

LE « COUSINAGE À PLAISANTERIE » LA CULTURE SAVANTE POUR UN ÉCLAIRAGE FÉCOND DE LA CULTURE POPULAIRE

Adamou Barké
Université Abdou Moumouni de Niamey, Niger

Résumé :

Le « cousinage à plaisanterie » est un jeu populaire pratiqué par diverses communautés d’Afrique et d’Amérique du Nord. Il met en scène, dans un jeu interactif, des personnes appartenant à un réseau de catégories sociales disposées en correspondance biunivoque et confrontant respectivement des communautés ethniques, tribales, familiales, de castes ou de confessions religieuses... etc. Le jeu consiste pour les joueurs à affirmer chacun en faveur de sa communauté d’appartenance toute différence susceptible de distinguer celle-ci de la communauté correspondante à laquelle appartient son vis-à-vis et à administrer la preuve de cette affirmation à l’occasion de leurs interactions sociales censées, de ce fait, les mettre en compétition. Hormis l’interdiction formelle de certaines conduites perturbatrices du cours normal du jeu, les marges des libertés d’actions et opérations octroyées aux joueurs ne sont limités par aucune contrainte apparente. Toutefois, conformément aux consignes du jeu, l’exercice de ces marges des libertés est conditionnée en priorité par leurs capacités respectives à effectuer et coordonner les opérations logiquement exigées pour établir les relations asymétriques entre leurs catégories d’appartenances en correspondance biunivoque. Or, l’exécution et la coordination de ces opérations équivalent, pour chaque joueur, à l’annulation des motifs de mésententes probables avec son vis-à-vis, ainsi que celle des risques de conflits entre leurs communautés. À défaut de dispenser d’autorité ces capacités aux joueurs, le jeu les prédispose à les obtenir par la pratique répétée de celui-ci qui leur impose invariablement la reconnaissance publique du fait consécutif

des opérations concernées sur leurs interactions sociales : la réciprocité de l'affirmation de la différence à sens unique.

Introduction

Le « cousinage à plaisanterie » est un jeu qui suscite de nos jours un intérêt grandissant dans les milieux universitaires des pays d'Afrique de l'Ouest. Il est difficile de recenser de manière exhaustive les publications qui traitent de ce jeu dans les universités de ces pays et, ceci, dans la presque totalité des domaines disciplinaires des sciences humaines et sociales : histoire, linguistique, littérature, philosophie, psychologie, sociologie notamment. Cet intérêt réside, pour notre part, dans la volonté pour nous africains d'avoir notre mot à dire dans les débats relatifs aux bouleversements socioculturels à venir du fait de la mondialisation. La science constitue le meilleur atout pour les africains en vue d'appréhender leurs cultures avec une clarté suffisante et rendre accessibles à tous les enseignements qu'elles contiennent. Grâce à ses concepts et techniques méthodologiques la science offre la latitude de jeter un éclairage transparent et vérifiable sur les logiques qui animent ces cultures, de même que les rapports que celles-ci impriment aux acteurs sociaux dans les sociétés africaines. Elle s'enrichit en retour des connaissances, des constructions logiques et pragmatiques que recèlent ces cultures dont l'extrême densité des symboles, représentations et pratiques rituelles ne permet pas de décoder et comprendre aisément les tenants et aboutissants. Toutes choses qui imposent à la science un réexamen périodique des savoirs qu'elle a insufflé à la culture savante en général, au prix de quelques accommodations, plus ou moins déformantes, de quelques idées reçues malencontreuses faisant office de vérités définitivement acquises.

Entre autres idées reçues, il y a la stigmatisation des groupes communautaires à titre structures sociales édictant des rapports sociaux inamovibles et des relations intercatégorielles et

interindividuelles essentiellement chargées d'affects et non de raison digne de ce nom. Les implications de cette stigmatisation sont, notamment, le fait que ces structures sont à considérer comme réfractaires aux changements sociaux et celui qui prétend que les acteurs sociaux animent ces structures sont incapables d'entretenir, d'une catégorie à l'autre, d'autres rapports que ceux figés de dominants à dominés, et qu'ils auraient des difficultés à se distinguer individuellement les uns des autres, perdant ainsi la capacité de cultiver les précieuses dispositions de créativité et d'invention indispensables aux progrès économiques et sociaux. Sous le même registre d'idées reçues il y a la solidarité reconnue aux acteurs sociaux dans leurs relations intracommunautaire qui, nonobstant les vertus humanistes qu'elle renferme, à l'image de l'éthique que formalise admirablement Emmanuel Kant¹, est taxée d'être contre performante économiquement puisque la rationalité identitaire prime chez ces acteurs serait antinomique à la rationalité instrumentale. Une rationalité instrumentale fondée sur l'exercice de la libre expression de la différence et de la libre concurrence et génératrice de progrès et d'efficacité dans les transactions économiques du monde moderne.

Pourtant, un examen scientifique des interactions sociales initiées par le « cousinage à plaisanterie » démontre que la solidarité en question peut bel et bien se manifester dans un contexte de libre affirmation de la différence et de libre concurrence, un contexte dans lequel les acteurs sociaux appartiennent à des catégories sociales relevant de structures communautaires. À l'époque d'une mondialisation mettant en péril l'existence des structures communautaires et des richesses qu'elles ont mis des siècles à générer, il n'est pas inutile de cerner les mécanismes cognitifs et sociaux par lesquels l'éthique sur laquelle se fonde cette solidarité conative se maintient dans un contexte d'interactions sociales respectueux de l'exercice des libertés

indispensables à la rationalité instrumentale, tout autant que de l'existence pacifique des structures communautaires.

Le « cousinage à plaisanterie », la nécessité d'une analyse systémique, cognitiviste, du jeu

De nombreux écrivains et chercheurs en Afrique s'accordent de nos jours à penser que le « cousinage à plaisanterie » a joué, et joue de nos jours encore, un rôle déterminant dans la cohabitation relativement pacifique des communautés unies par ce lien de cousinage. C'est une opinion qui tend à faire tache d'huile dans les espaces publics des pays pour lesquels ce jeu fait partie du patrimoine culturel national. Les autorités politiques de ces pays ne se font pas prier pour s'accorder avec l'opinion publique et décréter en cascades des « journées » ou « semaines » du « cousinage à plaisanterie ». En dépit de ce soutien populaire et politique, l'administration de la preuve de cette opinion est loin d'être acquise et il ne manque pas d'arguments suffisamment solides pour la rejeter. Il est, certes, légitime de noter en faveur de cette opinion l'absence de conflits interethniques majeurs dans les pays où se pratique le « cousinage à plaisanterie », de même que la persistance de traditions séculaires de convivialité, de tolérance, d'entraide mutuelle, le tout marqué par des faits incontestables de brassage des populations : pratiques courantes du multilinguisme par les populations, de mariages mixtes interethniques et de libre circulation des personnes et des biens). Mais il n'est pas moins légitime de rattacher ces mêmes faits à d'autres faits, telle la rigueur autocratique passée ou légitimité démocratique récente des institutions étatiques héritées de la colonisation ; des institutions dont on sait qu'elles n'ont jamais lésiné sur les moyens pour imposer « l'unité nationale » aux multiples communautés ethniques et tribales de pays en quête d'identités nationales. En tout état de cause, il ne manque pas de faits historiquement attestés (rébellions armées), voire traditionnellement établis (entre

agriculteurs et éleveurs, entre des groupes de pression politique), qui prouvent l'existence sous des formes variées de conflits opposant les membres respectifs des communautés ethniques, claniques ou tribales dans ce mêmes pays.

