

# **Jeux de concepts**

**Du même auteur**  
**Aux Éditions du Grand Midi**

*Art et société. Essai sur la loi culturelle de l'Occident contemporain.* 1975.

*L'enseignement de Spinoza. Commentaire du « Court Traité »* 1982.

*La différence des philosophies. Hume et Spinoza.* 1982.

*La mort du Léviathan. Hobbes, Rawls et notre situation politique.* 1984.

*Les machines à penser. L'homme et l'ordinateur.* 1987.

John Stuart Mill, *De la liberté.* Traduction et commentaires. 1987.

*Introduction aux techniques de la philosophie. Analyse de l'idée de justice.* 1989.

*Esquisses de dialogues philosophiques.* 1994.

**Aux Presses Universitaires de France**

John Stuart Mill. *Induction et utilité.* 1990.

**Gilbert Boss**

**JEUX DE CONCEPTS**



ÉDITIONS DU GRAND MIDI

*Tous droits réservés pour tous pays.*

© GMB Éditions du Grand Midi, Zurich, 1998.

ISBN 2-88093-114-2

Composition: Éditions du Grand Midi

Impression: Adag, Zurich

(Copie 2003, mise en page légèrement modifiée)

**I**maginez un labyrinthe philosophique, dans lequel des salles sont reliées par des couloirs. Chaque salle a sa porte d'entrée unique, ainsi qu'un nombre variable d'issues vers d'autres salles. Entre les salles, divers couloirs débouchent les uns dans les autres, réunissant ainsi les affluents aboutissant à une même salle. Tous ces passages ne permettent la circulation que dans un sens unique. Divers dispositifs, tels que toboggans ou portails, empêchent de remonter à contresens. Chacune des salles appartient à une thèse philosophique, inscrite au plancher et au plafond. Chaque sortie mène à la salle dont la thèse est inscrite au-dessus de la porte. Ainsi, dans chaque salle, la thèse principale compose, avec les autres, un argument qui a son centre et sa circonférence ouverte.

Après s'être attardé à méditer l'argument durant le temps qu'il juge approprié, le visiteur choisit une sortie pour se diriger vers l'argument de la thèse qu'elle annonce. Parfois, dans la nouvelle salle, un couloir permet le retour vers la précédente, parfois non. Il y a des centaines de salles, et un nombre bien plus grand encore de portes à choisir et de cou-

loirs à parcourir, de sorte que des milliers de chemins sont possibles à travers le labyrinthe. Toutes les thèses, tous les arguments se renvoient plus ou moins directement les uns aux autres et se soutiennent réciproquement, si bien que, en choisissant son chemin, ce sont des arguments plus étendus et complexes que le visiteur élabore. De cette manière, les salles qu'il a déjà visitées lui paraissent nouvelles aux passages suivants, lorsqu'il y pénètre en venant d'autres salles, et qu'il en ressort parfois par les mêmes portes, parfois par d'autres, selon ses choix et la configuration des lieux. Et naturellement, ce labyrinthe a également son Minotaure. Mais personne n'est encore revenu pour décrire exactement sa figure. On dit qu'il a réussi jusqu'à présent à défier toute tentative de le décrire en changeant subtilement le sens des mots que les héros voudraient utiliser à son propos, si bien que seuls les initiés peuvent s'entendre entre eux, à demi-mot, lorsqu'ils parlent de lui. Mais qu'on n'imagine pas pour tant un bâtiment sombre, lugubre. Au contraire les architectes ont tenté de lui donner les plus belles proportions, d'y faire entrer beaucoup de lumière, et les décorateurs en ont

sobrement aménagé les pièces, en tentant de s'inspirer de l'atmosphère chaque fois différente des thèses et des arguments.

Il n'empêche que le parcours à accomplir est impressionnant, long et épuisant pour le badaud sans résistance, mais stimulant pour les véritables explorateurs, mieux disposés à ce genre de marche, plus enclins à séjourner dans les salles, plus curieux d'en repartir vers d'autres, en poursuivant leurs méditations le long des couloirs plutôt que de se plaindre de la longueur du chemin et de la multitude des détours et retours. D'autres sont pressés, évidemment : ils ont tant d'autres affaires. Ils sont entrés là seulement en touristes pour se faire une idée, vite, et repartir ailleurs, selon leur agenda. Sitôt entrés (si par chance ils sont parvenus à satisfaire le sphinx), ils s'inquiètent de la sortie, se fâchent de repasser plusieurs fois par les mêmes salles, qu'ils traversent à la hâte, utilisant les thèses affichées sur les portes comme de simples poteaux indicateurs pour avancer plus loin, et se précipitant aussitôt vers l'indication la plus prometteuse en direction de l'issue espérée. Inévitablement, ils sont bientôt

tout à fait exaspérés, d'autant qu'ils n'ont pas non plus aperçu la moindre trace du fameux Minotaure. Ils ne voient pas que c'est lui qui leur ouvre la porte vers une sortie facile, pour se débarrasser d'eux, car, assure-t-on, il ne supporte pas les énérumènes trop impatientes d'en avoir fini avec tout et ne voudrait pas même d'eux en période de disette.

