley sur sable, etc. La Commission recommande de s'en tenir à une formulation unique et cohérente, par l'ajout de la mention « sur sable » à tous les noms des sports concernés par cette nouvelle pratique ».

LE MOT SUR LA LANGUE

Il y a un enjeu de pouvoir à la maîtrise du lexique. D'un côté, le sport moderne comme invention socio-historique accompagnant celle du capitalisme dans l'univers anglo-saxon du XIX^e siècle¹, l'usage de termes anglais étant un vecteur de propagation. De l'autre côté, depuis les Serments de Strasbourg en 842 jusqu'à la loi Toubon en 1994, le français comme affirmation politique du pouvoir

48 • SOUS LES PAVÉS LA PLAGE, SOUS LA PLAGE LA JUSTICE !

central, qui, en France plus qu'ailleurs, correspond à l'histoire de l'État². Les anarchistes, n'ayant pas à choisir un camp plutôt que l'autre, verront en revanche l'importance de définir leurs mots pour dire leurs réalités.

LA RÈGLE DU POUVOIR

En bons lexicologues, les membres de la Commission décrivent la réalité sociale des pratiques qu'ils cherchent à nommer, nous offrant un raccourci du principe d'évolution en société capitalo-étatique. Aux origines étaient, en effet, des jeux autoarbitrés, sans enjeu autre que le plaisir, et des règles librement adaptées par les joueurs. Bref, la règle dictée par les contingences, et l'autogestion comme condition et garantie du plaisir. Ajoutons que, s'agissant de pratiques de plage, il y a aussi un rapport à l'émancipation du corps, en prise immédiate avec l'environnement : pieds nus, en maillot de bain.

Puis la machine spoliatrice se met en place. On fige les règles du terrain comme du jeu, qui deviennent strictes et universelles, instituant des arbitres extérieurs. On organise une discipline, en vue de compétitions, justifiant en retour l'uniformité de l'étalonnage, avec pour marque suprême le statut olympique (vive l'équipe tibétaine de beach-volley !). Une fois affranchi des contingences de lieu et de participants, plus besoin de plage non plus, et les marchands du sport (devenus marchands de sable) peuvent ramener les plages sur le pavé des villes, au plus près des disciples/consommateurs. Une anecdote pour illustrer : j'ai visité la *Public School* d'Eton, près de Londres (les *Public Schools* anglaises n'ayant rien de public, puisqu'elles sont réservées aux enfants de *lords* ou de la haute bourgeoisie). Notre guide nous montre un coin de cour, formé par un pan de l'abside de la chapelle, un mur d'enceinte et le muret des pissoires, où les élèves d'antan jouaient à la paume. Mais c'était désormais interdit. Il nous montre alors un peu plus loin, alignée le long d'un mur, cinq fois la reproduction à l'identique de cet angle très particulier. Au lieu de laisser les élèves trouver un autre endroit approprié, éventuellement définir de nouvelles règles adaptées à la situation ou à leurs envies, les autorités de l'école avaient figé le jeu en rendant intangibles tous les éléments de la contingence initiale, jusqu'à reproduire dans ses dimensions exactes le coin de cour entre Christ et urinoirs ! Derrière cette norme de l'hyper-contingence, très *british*, c'est le même mécanisme de confiscation de la règle, arrachée à ses usagers pour la poser dans un cadre abstrait, qui n'appelle plus que la conformité et l'obéissance pour elles-mêmes.

L'ULTIME-PASSE

Dans ces pratiques sportives, c'est notre rapport à la règle, sa construction, sa finalité ou sa (re)mise en jeu, que nous pouvons mettre en débat. Car si l'esprit de compétition distingue pour certains le sport d'autres activités physiques, la partie intéressante en est bien le jeu, et sa substance, la règle.