Au-delà de ces divergences d'opinions, la question qui se pose est celle d'une administration de la preuve validant scientifiquement la thèse de la détermination de cohabitation pacifique des communautés par le fait de la pratique du jeu du « cousinage à plaisanterie ». Une thèse qui s'avère, de prime abord, originale et audacieuse pour les chercheurs qui, par principe, n'écartent aucune thèse avant que celle-ci ne le soit par des faits bruts ou expérimentaux dûment observés. Quant à ceux d'entre eux qui ont une connaissance approfondie des faits sociaux et des facteurs qui déterminent les changements sociaux, ils seraient plutôt tentés de voir en cette thèse une utopie digne des pérégrinations du sens commun ou de chercheurs inexpérimentés. En effet, est-il concevable, pour des chercheurs confirmés, que des faits sociaux d'une telle ampleur puissent être générés par la pratique d'un jeu ? Un jeu qui, dans le meilleur des cas, ne se pratique que par une minorité des personnes normalement autorisées à le faire et qui oppose, dans chaque cas de figure, les membres respectifs de deux communautés fermées en leur octroyant, de surcroît, les libertés les plus à même de susciter des inimitiés, voire des conflits, entre eux (la libre affirmation de la différence à sens unique et la libre concurrence) ? Quel chercheur aurait la naïveté de croire qu'il suffit qu'un seul jeu, parmi des dizaines ou des centaines d'autres se pratiquant couramment dans une société donnée, édicte des clauses interdisant à ses amateurs la pratique de certaines conduites susceptibles de perturber sa poursuite pour que l'ensemble de membres des communautés auxquelles ils sont censés appartenir se découvrent des prédispositions à cohabiter en paix et en bonne intelligence d'intérêts ? Même dans l'hypothèse où l'ensemble des membres de la société en question

s'adonnait massivement à ce jeu en se conformant strictement aux termes desdites clauses, est-il possible que la pratique de celui-ci puisse imprimer aux communautés respectives des membres de ladite société une cohabitation pacifique ? Qu'en serait-il si le système réglementaire du jeu en question étaient distinct (et parfois même opposition de termes et contenus normatifs) des systèmes de valeurs séculaires parfaitement autonomes des communautés concernées ?

Certes, les chercheurs en psychologie sociale ont l'habitude de procéder des expériences de laboratoire pour examiner des hypothèses de cet ordre mettant en scène de petits groupes répondant aux caractéristiques des catégories sociales étudiées. Toutefois les résultats de telles expériences ne manquent jamais d'être sujets à controverses car la reproduction en laboratoire des circonstances matérielles et morales d'une certaine époque à une autre époque (par des acteurs sociaux qui n'en ont que peu de connaissance desdites circonstance) n'est pas entièrement pourvue de la garantie de fiabilité requise par la science. Pourtant la science est tenue de transcender, au bout du compte, les conditions matérielles et morales des faits empiriques pour saisir la logique qui les lie les uns aux autres. Une logique qui les prédispose, opportunément, ces faits à être reproductibles dans leur essence intemporelle grâce à des procédures techniques appropriées, plus ou moins complexes. Ainsi, par exemple, une analyse du système interactif mis en place par le jeu du « cousinage à plaisanterie » est-elle parfaitement envisageable au regard des les structures cognitives à travers lesquels les joueurs sont appréhendés et des coordinations d'opérations qu'exige la conciliation des libertés octroyées à ceux-ci et des contraintes qu'ils sont tenus de surmonter pour exercer ces libertés². Ceci afin de saisir la logique des faits occurrents indépendamment des circonstances matérielles et morales particulières qui ont pu les produire. Si les coordinations opératoires par lesquelles se réalise la conciliation en question correspondaient à une logique cohérente et d'application obligatoire par

les joueurs présumés, et si des faits probables de cohabitation pacifique des joueurs devaient logiquement découler de l'exercice des coordinations opératoires concernées, la thèse qui nous intéresse ici gagnerait, un tant soit peu, de crédibilité même s'il demeure impératif de vérifier les faits en question sur le terrain.

Analyse descriptive et interprétations

Le cousinage est un lien de parenté qui unit les descendants d'une fratrie : les enfants des frères et sœurs sont cousins les uns des autres. Ces cousins se répartissent en deux catégories : Les enfants deux (ou plusieurs) frère(s) sont des cousins directs les uns des autres, tout comme les enfants de deux (ou plusieurs) sœur(s) sont les cousins directs les uns des autres. Ces deux catégories se croisent pour donner les deux catégories de cousins croisés : la catégorie des cousins de l'aile masculine de la fratrie composée de tous les enfants descendants du côté mâle de la fratrie, d'une part, et la catégorie des cousins de l'aile féminine de la fratrie composée de tous les enfants descendants du côté féminin de la fratrie, d'autre part. Autrement dit dans une fratrie donnée, les enfants des frères sont les cousins croisés des enfants de leurs soeurs et vice-versa. Le cousinage croisé est au Niger, comme dans d'autres pays en Afrique et d'Amérique³ (chez les indiens d'Amérique du Nord notamment) un lien de parenté culturellement investi d'un système de valeurs établissant un réseau de relations bilatérales entre diverses catégories sociales. Ce système est nommé, dans sa traduction en français, indifféremment dans les termes de « cousinage à plaisanterie », de « parenté à plaisanterie » ou d'« alliance à plaisanterie ». Chaque cas de terminologie met l'accent sur des particularités qui, en définitive, ne changent pas fondamentalement le sens et système réglementaire du jeu en question.

- Les termes de « cousinage à plaisanterie » mettent l'accent sur le fait que tous les cousins croisés issus de familles ou des groupes assimilés à des familles (tels que les clans,

ethnies, ou caste). Dans chaque cas, les catégories sociales constitutives de chaque binôme de « cousins à plaisanterie » sont sensées être les descendants de la lignée masculine et les descendants de la lignée féminine d'une fratrie ou des cousins croisés⁴ dont les interactions sociales sont culturellement réglementées par les dispositions du « cousinage à plaisanterie ».

- Les termes de « parenté à plaisanterie » mettent l'accent sur le fait que les deux groupes autorisés à constituer les deux catégories de joueurs ont dans chaque cas un lien de parenté. C'est le cas, non seulement, des cousins croisés, mais encore celui des grands-parents en rapport avec leurs petits fils, des frères et sœurs de femmes mariée en rapport avec les conjoints de celles-ci. Dans le cas des grands groupes les liens familiaux sont principalement ceux du cousinage croisé, mais non exclusivement. Selon Dr Mariko Keletegui, « ... rien qu'au Niger, les relations de "parenté à plaisanterie" entre les dix (10) grands groupes ethnolinguistiques constituant le peuple nigérien, que nous avons relevés, représentent 146 valences, en y incluant celles entre les professions et les métiers. » (1990 : 36).
- Les termes d'« Alliance à plaisanterie » mettent l'accent sur le fait que les deux groupes sociaux quelconques (ethnies, clans, castes et autres groupes familiaux : cousins, beaux-frères, grands-parents), pourraient librement s'allier les uns aux autres, pour des raisons variées et sous des prétextes variés. La plupart des groupes ethniques, tribaux, claniques ou familiaux au Niger entretiennent des alliances de cet ordre. Il en est ainsi, de sources concordantes, dans tous les pays de la zone sahélienne de l'Afrique de l'Ouest (Burkina Faso, Guinée, Nigeria, Mali, Sénégal).

C'est ainsi que, dans un même espace territorial de cohabitation, il s'est tissé un réseau de relations bilatérales de « cousinage », « parenté » ou « alliance » « à plaisanterie » qui, selon les dimensions de celles-ci, met en rapport des communautés historiquement, culturellement et économiquement plus ou moins autonomes. Un réseau que formalisent singulièrement, dans tous les cas de figures, des dispositions réglementaires identiques au point qu'il n'est pas exagéré d'affirmer qu'il constitue le système de valeurs commun aux communautés en question. Les membres respectifs de ces communautés peuvent, en effet, librement se référer à ce système pour gérer leurs activités communes de productions et d'échanges de valeurs, et ceci indépendamment des systèmes de valeurs spécifiques propres à chacune de ces communautés en matière de langues, de modes de vie, de croyances, de gestion des rapports d'autorités politiques, commerciaux et domestiques. Au regard des certaines règles particulières régissant ces derniers systèmes on peut affirmer, sans risque de se tromper, qu'ils s'appliquent respectivement à s'adapter au système de « cousinage à plaisanterie ».