Quant à ceux qui ont tout leur temps, rien ne les oblige pourtant à une marche lente et monotone. Ils peuvent courir ici d'une salle à l'autre, s'attarder là. Certaines salles ne leur disent rien : pourquoi ne passeraient-ils pas outre, vers de plus prometteuses ? En demeurant assez longtemps dans le labyrinthe, ils finiront par repasser dans les lieux qu'ils s'étaient contentés de traverser, et ils y verront peut-être ce qui leur restait caché d'abord. Alors, de même que des salles mystérieuses s'ouvriront à eux quand ils les aborderont par d'autres côtés, de même des salles sans secret au premier abord leur paraîtront pleines de mystère à d'autres passages.

Dans chaque salle, des parois, des jardinets attenants même, s'offrent au visiteur, vierges d'abord, l'invitant à y dessiner les images et les schémas que lui inspire l'étape. Et à



chaque nouveau passage, il retrouve les signes qu'il a laissés, si bien qu'accumulant ses aménagements, il se fait dans le palais de Dédale autant de demeures qu'il désire. Et s'il n'a pas de guide pour le conduire, il trouve néanmoins en entrant des couleurs, des modèles, des semences, pour se livrer à ses installations.

Outre les enrichissements dus aux changements de perspective et les améliorations que le visiteur apporte lui-même au bâtiment, d'autres transformations s'opèrent à son insu. En marchant sur certaines pierres, il peut faire basculer des pans de murailles et faire apparaître de nouvelles portes, de nouveaux couloirs et de nouvelles salles, inaccessibles auparavant. Toutefois ces modifications ne risquent guère d'effrayer et de perdre les débutants, elles ne concernent que les explorateurs plus assidus, décidés à traquer le Minotaure dans les moindres recoins.

Ce labyrinthe ne sera sans doute jamais construit en pierres, mais il existe néanmoins sous une forme bien plus simple quant à l'apparat, quoique exactement aussi complexe quant à la structure, dans les jeux de concepts qui la déve-

loppent sur ordinateur. Les salles y sont remplacées par des écrans, les choix et traversées de couloirs par des pointages de souris, de sorte que, perdant l'attrait du pittoresque, on y gagne en expédient. Assurément, cet avantage comporte le revers de la médaille. Mais pourquoi s'en plaindre, puisqu'il n'est nullement question de construire le palais de pierres ? Même les touristes seront à la fois déçus et réjouis : certes, le pittoresque aura disparu, et il ne reste aucun espoir de prendre le Minotaure en photo ; mais quel gain de temps dans les changements de salles ou d'arguments ! On peut se déplacer à une vitesse électronique. Quoique d'autres, de ce point de vue, regretteront le bon vieux livre, où ils pouvaient courir droit, en sautant même autant que le permet leur agilité, sans aucun détour ni retour, de la première à la dernière page. D'ailleurs, qu'on se rassure, on peut emporter avec soi un livre — celui-ci même —, qui n'est pas un guide, mais une collection de viatiques pour l'imagination, au cas où le relatif dépouillement du labyrinthe paralyserait au début cette divine faculté que certains considèrent, sans doute à tort, comme la folle du logis. Car, avouons-le, il y a quelque chose

de plus sec au départ, dans la forme électronique du labyrinthe. Néanmoins, pour ceux qui aiment poursuivre les mystères à leur façon et ne craignent pas la dépense, cette version du labyrinthe philosophique ne le cède en rien à la variante architecturale. Il s'y construit aussi un authentique palais, d'une autre matière, que seuls voient ceux qui l'ont reconstruit.

Pour guider les uns et les autres, quelques indications suffiront, d'autant qu'il est de la nature des vrais labyrinthes de ne pas avoir de guides. Il suffit d'y marcher, de chercher, d'examiner, etc. La souris magique court entièrement à votre place, obéissant au doigt, mais non à l'œil. Pressez sur une thèse, et la porte s'ouvrira vers une autre salle, si vite que vous y serez à l'instant même. Si le cœur vous en dit, consultez le livre pour voir si quelque aphorisme vous inspire. Et si vous désirez laisser une marque, ou retrouver celles que vous avez tracées à d'autres passages, ouvrez l'écran destiné à vos notes, et qui est lié à chaque thèse. Voilà ! le reste vous appartient.