C'est ainsi qu'à la fin des années 1960, dans la même veine que les sports de plage cités plus haut, naît aux États-Unis un sport appelé *Ultimate Frisbee*, opposant deux équipes qui, au moyen de passes successives, tentent de faire progresser un disque vers l'en-but opposé, en évitant l'interception par l'adversaire. Comme dans tous les sports, des interdictions sont posées qui, à l'instar des jeux intellectuels ou de l'écriture sous contrainte, viennent stimuler la créativité des joueurs pour progresser « contre » ces interdictions. Soulignons que l'une d'entre elles est l'absence de contact entre les joueurs, éloignant la tentation d'agressivité. Mais c'est l'autoarbitrage, posé comme fondement de ce sport, qui est le plus caractéristique, et la motivation principale citée par ses adeptes de plus en plus nombreux (ce sport a pénétré en Europe depuis les années 1980 via la Belgique et la France spécifiquement). Tous les joueurs sont collectivement responsables du respect des règles. Si l'un constate une faute, il annonce « faute », le jeu s'arrête et on délibère pour reprendre le jeu rapidement comme si la faute n'avait pas eu lieu. À défaut d'accord, le disque revient au dernier lanceur et le jeu reprend à partir de là.

La Commission générale de terminologie et de néologie a très joliment recommandé l'usage de l'expression française « ultime-passe », dans laquelle on peut voir, à la fois l'aspect technique de la dernière passe, celle décisive quand elle marque le point, mais aussi celle susceptible d'être le point de reprise du jeu s'il y a faute ; et à la fois l'idée d'un aboutissement moral, dans ce jeu qui déjoue les travers des organisations autoritaires. L'ultime-passe suscite d'ailleurs l'intérêt des professeurs d'éducation physique et sportive, comme éducation à la citoyenneté, ainsi qu'il est présenté explicitement dans plusieurs blogs de cette communauté professionnelle.

Voyons alors comment cet exemple du jeu peut ou non nous accompagner dans nos questionnements sur un droit et une justice en anarchie.



Catch me if you CAN!

UNE RÈGLE POUR QUOI FAIRE ?

Dans les sports de plage initiaux ou l'ultime-passe, on note d'abord qu'en ne plaçant pas l'enjeu en premier (vaincre/éliminer, hiérarchiser...), on revient à une activité collective qui n'a d'autre objet que le plaisir du faire ensemble. L'absence d'enjeu est une garantie du jeu. Soulignons ensuite que le sport et le jeu nécessitent un adversaire (fût-il le hasard), dans lequel on se reconnaît soi-même par les droits identiques aux nôtres qu'on lui confère. Contrairement aux activités physiques de nature artistique (danse, cirque, etc.), qui visent l'harmonie (fût-elle dans un chaos apparent), le sport crée à partir d'un conflit initial, orchestré par la règle du jeu.

Extrapolée à la question des organisations sociales, cette fonction de la règle d'orchestrer des conflits, voire des antagonismes, pour procurer du plaisir peut se poser en décalant le plaisir d'une société dans l'idée de la justice, qui pour les anarchistes est une justice sociale. Or la justice ne peut être pensée et agie hors d'une véritable empathie avec celui qui, à un moment, est un adversaire : l'autre citoyen pour la prise d'une décision collective selon des orientations différentes, le cocontractant dans un contrat où l'obligation de l'un est la cause de celle de l'autre, la victime face à l'auteur de l'acte qui lui a créé un préjudice, etc.

LE POUVOIR SUR LA RÈGLE : LA QUESTION DU TIERS

Un second élément des sports de plage initiaux ou de l'ultime-passe, est que, placés dans un contexte environnemental, physique et psychologique particulier, les joueurs en viennent à inventer eux-mêmes les règles adaptées à ces contingences. Ils le font souvent en piochant dans des règles connues au titre d'une culture partagée et en les adaptant. Mais l'on pourrait imaginer des irréductibles au conformisme réinventant à chaque fois un tout. Dès lors que le but est le faire ensemble, et que les règles choisies en sont le cadre, il n'est plus besoin d'arbitre extérieur qui surveillera et punira : les joueurs s'autoarbitrent naturellement.