La particularité du système de valeurs du « cousinage à plaisanterie », par rapport aux systèmes de valeurs autonomes des communautés, réside essentiellement dans le fait que les relations bilatérales entre les deux groupes de « cousins » se présentent symboliquement sous la forme de rapports d'autorité existant traditionnellement entre maris et femmes. Autrement dit, les rapports d'autorité symboliquement institués entre les membres respectifs des deux ailes du cousinage accordent une certaine la préséance aux « maris » (membres de l'aile masculine du cousinage) sur les « femmes » (membres de l'aile féminine du cousinage). Cependant, le « cousinage à plaisanterie » exhorte expressément les membres du groupe de l'aile féminine du cousinage à remettre en cause ouvertement l'ordre ainsi établi des rapports d'autorité. Ils sont Ces tenus de contester, par tous les moyens discursifs et pratiques possibles (excepté quelques

conduites interdites), la supériorité statutaire dévolue aux membres du groupe de l'aile masculine qui sont, pour leur part, tenus de confirmer la validité de cet ordre, dans les mêmes termes. Il découle de cette opposition induite par les consignes jeu les manifestations obligées de conduites d'antipathie réciproque entre les membres d'un couple ordinairement supposés avoir des attaches de sympathie réciproque. Ce quiproquo opportunément induit par le jeu fait tout naturellement apparaître cette opposition comme l'expression réciproque de « plaisanteries mutuelles » de plus ou moins bons alois, d'un jeu de fiction censé agrémenter des échanges conviviaux entre maris et femmes. C'est, du moins, l'interprétation que suggère la traduction en français du système de valeurs concerné à titre de « cousinage à plaisanterie ». Les travaux effectués jusqu'ici par des anthropologues et autres chercheurs appuyés par divers écrivains n'ont pas sensiblement modifié cette interprétation. L'approche la plus originale en la matière a consisté à interpréter les expressions réciproques ouvertes d'antipathies des membres du couple catégoriel en cause comme un phénomène cathartique (Griaule, 1948; Tall, 1996). Phénomène à travers lequel les sujets respectifs extériorisent des conduites d'antipathies réciproques refoulées dans leurs inconscients. Une extériorisation qui, principe de culpabilité oblige, engendre dans les faits empiriques conscients des conduites contraires de sympathies réciproques, de solidarités et de respects mutuels. Au-delà de ces interprétations, il faut noter que le « cousinage à plaisanterie » se distingue du jeu tel que généralement définit pour être une activité se pratiquant en dehors du temps social consacré à la production des valeurs ; une activité dont les objets sont distincts de ceux qui animent la réalité matérielle et sociale courante et dont les règles sont invariablement des exceptions aux normes régissant la vie sociale et les activités ordinaires⁵. Il s'agit, plutôt, d'un jeu qui se pratique à l'occasion de toutes les activités courantes de production et d'échange de valeurs symboliques et matérielles, sans déroger en aucune façon au devoir

d'excellence que requière la réalisation des objectifs assignés à ces activités. Les règles qui l'animent sont précisément celles qui concourent le mieux à ce devoir d'excellence.

Comme il en est vraisemblablement des jeux ayant une fonction didactique en général, il n'édicte pas formellement à l'avance les solutions gagnantes censées revenir aux joueurs les plus méritants. Tout se passe comme si les joueurs qui s'y adonnent étaient tous gagnants quelques soient les résultats empiriques ponctuels de leurs interactions sociales réciproques. C'est dire que ce ne sont pas tant les résultats empiriques ponctuels qui constituent les solutions gagnantes proprement dites du jeu mais, plutôt, le principe ou le fait invariant déductible de la répétition à l'infini du jeu. Le fait marquant invariablement les résultats du jeu en question est l'alternance des mérites et succès qui reviennent tantôt à l'un, tantôt à l'autre joueur. Chaque joueur étant libre de défier son vis-à-vis à propos des activités compétitives dont il a la certitude d'avoir le dessus sur celui-ci (sans que ce dernier ne puisse s'y soustraire, à moins de reconnaître sa défaite) les chances de succès sont donc partagées entre les différents joueurs. Autrement dit c'est le principe de l'alternance des succès des différents protagonistes du jeu qui constitue la solution gagnante proprement dite du jeu.

Analyse systémique du « cousinage à plaisanterie »

L'analyse qui va suivre relève d'une approche cognitiviste centrée sur une démarche consistant à décrypter la logique de l'organisation des interactions sociales conçue par le « cousinage à plaisanterie. Cette analyse consiste, dans un premier temps, à déterminer les règles du jeu, autrement dit des libertés d'action accordées aux joueurs ainsi que les limites ou marges formellement établies à celles-ci. La connaissance des règles que joueurs sont tenus de respecter pour jouer gagnants et des caractéristiques des catégories sociales auxquelles appartiennent respectivement ceux-ci permettra, dans un second temps, de déterminer problème posé à ces

joueurs ou, en d'autres termes, l'équation que ceux-ci sont censés résoudre pour exercer les marges de libertés dont ils disposent en la circonstance. La résolution de cette équation étant, en tout état de cause, conditionnée par l'exercice effectif par les joueurs des marges de libertés qui leur sont accordées, celle-ci ne peut intervenir sans que les contraintes qui s'opposent à cet exercice ne soient surmontées. D'où la nécessité d'examiner en détail, dans une troisième étape, ces contraintes et de mettre en évidence les traitements qui s'imposent pour surmonter celles-ci, traitements que favorise, d'une manière ou d'une autre, le jeu en question à travers des mécanismes cognitifs et sociaux que sa pratique actualise.

Les règles du jeu : libertés et limites

Dans les faits cognitifs les règles d'un jeu donné attestent des libertés d'actions pratiques et d'opérations mentales accordées aux joueurs pour accéder aux solutions gagnantes du jeu dans certaines limites définies par l'exception qui frappe certaines actions et opérations interdites.

Les libertés

Pour le jeu du « *cousinage à plaisanterie* », les libertés octroyées à chaque joueur sont de deux ordres :

- Celle de la libre affirmation de soi de chaque joueur par le biais de la « supériorité » de son groupe d'appartenance sur le groupe de son « adversaire » de jeu⁶ ; ce qui revient, pour chaque joueur, à établir entre les deux catégories en question des relations d'ordre ou *relations asymétriques* à sens unique ;
- Celle de la libre concurrence entre les deux protagonistes du jeu, libre concurrence visant pour chaque joueur à administrer la preuve de la supériorité de son groupe d'appartenance sur celui de son partenaire/adversaire de jeu⁷ ; ce qui revient à

matérialiser dans les faits résultant de leurs interactions sociales les inégalités que sont sensées décrire les *relations asymétriques* à sens unique qu'ils été amenés à établir tantôt.

Les limites ou marges des libertés accordées aux joueurs

Les limites explicites imposées à ces libertés sont relatives aux interdits qui frappent les conduites censées perturber le cours normal du jeu. Il s'agit de réactions dont l'expression manifeste et violente dépasse certaines bornes de convenance. C'est ainsi sont interdites pour un joueur donné les conduites ci-après :

- Conduites manifestes (réactions tapageuses et violentes) d'intolérance de l'affirmation de la différence en faveur de son groupe d'appartenance par son partenaire/adversaire. En d'autres termes, il est interdit à un joueur donné de se réserver à lui seul l'autorisation accordée par le jeu de l'expression ouverte la différence en faveur de son groupe d'appartenance.
- Conduites manifestes (réactions tapageuses et violentes) d'interruption des échanges interactifs avant leurs termes escomptés en raison de présomptions d'échecs personnels. En d'autres termes, il est interdit à un joueur donné d'interrompre brutalement le cours du jeu parce qu'il pense que son partenaire/adversaire risque de remporter la partie.
- Conduites manifestes (réactions tapageuses et violentes) d'atteinte à l'intégrité physique ou morale de partenaire/adversaire. En d'autres termes, il est interdit à un joueur donné d'insulter son partenaire/adversaire et de lui livrer bagarre en a circonstance.
- Conduites manifestes d'interprétation de l'affirmation de la différence par son partenaire/adversaire comme une « déclaration de guerre » entre les deux groupes avec tentative de rallier les membres des son groupe d'appartenance à cette interprétation. En d'autres termes, il est interdit à un joueur donné de croire et de faire admettre aux

membres de son groupe d'appartenance que son partenaire/adversaire et son groupe nourrissent la secrète intension de les agresser en vue de les dominer.

Il faut noter que les sanctions prévues contre la pratique de ces conduites ont généralement un caractère plutôt symbolique et non répressif. Les personnes qui se rendent coupables de celles-ci s'exposent, tout au plus, à des risques allant de celui de contracter des maladies gênantes des yeux, à celui d'être malchanceux dans ses relations sociales courantes ou de tomber en disgrâce temporaire ou définitive aux yeux des membres des deux communautés à la fois. Ces sanctions ont manifestement pour cibles des personnes incrédules : des enfants en bas âges et des personnes cultivant des croyances irrationnelles ethnocentriques primaires. Il est aussi à noter que les communautés d'origine des joueurs ne sont pas officiellement autorisées à s'immiscer dans les évènements qui découleraient des différentes parties qui se jouent. En effet, même dans les cas où les « mauvais joueurs » mériteraient la mise en disgrâce sociale, c'est à l'opinion publique des deux communautés réunies qu'il revient de sanctionner ces derniers, en stigmatisant leurs conduites, sans aucune intervention officielle des responsables de leurs communautés respectives.

Problème à résoudre pour jouer gagnant

Le problème qui se pose aux joueurs se ramène à l'exercice effectif des libertés octroyées dans les limites formellement établies. En sachant quelles sont les marges de libertés dont disposent les joueurs pour ce faire, il suffit de connaître les conditions sociales dans lesquelles cet exercice est exigé pour déterminer avec précision les termes du problème en question. Dans le cas spécifique du « cousinage à plaisanterie » les conditions sociales dans lesquelles se déroule le jeu sont celles créées par les caractéristiques des catégories sociales par le biais desquelles les

joueurs présumés sont appréhendés, identifiés ou catégorisés. Les joueurs sont, comme on le sait, catégorisés sur la base de deux critères qualitatifs :

- Un critère qualitatif qui distingue des couples de catégories sociales communautaires symétriques (tantôt ethniques, tantôt tribales, ou claniques ...etc.) ; des catégories qui disposent respectivement de systèmes de valeurs autonomes ;
- Un critère qualitatif distinguant les deux catégories constitutives des deux ailes d'un cousinage croisé ; ces catégories de « cousins » sont dotées d'un système valeurs commun celui du « cousinage à plaisanterie ».

Les deux critères sont disposés dans une double correspondance biunivoque telle que chaque correspondance biunivoque définie par le premier critère (communautaire) correspond terme à terme à la correspondance biunivoque définie par le second critère (cousinage). Autrement dit les catégories d'appartenance des joueurs présumés (A et B) entretiennent une première correspondance biunivoque qualitative communautaire : $(A=B) = (B=A)$, et une seconde correspondance biunivoque qualitative de cousinage : $(A'=B') = (B'=A')$. En d'autres termes les joueurs présumés sont doublement équivalents : du point de vue du critère communautaire et du point de vue du critère de cousinage croisé. À noter que dans chaque cas de figure (communautés ou cousins) les catégories en présence sont « fermées », c'est-à-dire qu'un joueur donné ne peut appartenir qu'à l'une seule d'entre elles à la fois.

Étant donné que les deux catégories communautaires sont préalablement disposés dans une correspondance biunivoque sans inclusion (catégories fermées) et que les joueurs présumés sont censés être équivalents, l'affirmation de la différence en faveur de son groupe d'appartenance et l'administration la preuve de celle-ci dans les faits résultant des interactions sociales des joueurs présumés se ramènent pour chacun de ces joueurs à établir *des relations asymétriques* à sens

unique entre des catégories sociales *symétriques* (en correspondance qualitative biunivoque) et à valider celles-ci dans les faits. Or toute *relation asymétrique* à sens unique $A > B$ entre deux catégories en correspondance qualitative biunivoque, constitue une négation de fait de la *symétrie* existant entre les deux catégories concernées : si la relation $A > B$ est vraie, la symétrie $[(A=B) = (B=A)]$ est fausse ; de et même que si la relation $(B > A)$ est vraie, la symétrie $[(A=B) = (B=A)]$ est fausse. Il se pose à lui une contrainte cognitive née de la dissonance entre l'opération établissant la relation asymétrique à sens unique qu'il établit $A > B$ ou $(B > A)$ et la symétrie préalable des cognitions représentatives des deux catégories en présence : $[(A=B) = (B=A)]$.

Sans une résolution préalable du problème ainsi posé, les interactions sociales entre les acteurs sociaux concernés seraient tout simplement impossibles à entreprendre, sinon elles aboutiraient à des conflits ouverts entre les différents protagonistes du jeu. En effet, exhorter les membres de deux catégories sociales symétriques et fermées, de surcroît, à établir respectivement des relations asymétriques à sens unique entre celles-ci, c'est contraindre ceux-ci à nier respectivement la correspondance qualifiée ou la symétrie qu'entretiennent ces mêmes catégories. Toutes tentatives de validations des inégalités respectivement établies dans ces conditions et de démonstrations de celles-ci dans les faits correspondent dans les faits à des confrontations conflictuelles insolubles entre les membres respectifs de ces catégories. Or si $(A > B)$ est vraie $\Rightarrow (B > A)$ fausse ; et si $(B > A)$ est vraie $\Rightarrow (A > B)$ fausse et dans les deux cas la symétrie $[(A=B) = (B=A)]$ est fausse. Sauf à tenter de supprimer l'autre qualité et/ou tous les éléments qui la détiennent, toute démonstration dans les fait de la supériorité d'une catégorie qualitative sur une autre est matériellement impossible et même dans ce cas la catégorie qui l'emporte serait tout simplement supérieure à néant et par conséquent elle serait égale à néant : Si $[(A=B) = (B=A)]$, $(A > B)$ vrai et $(A > B)$ faux $\Rightarrow B=0 \Rightarrow A=0$.

Résolution du problème : contraintes et mécanismes de levée des ces contraintes.

Pour autoriser, en dépit des risques de conflits sociaux qu'elle comporte, la pratique du jeu en question, les concepteurs de celui-ci ont du s'assurer que les joueurs sont effectivement en mesure de résoudre ce problème⁸. Ceci grâce à des mécanismes cognitifs et sociaux spécialement induits par le système réglementaire du jeu et s'imposant inconditionnellement logiquement à ceux qui le pratiquent. Pour découvrir ces mécanismes il importe de connaître en détail les opérations cognitives qu'exige l'établissement de ces relations asymétriques à sens unique entre des catégories sociales entretenant une correspondance qualitative biunivoque⁹.