Il y a dans cette construction de la règle pour les besoins du moment et pour soi-même, et dans cette autogestion de la règle, un apprentissage contre le Tyran, qui lui, n'aura de cesse que de figer la règle dans une abstraction réductrice, de l'extérioriser pour en déposséder ses auteurs et usagers légitimes. Car il sait que viennent immédiatement derrière : l'autorité, la hiérarchie, le corps des juges, la police, la sanction ; bref, son pouvoir de contrainte sur autrui.

Jusqu'où peut-on toutefois extrapoler l'absence du tiers lorsqu'il s'agit d'organisations sociales et non plus de jeu ? Le principe supérieur de plaisir, qui soude la communauté des joueurs, ordonne les volontés vers un but parfaitement traduit dans les règles de l'ultime-passe : reprendre le jeu. Dans les affaires sociales, les niveaux d'ordonnancement des volontés sont autrement plus complexes. Le parallèle avec les jeux exigerait que chaque membre de la communauté ait intériorisé l'ensemble de ses instituants, et soit capable d'être, à la fois, l'auteur de l'infraction, de la reconnaître comme telle avec les autres, de la juger avec les autres, et de s'appliquer sans contestation la solution du jugement. Or, de telles sociétés, où l'individu disparaît dans le tout dont il n'est qu'une partie, ne sont pas un modèle d'anarchie.

Au contraire, et comme l'ont illustré plusieurs articles d'un numéro précédent de *Refractions* consacré au conflit³, la résolution du conflit passe souvent par un tiers capable de décaler le regard, de saisir et de nommer ce qu'il entend de la logique de pensée et d'action des protagonistes ; en un mot, de dire le conflit, de le sortir de derrière les masques où l'avaient caché, consciemment ou inconsciemment, les protagonistes. Donné à voir complètement,

52 • SOUS LES PAVÉS LA PLAGE, SOUS LA PLAGE LA JUSTICE !

on peut le confronter aux valeurs supérieures de la communauté, pour déterminer en quoi une solution ou une autre met en danger ces valeurs ou au contraire les actualise.

Cette fonction du tiers nécessite toutefois une grande empathie avec les protagonistes et le contexte du conflit. Dans notre métaphore du jeu, le tiers doit sans doute être lui-même un joueur, mais pas un joueur de la partie. C'est la non-professionnalisation des juges qui est ici posée, ce qui ne signifie pas improvisation, car la démarche de résolution des conflits esquissée ici est extrêmement engageante.

LES MODALITÉS DE LA JUSTICE : MÉDIATION / CONCILIATION / DÉCISION

La question qui précède est directement liée aux modalités de la justice, qui peut se développer selon trois grands niveaux. Le premier est la médiation, qui consiste à remettre les parties antagonistes dans une discussion possible, afin qu'elles trouvent elles-mêmes la solution à leur différend. C'est l'idée que les passions ont écarté les protagonistes à la marge et qu'il faut juste les aider à restaurer les conditions de leur complète autonomie.

Le second est la conciliation, qui consiste non seulement à faire se reparler les protagonistes, mais à proposer une solution qui semble juste (on dit alors équitable). L'autonomie de décision est respectée, mais sur la base d'une solution pensée par le tiers.

Le troisième niveau est la décision à la place des protagonistes (qu'on appellera jugement ou arbitrage), ce qui suppose, soit qu'ils lui confient ce pouvoir et s'y plient d'eux-mêmes (c'est l'autonomie de s'en remettre au tiers), soit que l'arbitre ait un pouvoir de les y contraindre (il n'y a plus d'autonomie).

Ce dernier niveau ouvre directement sur la question de l'exercice effectif de ce pouvoir de contrainte : l'exerce-t-on collectivement, chaque membre de la communauté étant responsable avec tous les autres de créer à l'égard du contrevenant les conditions de la sanction décidée (ce qui suppose une transparence à l'égard de tous des décisions prises à l'égard de chacun) ? Ou bien le confie-t-on à nouveau à un tiers (une police) ?