L'exercice de la libre affirmation de différence à sens unique

Lorsqu'un individu, identifié par le biais de son appartenance à un groupe social donné (A), a la consigne d'affirmer en faveur de ce groupe la différence qui oppose celui-ci à un autre individu appartenant à un groupe social qui lui est qualitativement distinct (B), il amené à effectuer les opérations mentales suivantes

- établir une correspondance qualitative biunivoque entre les deux groupes : $(A=B) = (B=A)$ ou une équivalence qualitative entre les membres respectifs des deux catégories symétriques en l'occurrence¹⁰.
- sérier les deux catégories en fonction de leur(s) différence(s) éventuelle(s) ou de mettre les deux catégories en relation(s) asymétrique(s)¹¹ telle(s) que à sens unique.

Pour ce faire l'individu en question peut se servir de deux ordres de structures intellectuelles possibles : des structures préopératoires constituées de perceptions, habitudes sensori-motrices et représentations prélogiques fondées sur des actes effectifs irréversibles de manipulation d'objets ou représentations figuratives prélogiques des deux catégories en questions¹², d'une part, ou des structures opératoires de classification, de sériation et de

dénombrement fondées sur des opérations ou actions intériorisées réversibles constitutives de systèmes logicomathématiques¹³.

La référence aux structures préopératoires implique que les relations asymétriques à sens unique à établir entre deux catégories données dérive du simple constat empirique (perceptif) et résultent d'actes effectifs établissant celles-ci. Actes à la suite desquels un seul sens, sur les deux possibles, est exécutable et admis comme valable par un sujet donné¹⁴. Cette référence impose donc au sujet la non reconnaissance de la validité de la relation asymétrique inverse une fois que l'acte établissant le sens direct est posé. Dans ce cas le sujet se conforme bien à la consigne du jeu par l'établissement de la relation asymétrique à sens unique mais il perd obligatoirement de vue le fait que les catégories concernées sont symétriques. Dans ces conditions la mise en relation asymétrique de deux catégories n'est ni plus ni moins qu'un acte de rupture de la symétrie de ces catégories. La relation asymétrique à sens unique étant fondée (dans le sens soutenu par les membres de l'un des groupes comme dans celui soutenu par les membres de l'autre groupe) sur des actes respectivement irréversibles et inconciliables, la rupture de la symétrie qu'elle consacre est susceptible d'engendrer des conflits au cours des interactions sociales que les acteurs sociaux sont amenés à entreprendre en commun. Des conflits d'autant plus insolubles que les déterminants supposés de ceux-ci (ruptures de la symétrie) résultent eux-mêmes de faits (actes établissant les relations asymétriques à sens unique) irréversibles (irrationnels) et inconciliables. Qu'elle consiste à éliminer la première cause (ruptures de la symétrie) du conflit ou la seconde (actes établissant les relations asymétriques à sens unique), la résolution d'un tel conflit par les uns ou les autres acteurs sociaux impliqués conduit inévitablement et invariablement l'élimination systématique de l'une des deux catégories adverses ou génocide par purification ethnique.

La référence aux structures opératoires implique, pour sa part, que la relation asymétrique à sens unique à établir entre deux catégories données dérive d'une opération rationnelle qui exige le dépassement de l'acte effectif dont elle est censée résulter¹⁵. Une opération ou action intériorisée qui ne saurait être envisagé « à l'état isolé » mais dans ses relations avec d'autres opérations. Relations correspondant aux lois de l'équilibre ou de conservation des systèmes ou groupements opératoires dont la loi de la réversibilité qui implique l'association de toute opération avec l'opération qui lui est inverse. L'opération établissant de chaque relation asymétrique dans un sens donné entre les deux catégories concernées correspond à une « opération identique générale » qui, par définition, valide le sens inverse de celle-ci et entraîne, du même coup, son annulation et donc la conservation de symétrie des deux catégories concernées¹⁶. Pour se conformer à la consigne du jeu, le sujet qui se réfère aux structures opératoires peut parfaitement établir la relation asymétrique à sens unique concernée entre les deux catégories alors même que la relation asymétrique inverse à celle-ci demeure parfaitement valable de son point de vue, au même titre que celle qu'il est invité à établir par ladite consigne. Autrement dit, pour ce sujet la réciprocity de l'affirmation de la différence dans les deux sens (directe et inverse) s'impose malgré la consigne du jeu qui le contraint à choisir un sens plutôt que l'autre. Or l'acceptation de ladite réciprocity dans ces termes ne fait pas que conserver la symétrie des deux catégories, elle entraîne l'annulation réciproque des deux sens de la relation asymétrique. Elle lève ainsi de manière systématique la contrainte cognitive née de la dissonance entre l'opération établissant la relation asymétrique à sens unique produite par chaque joueur et la symétrie préalable des cognitions représentatives des deux catégories en présence. Il en est de même pour les conséquences présumées de cette relation asymétrique à sens unique sur les interactions sociales des joueurs présumés (les risques de conflits sociaux).

À défaut d'imposer aux joueurs la référence aux structures opératoires pour leur permettre de surmonter la contrainte cognitive en question au moyen de leurs propres raisonnements par l'usage, en l'occurrence, de « l'opération identique générale » qui implique l'acceptation spontanée de la réciprocité de l'affirmation de la différence dans les deux sens (directe et inverse), il les contraint à accepter celle-ci d'autorité dans la relation scénique interactive : chacun joueur étant invité à tolérer, d'entrée de jeu, l'expression par son vis-à-vis de l'affirmation de la différence dans le sens inverse à celle qu'il exprime lui-même. Cependant cette contrainte qu'impose le jeu ne lève que partiellement la contrainte cognitive née de la dissonance entre l'opération établissant la relation asymétrique à sens unique produite par chaque joueur et la symétrie préalable des cognitions représentatives des deux catégories en présence. En effet, comme le montrent de multiples expériences en psychosociologie, même lorsqu'ils n'ont pas la consigne d'évaluer plus positivement leurs groupes d'appartenances respectifs, les sujets appelés à évaluer deux groupes, dont celui auquel ils appartiennent, accordent systématiquement la préséance à leurs groupes d'appartenance respectifs¹⁷. L'expression de cette conduite demeure jusqu'ici inexpiquée par les chercheurs qui l'ont constatée car ils ne peuvent déterminer avec certitude si les sujets font référence à des structures préopératoires (ethnocentrisme, sociocentrisme) ou à des structures opératoires (leurs évaluations ponctuelles n'excluant pas dans leur propre logique la validité d'inversions probables de celles-ci). Si, comme c'est le cas du jeu en question ici, les sujets concernés sont contraints par une consigne explicite à établir la seule relation asymétrique favorisant sa catégorie d'appartenance, il est encore moins possible de savoir à laquelle de deux structures intellectuelles ils font référence. Rien ne permet de savoir si un sujet qui établit une relation asymétrique dans un sens donné admet la réciprocité en question parce qu'il se réfère aux structures opératoires qui l'exigent logiquement et lui permet de

conserver la symétrie des deux groupes ou s'il admet celle-ci par simple soumission à la contrainte du jeu avec référence de fait à des structures préopératoires, auquel cas la rupture de la symétrie des deux groupes est consommée. Face à cette inconnue, les risques de l'avènement de conflits entre les joueurs et, au-delà, entre leurs catégories d'appartenance respectives demeurent potentiellement véridiques.

Pour minimiser ces risques le jeu dispose de deux options d'interventions probables :

- Limiter l'exercice des libertés octroyées en interdisant les conduites susceptibles de dégénérer en conflits. Comme indiqué plus haut, les limites imposées à l'exercice des libertés octroyées aux joueurs se réduisent à l'interdiction de conduites susceptibles de perturber le cours du jeu. Ces conduites n'étant réprimées que par des sanctions symboliques dont seuls les enfants en bas âges sont à même croire aux éventuels méfaits, il est peut probable que celles-ci puissent suffire à contrecarrer à elles seules manifestations éventuelles de conflits.
- Mettre en place un mécanisme d'interaction sociale grâce auquel, la probabilité pour que les effets d'une quelconque référence des joueurs au registre des structures préopératoires se manifestent soient réduits à zéro. Un mécanisme qui intervient à chaque fois que les joueurs se réfèrent aux structures préopératoires, indépendamment de leur niveau de développement intellectuel, de telle sorte que la réciprocité des relations asymétriques à sens unique s'impose d'elle-même à eux aussitôt qu'ils expriment cette relation dans un sens donné, indépendamment de la réciprocité interactive exigée par le jeu.

Les combinaisons opératoires censées aboutir à l'avènement de *l'opération identique générale* à propos de catégories à correspondance bi-univoque sont explicitement décrites par Piaget dans la citation ci-après :

Quant à la correspondance bi-univoque... il y a là une sorte de cercle vicieux, car il existe à ce sujet deux sortes d'opérations bien distinctes : ou bien une correspondance qualifiée (un objet correspond à un autre de même qualité, comme un carré à un carré, un cercle à un cercle, etc.) ou une correspondance quelconque faisant abstraction des qualités. Mais en ce dernier cas l'objet individuel devient une unité arithmétique et cesse d'être seulement logique (classe singulière qualifiée) : rendre deux classes équivalentes par une correspondance « quelconque » revient alors à introduire implicitement le nombre dans la classe pour l'en retirer ensuite explicitement (Piaget, 1970 : 21).

Ces opérations se décomposent en trois opérations distinctes :

- Une opération de mise en « *correspondance qualifiée* » des deux catégories grâce à laquelle la symétrie des deux catégories est établie en affirmant l'équivalence des individus appartenant à celles-ci sur la base d'un critère qualitatif donné.
- Une opération de mise en « *correspondance quelconque* » des classes ou catégories concernées, opération qui fait abstraction de la qualité qui distingue ces catégories par substitution du critère qualitatif de départ par un critère « quelconque ». Ce qui « *revient alors à introduire implicitement le nombre dans la classe* » et à transformer « *l'objet individuel* » (ici les individus qui composent les deux groupes) qui « *devient une unité arithmétique* » et ouvre ainsi la voie à l'établissement de relations asymétriques entre les deux catégories ; relations qui, dans ce cas de correspondance biunivoque, se résument à deux relations possibles : $(A > B)$ et $(B > A)$ avec dans chaque classe des unités identiques : si la classe A correspond à une suite d'unités $Y = (+1 = +1)$ et que la classe B correspond à une autre suite d'unités $Z = (+2 = +2)$, on peut ordonner ces deux classes selon leurs différences quantitatives : si $Y > Z \Rightarrow (A > B)$, si $Z > Y \Rightarrow (B > A)$.
- Une opération visant à « *retirer ensuite explicitement* » le « *nombre* » pour redonner aux catégories leur symétrie initiale $[(A=B) = (B=A)]$ suppose que l'opération établissant une relation asymétrique entre les catégories concernées $(A > B)$ ou $(B > A)$ se présente nécessairement comme une opération identique générale telle que « *l'opération inverse est identique à l'opération directe* » : $(A > B) = (B > A)$, pour ce faire les unités

constitutives des deux classes sont non seulement qualitativement équivalentes mais encore quantitativement égales : $(Y=Z)=(Z=Y)$ ou $Y = (+1 = +1) \Rightarrow Z = (+1 = +1)$.

Rapportées au contexte du jeu examiné ici, ces opérations se présentent dans les termes ci-après :

Une opération de classification des éléments constitutifs de deux catégories pour la mise en « *correspondance qualifiée* » des deux catégories en fonction d'un critère qualitatif donné (communauté). Comme ces mêmes éléments sont en correspondance terme à terme avec les deux autres catégories constituées sur la base d'un autre critère qualitatif (le cousinage), cette même opération de classification desdits éléments vaudra pour la substitution de « *correspondance qualifiée* » par une « *correspondance quelconque* » qui, bien qu'étant elle-même une « *correspondance qualifiée* », n'est pas moins pertinente pour permettre d'établir des relations asymétriques entre les catégories concernées dans la mesure où les éléments qui les composent perdent, de ce fait, leurs qualités d'individus pour n'être que des « unités » sériables¹⁸. Cette seconde correspondance qualifiée ne change en rien la fonction de la « *correspondance quelconque* » dans la transformation des « *individus* » en « unités » qui s'équivalent qualitativement ($+1 = +1$; $+2 = +2$; $+3 = +3$... etc.) ; « unités » que l'on peut, cependant ordonner selon leurs différences quantitatives ($1 > 2$; $2 > 3$; ...etc.). Étant donnée la correspondance terme à terme des communautés avec les catégories des cousins, d'une part, et la symétrie des catégories dans les deux cas, d'autre part, il y a équivalence et égalité des « unités » dans un cas $Y = (+1 = +1)$ et $Z = (+1 = +1)$ et dans l'autre cas $Y' = (+1 = +1)$ et $Z' = (+1 = +1)$. Autrement dit il y a égalité des « unités » du point de vue des deux correspondances qualifiées, égalité des « unités », ce qui n'empêche pas d'ordonner les deux catégories dans un sens $A > B$ ou dans l'autre $B > A$, à condition que toute opération ordonnant les deux classes d'« unités »

dans un sens soit identique à son inverse $A = Y = (+1 = 1+) > B = Z = (+1 = 1+) \Leftrightarrow B = Z = (+1 = 1+) > A = (+1 = 1+)$. C'est dire que l'opération de substitution de la première « *correspondance qualifié* » des deux catégories (celle des deux communautés) par une autre « *correspondance qualifié* » (celle des deux catégories de « cousins ») réalise à elle seule les combinaisons opératoires et transformations que les trois opérations sont censées réaliser dans l'ordre de succession ci-dessus indiqué par Piaget.

En d'autres termes, pour les joueurs qui se réfèrent à des structures opératoires, le seul fait de substituer une « *correspondance qualifié* » à une « *correspondance qualifié* » suffit pour permettre d'établir les relations asymétriques entre les catégories en question et de conserver la symétrie de ces catégories en appréhendant les éléments qui les composent comme équivalents (à titre d'individus) et égaux (à titre d'« unités »). La doublure de la correspondance biunivoque de catégories communautaires par la correspondance biunivoque de catégories constitutives des deux ailes du cousinage croisé entraîne l'émergence d'un mécanisme par lequel la réciprocité des relations asymétriques entre celles-ci s'impose d'office sans passer par les étapes d'introduction et de retrait explicite du nombre. Le seul fait pour ces joueurs d'admettre la correspondance terme à terme des deux couples de catégories suffit pour les amener à admettre ladite réciprocité.

Pour les joueurs qui se réfèrent à des structures préopératoires, la réciprocité des relations asymétriques à sens unique prend la forme d'un mécanisme figuratif de réflexivité sur elle-même de chaque relation établie par un individu donné. Un mécanisme fondé non pas sur la logique opératoire en cause ci-dessus mais, sur les caractéristiques empiriques spécifiques des deux catégories constitutives des deux ailes du cousinage croisé :

- Chaque catégorie ou aile du cousinage est à la fois incluse dans l'une et l'autre des catégories communautaires qu'elles sont censées représenter respectivement¹⁹.

- Elles sont situées au même rang sur l'échelle de valeurs du système de parenté courant, d'où leur égalité formelle.