LE MOMENT DE LA RÈGLE

Un troisième élément de notre balade sportive est le moment de l'application collective de la règle. On a rappelé qu'initialement dans les

sports de plage, la règle était librement adaptée à chaque partie. Quant à l'ultime-passe, lorsqu'une faute est annoncée, le jeu s'arrête et on délibère pour acter de la faute et lui trouver une solution pour faire repartir le jeu sans préjudice.

On conçoit alors que des situations-types se reproduisent, qui génèrent un *corpus* de décisions-types (une jurisprudence), tel que, chacun ayant intégré la reconnaissance de la faute et sa solution la plus satisfaisante pour le jeu, la délibération ne soit même plus nécessaire. La solution de telle infraction à la règle s'intègre à la règle elle-même. Mais l'on peut imaginer aussi que, face à une situation de jeu inattendue, la règle paraisse frustrante aux joueurs, et que la délibération conduise à modifier la règle, au cours même du jeu, pour garantir encore plus de plaisir.

Extrapolé aux organisations sociales, c'est l'aspect de la valeur de la règle au moment où elle est posée, et la capacité à la modifier lorsqu'elle s'incarne dans un conflit spécifique. Sous l'angle théorique, la vision des droits d'origine latine est celle d'une règle abstraite posée *ex ante*, seule à même de garantir la prévisibilité, à l'aune de quoi les actes peuvent être jugés comme contrevenant ou non à la règle. À l'opposé, les droits d'origine anglo-saxonne (*Common Law*) ne poseraient aucune règle préalable, attendant que la subjectivité des protagonistes fasse surgir un conflit qui est alors résolu en posant une règle.

En réalité, aucun des systèmes n'est pur. La règle abstraite du droit latin se charge au fil du temps de la jurisprudence qui en définit minutieusement la nature, les contours, le sens. Chaque nouvelle règle abstraite est posée par référence à comment la jurisprudence a défini les termes de la précédente. De même, la règle irréductiblement contingente de la *Common Law*, par le jeu des similitudes et des différences à la marge des affaires précédentes, crée un corpus déterminé à un moment donné, qui est de fait déterminant pour le futur. On ne rouvre pas toutes les questions à la délibération dans chaque nouvelle affaire.

Dans les sociétés autoritaires que nous connaissons, les solutions juridiques d'un système et de l'autre sont donc à l'arrivée comparables. Il n'en demeure pas moins que la posture vis-à-vis du droit et de la justice est très différente. Dans un cas, on peut dire que le conflit est généré par la règle, puisque la règle exprimant le sentiment collectif de la justice préexiste à tout conflit la mettant en jeu. Tandis que dans l'autre cas, on ne préjuge – littéralement – de rien ; c'est du sentiment individuel ou collectif d'un conflit que naîtra une règle pour le résoudre spécifiquement, selon le sentiment collectif

de la justice qui prévaudra alors. C'est donc la règle qui est générée par le conflit.

La posture du droit latin exalte la conscience collective en amont, au moment où la communauté se donne à elle-même une règle, censée garantir la justice car elle est énoncée en dehors de toute subjectivité engagée dans des actes. La *Common Law* exalte la conscience collective en aval lorsque, prise dans ces subjectivités engagées dans des actes, il faut garantir le sentiment de la justice dans les effets spécifiques de la règle posée spécifiquement. A cet égard, il est notable que les pactes fondant les organisations anarchistes sont plus souvent constitués de grandes valeurs et de quelques règles de fonctionnement très peu définies, renvoyant l'épreuve quotidienne de leurs structures à des mandats pensés et décidés pour répondre à une situation concrète. L'esprit de la *Common Law* planerait-il sur le sentiment que les anarchistes se font du droit et de la justice... ?