C'est ainsi que la symétrie des deux ailes de cousins croisés s'impose par des faits empiriques représentant de manière figurée leur symétrie en terme d'inclusion de celles-ci dans chacune des catégories communautaires et d'égalité réciproque de leurs membres respectifs sur l'échelle de valeur parentale. Il n'est nul besoin de raisonnements abstraits de combinaisons opératoires réversibles pour admettre la réciprocité des relations asymétriques à sens unique que le jeu recommande d'établir. Il suffit pour chaque joueur de savoir que sa catégorie d'appartenance appartient, d'un certain point de vue, à la catégorie qu'il appelé à évaluer et que les membres de cette catégorie sont strictement égaux aux membres de sa catégorie d'appartenance pour admettre que tout jugement qu'il porte sur cette catégorie est valable pour sa catégorie d'appartenance, que tout jugement qu'il porte sur un élément de ladite catégorie est valable pour soi-même. En affirmant les membres de l'autre catégorie inférieurs aux membres de leur catégorie d'appartenance, les membres de chacune des catégories affirment du même coup leur propre infériorité vis-à-vis de l'autres, si tant est que les deux catégories sont égales et également incluses l'une dans l'autre. Il se met ainsi en place un *mécanisme de réflexivité* par lequel la réciprocité des deux relations asymétriques à sens unique fini par s'imposer à chaque joueur indépendamment de la consigne du jeu. Ainsi la consigne du jeu recommandant l'affirmation de la différence à sens unique n'apparaît plus comme un acte de *rupture* de la symétrie des communautés en question, mais comme un acte d'*autoévaluation* par lequel chaque relation asymétrique établie dans un sens donné fait valoir d'elle-même son sens inverse. De même que disparaissent les risques de conflits intercommunautaires que comporte la ladite *rupture* de symétrie.

L'exercice de la libre concurrence : mécanismes sociocognitifs

L'exercice de la libre concurrence par les joueurs présumés consiste à administrer chacun la preuve de la validité de la relation asymétrique à sens unique qu'il exprime à propos des deux catégories en présence. Autrement dit chaque joueur est mis en demeure de matérialiser dans les faits résultants de ses interactions avec son vis-à-vis les preuves de la justesse des évaluations qu'ils opèrent en faveur de son groupe d'appartenance. Conformément aux exigences logiques de toute concurrence, les faits en question doivent formellement décrire les relations ci-après :

- La relation de *symétrie* (de classes) entre les éléments en concurrence doit être telle que ceux-ci puissent être non seulement équivalents mais égaux, c'est-à-dire susceptibles de changer de place, d'une catégorie à l'autre (mobilité horizontale) : le principe de base de toute concurrence probable entre deux individus étant qu'ils soient formellement égaux et leurs catégories d'appartenance respectives équivalentes (symétriques) de telles que chaque individu puisse indifféremment appartenir à l'une ou à l'autre catégorie.
- Les relations *asymétriques* entre les éléments en concurrence doivent être telles que ceux-ci puissent changer de rangs individuellement ou par catégories interposées (mobilité verticale). Les résultats de ladite concurrence devant inévitablement consacrer des rapports d'inégalité en faveur de l'un ou de l'autre concurrent, ceux-ci doivent logiquement pouvoir, si les résultats de leur concurrence l'exigent, permuter de rangs individuellement ou par catégories interposées.

C'est dire que les catégories sociales d'appartenance des individus en concurrence sont tenues d'autoriser les deux formes de mobilité sociales ci-dessus décrites²⁰ autrement dit elles doivent être des catégories sociales « ouvertes ».

Or, les catégories en correspondance biunivoque en cause dans le jeu sont des catégories « fermées » : les membres d'une catégorie donnée sont dans l'impossibilité d'appartenir de fait, comme à titre potentiel, à l'autre catégorie (absence de mobilité sociale horizontale). Les catégories communautaires en question sont fondées sur des systèmes de valeurs autonomes dont les échelles de valeurs distinctes ne peuvent autoriser respectivement de permutation rangs entre une catégorie incluses à celles appréhendées par un système donné et une catégorie qui n'en est pas incluse. À moins d'être incluse dans celle-ci, une catégorie communautaire donnée ne saurait occuper le même rang qu'une catégorie communautaire donnée sur l'échelle de valeurs de cette dernière, à plus forte raison permuter de rang avec elle cette échelle²¹. En raison de ces faits (la nature fermée des catégories et la détention de systèmes de valeurs autonome), il se présente une contrainte cognitive entre la logique de l'exercice de la libre concurrence qui exige que les catégories d'appartenance des sujets en concurrence soient « ouvertes » et le fait que les catégories auxquelles ils appartiennent soient des catégories communautaires « fermées ».

La levée de cette contrainte cognitive nécessite, selon Piaget, la doublure du niveau catégoriel des catégories « identitaires » d'un second niveau catégoriel : « *il faut, dit-il, doubler celles-ci d'un second niveau inclus au premier et fondé sur la base de critères quantitatifs. Un critère qui introduit « implicitement le nombre »* (Piaget, *ibid.*). Ces deux niveaux se présentent respectivement comme suit :

- Un premier niveau catégoriel fondé sur un critère de catégorisation qualitatif décrivant la relation symétrique des deux catégories et dont les éléments sont crédités d'une égalité formelle autorisant l'interchangeabilité des éléments : leur mobilité horizontale. Ce à quoi aboutit, comme indiqué plus haut, la substitution de la « *correspondance qualifié* » communautaire par la « *correspondance qualifié* » du cousinage.

- Un second niveau catégoriel *et fondé sur la base de critères quantitatifs* rendant compte de rapports inégaux quantifiables entre les catégories constituées et dont les « *unités* » sont mobiles et peuvent donc permuter de rangs si les résultats de leur concurrence l'exigent.

C'est dire que la doublure du premier niveau de catégorisation par un second niveau doit être telle que le premier niveau soit constitué de catégories fondées sur la base de critères qualitatifs (communautés ou cousins) et le second niveau constitué de catégories fondées sur la base de critères relatifs à des valeurs quantifiables, donc les membres de ces sous catégories seraient disposés à des rapports d'inégalité les uns par rapport aux autres. Ces catégories du second niveau ne peuvent être des catégories constituées sur la base de critères qualitatifs tels que les groupes ethniques ou les groupes de cousins et autres groupes claniques, tribaux, familiaux, groupes de castes, groupes d'âges. Il ne pourrait s'agir que de catégories constituées sur la base des différences relatives aux activités faisant objets des interactions sociales en cours entre les joueurs présumés. Des activités de production et d'échange de valeurs symboliques et matérielles dont les joueurs se doivent d'entreprendre et réaliser les différents objectifs au profit de leurs groupes d'appartenance respectifs. C'est dire que les critères de catégorisations du second niveau doivent nécessairement se rapporter aux dispositions et propriétés des hommes qui définissent leurs contributions variables aux transformations de la nature. En d'autres termes les variables se rapportant aux ressources humaines (nombre de personnes, aptitudes physiques, intellectuelles et morales des membres respectifs de ces catégories) et aux ressources matérielles (propriétés matérielles diverses) des catégories concernées ; bref aux valeurs économiques synthétisant objectivement l'ensemble de ces ressources.

En procédant à la doublure du premier niveau de catégorisation fondé sur des critères qualitatifs par un second niveau second niveau constitué de catégories fondées sur la base de critères quantitatifs ci-dessus indiqués, la contrainte cognitive relative la nature « fermée » des catégories communautaires est levée à condition que soit admise l'existence d'une correspondance proportionnelle exacte entre les ressources d'un quelconque joueur et celles de l'ensemble de sa catégorie d'appartenance. En effet, dans les termes des consignes du jeu, chaque joueur est tenu d'affirmer en faveur de son groupe d'appartenance les différences qui opposent celui-ci au groupe de son « adversaire » à propos des ressources en question, d'une part, et de prouver la réalité des inégalités qu'il affirme en faveur de son groupe d'appartenance à propos de ces mêmes ressources, d'autre part. Tout se passe, comme si chaque joueur détenait à lui tout seul l'ensemble des ressources de sa catégorie communautaire d'appartenance. Or, dans les conditions empiriques objectives du jeu concerné, chaque joueur se présente avec ses ressources propres et non avec celles de l'ensemble des membres de sa catégorie d'appartenance. Pour jouer gagnant chaque joueur dispose de deux alternatives possibles :

- S'attacher aux conditions empiriques du jeu et donc se fixer pour objectifs (enjeux) d'évincer son « adversaire » dans la réalisation l'activité qui le confronte à son « adversaire » en exploitant les libertés octroyées par le jeu et ses ressources propres à son profit personnel au lieu de celui de son groupe d'appartenance.
- S'attacher à l'idée de la correspondance proportionnelle exacte entre ses ressources personnelles et celles de l'ensemble de sa catégorie d'appartenance.