RÈGLE DU JEU ET JEU AVEC LA RÈGLE : LA TRANSGRESSION

À l'instar de l'artiste qui se pose une contrainte d'expression (outils particuliers, règles d'écriture, etc.) pour révéler une singularité nouvelle, la règle du jeu permet l'expression de l'inventivité : la belle combinaison lorsqu'il s'agit d'un jeu d'esprit ; le beau geste lorsqu'il s'agit d'une activité physique.

Tant qu'elle reste la chose de ses acteurs, la règle est outil de création ; jusque dans la triche ! Qui ne se souvient, enfant, de parties d'autant plus joyeuses que l'on a triché pour le plaisir du jeu ? Cette triche-là, en effet, ne demande qu'à être découverte, car en l'absence d'enjeu au gain ou à la perte, c'est l'ingéniosité du joueur qui s'exprime dans ce frottement aux limites de la règle : l'outrepasser, y revenir, déjouer la vigilance des autres. Le joueur qui s'y livre serait frustré de ne pouvoir ensuite partager le plaisir de cette invention, qui n'a pu exister que dans l'espace collectif du jeu et de ses règles. Démasquer le tricheur est, pour les autres, un jeu dans le jeu. Tout le contraire de la triche en milieu autoritaire, où il s'agit d'une stratégie individuelle pour écarter l'adversaire, et qui doit rester cachée pour être efficace.

La transgression de la règle est pour certains consubstantielle aux anarchistes. Ne les caricature-t-on pas comme étant contre les lois, voire contre la loi ? Bien sûr, dans les contingences historiques de la naissance de l'anarchisme moderne, il s'agit de la loi bourgeoise. Il demeure que l'exigence d'autonomie contre l'hétérono-

mie invite à ne jamais laisser une règle sortir du champ de la puissance collective, et si elle en sort, elle doit être transgressée.

C'est une gageure que doivent relever un droit et une justice en anarchie : faire une place à la transgression comme moteur de la règle elle-même. On peut l'imaginer dans les rapports aux institutions. Plus difficilement dans un contrat entre individus où l'obligation de l'un est la cause de celle de l'autre (la transgression y vient directement heurter la loyauté). Quant aux atteintes à l'intégrité physique ou mentale de la personne, on peine sérieusement à tolérer la transgression. Il y a pourtant là une pierre d'achoppement qui est aussi une pierre d'angle.

LE RÉSULTAT DE LA JUSTICE : INFRACTION / PRÉJUDICE / RÉPARATION

Un dernier élément que les sports de plage ou l'ultime-passe nous invite à interroger, est le but de l'acte de justice. Pour les sports, c'est remettre le jeu en action, avec cet énoncé de la règle de l'ultime-passe qui est de faire comme si la faute n'avait pas eu lieu, conduisent le cas échéant à revenir à l'étape juste d'avant la faute. De fait, dans tous les systèmes de droit et de justice – ceux qui caractériseront un jour l'anarchie n'y couperont sans doute pas – il y a l'idée de réparation comme le fait de remettre les choses en l'état d'avant l'infraction. Mais là encore on se heurte à une contradiction irréductible. Passe encore lorsqu'il s'agit du fruit d'un droit d'usage, pour la perte duquel on peut imaginer des compensations. Mais quid lorsque l'infraction a modifié irrémédiablement l'intégrité physique ou mentale des protagonistes ? Comment penser le préjudice et la réparation en matière pénale et spécifiquement d'atteinte aux personnes, si ce n'est en visant le psychisme des protagonistes, qui est le lieu où se vivent toutes les violences subies comme exercées ? L'empathie qui doit caractériser le tiers évoqué plus haut, dans l'acte de justice, est ici essentielle.

Fin de partie. Mais pas du jeu !

Otis Tarda

1. Sur les liens entre sport, tourisme et contrôle du corps en société capitaliste, lire l'article de Jacques Birouste, « La police des corps », *Le Nouvel Observateur*, hors-série oct.-nov. 2005.
2. Cf. *Le français, histoire d'un combat*, Claude Hagège, Livre de Poche, 1998.
3. *Réfractations* n°31 « Les conflits c'est la vie », automne 2013.