Dans le premier cas c'est la rationalité individuelle qui l'empote dans l'immédiat tandis que la rationalité communautaire « identitaire » l'emporte dans le second cas. Dans ce dernier cas les joueurs se trouvent confrontés à une autre contrainte majeure : celle de savoir le quel des

deux systèmes de valeurs autonomes des communautés du premier niveau servira de référence pour l'évaluation des résultats de la concurrence qui les oppose. Pour lever cette contrainte les catégories sociales concernées devront, soit fusionner leurs systèmes de valeurs respectifs en un seul, soit s'ouvrir réciproquement à leurs membres respectifs.

La solution de la fusion des deux systèmes en un seul est difficilement envisageable en dehors d'un rapport de force entre les tenants des deux systèmes concernés. Toute fusion des deux systèmes aurait, dans ce cas, l'allure d'une prédominance d'un système sur l'autre. La contrainte en question ne serait que partiellement et partialement levée.

L'ouverture mutuelle des deux systèmes de valeurs en présence aux éléments en concurrence dans le respect des valeurs respectives, pour sa part, exige l'élaboration d'un système de valeurs parallèle et indépendant des deux systèmes en vigueur de part et d'autre. Un système de valeurs spécialement conçu pour régir, dans des termes réglementaires identiques, les interactions sociales entre membres respectifs des deux catégories communautaires en présence. Un système qui a l'avantage de se baser sur des catégories respectivement incluses au sein de chacune catégories communautaires sur lesquelles se fondent les systèmes de valeurs autonomes en présence. Le système du « cousinage à plaisanterie » est précisément indiqué pour constituer le système en question car les deux catégories de cousins croisés sont formellement égales sur l'échelle de valeurs parentale courante et symboliquement disposées dans des rapports d'autorité inégaux (modèle statutaire du couple matrimonial) tels que l'exige le principe de la concurrence que leurs membres respectifs sont autorisés à entreprendre. Cette option d'ouverture met en route un mécanisme sociocognitif de fondé sur la dialectique du principe de l'égalité formelle des concurrents d'une part, et celui de la réversibilité de l'inégalité des *pouvoirs réels* de ceux-ci, en dépit de l'inégalité à sens unique de leurs *pouvoirs présumés*²² : dialectique exigée par toute

concurrence se voulant pacifique et loyale et au terme de laquelle le « perdant » conserve, malgré sa défaite, la dignité que lui accorde l'égalité formelle qui le lie au « vainqueur ».

Conclusion

L'approche cognitiviste du « cousinage à plaisanterie » que détaille la présente communication révèle que l'exercice des libertés accordées aux joueurs, à savoir la libre affirmation de différences à sens unique et la libre concurrence qui s'en suit, est logiquement et pratiquement confronté à des contraintes dont la levée exige des joueurs qu'ils se soumettent à la logique de coordination des opérations requises à cet effet et s'appliquent à mettre celle-ci en œuvre dans leurs interactions sociales. Le fait pour les joueurs de se conformer à ladite logique et de s'appliquer à mettre celle-ci en œuvre correspond à une démarche méthodique de négation systématique des motifs de confrontations conflictuelles probables entre les joueurs eux-mêmes et entre leurs communautés d'appartenance respectives. Or, le jeu est conçu de telle sorte que le fait pour un sujet d'accepter de jouer le jeu le contraint à accepter de se soumettre aux termes déductifs de cette logique : l'annulation, par son inversion, de l'affirmation de la différence à sens unique exprimée par un joueur donné. Le jeu en question s'applique à créer les conditions les plus indiquées pour amener les joueurs à se conformer avec un maximum de certitude à cette logique en compensant les défauts dont leurs capacités intellectuelles seraient victimes. De plus, en instituant une inégalité symbolique des rapports d'autorité entre les deux catégories de « cousins » et en autorisant paradoxalement leurs membres respectifs à administrer les preuves témoignant de la réversibilité de ces rapports, le « cousinage à plaisanterie » contraint ces derniers à centrer leurs interactions sociales sur des ressources compétitives qu'ils détiennent à titre individuel, indépendamment des différences qualitatives que décrivent leurs appartenances communautaire respectives. Des communautés qui n'ont d'autres alternatives, pour leurs part,

que de s'ouvrir réciproquement à leurs membres respectifs en autorisant la libre circulation des personnes et des biens pour les membres de deux ailes du cousinage²³ et en donnant la possibilité aux « cousins », toutes ailes confondues, à briguer individuellement les postes les plus hauts de leurs hiérarchies respectives²⁴. Il est donc inconcevable que les faits sociaux de cohabitation pacifique, de mobilité et d'intégration sociales qui se constatent dans les relations entre les communautés d'appartenance des joueurs présumés ne puissent avoir un quelconque rapport avec l'existence du système du « cousinage à plaisanterie » en parallèle avec les systèmes de valeurs respectifs de ces communautés.

NOTES

1. « Agis de telle sorte que tu traites l'humanité, aussi bien dans ta personne que dans la personne de tout autre, toujours en même temps comme une fin, et jamais simplement comme un moyen. » (Kant, 1971 : 150).
2. « Le jeu concilie la liberté et la contrainte. Le joueur reste libre, mais doit, s'il veut gagner, adopter une stratégie rationnelle en fonction de la nature du jeu et respecter les règles de celui-ci » (Crozier et Friedberg, 1977 : 97).
3. « Le terme d'alliance à plaisanterie a été introduit dans la littérature ethnographique par R. H. Lowie en 1912 sous la forme anglaise de "*joking relationship*" pour traduire un terme employé par les Indiens des olaines de l'Amérique du Nord. » (Alain, 2002 : 18).
4. Tout au moins dans la version que nous lui connaissons au Niger.
5. « Le jeu est un état subtil et privilégié qui déconnecte de la réalité. En effet, le jeu nous conduit dans une réalité bien à soi où l'on peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celles qu'on voudra bien se donner. » (De Grandmont, 1995 : 19).
6. Chaque joueur appartenant à l'un ou l'autre groupe constitutif d'une des deux ailes du « *cousinage* » est autorisé d'opérer et d'exprimer ouvertement, sans aucune crainte, des évaluations des deux groupes allant systématiquement dans le sens favorable à son groupe d'appartenance. Toutes les interactions sociales mettant en présence interactive deux ou plusieurs individus appartenant respectivement à l'un et l'autre groupe de « cousins » doivent être, pour ces joueurs, l'occasion d'affirmations respectives de la différence à sens unique.
7. Chaque joueur doit, à la suite de ses évaluations, s'atteler à administrer la preuve de sa propre supériorité sur son « adversaire » à propos de toutes les ressources matérielles (propriétés) et humaines (dispositions physiques, intellectuelles et morales) concernées par ces évaluations et que les activités communes en cours d'exécution sollicitent.

8. Comme, c'est le cas de tout jeu, celui-ci fait le pari (l'hypothèse) selon lequel tous les joueurs présumés sont dotés des atouts cognitifs et empiriques indispensables pour connaître et traiter ces contraintes, mais, en sachant que ce n'est pas toujours le cas en raison de certaines défaillances probables, il aménage de manière plus ou moins tangible des pistes de traitement probables de ces contraintes, en plus des limites préétablies à propos de l'exercice des libertés octroyées pour servir de garde-fous aux défaillances probables de certains joueurs.
9. « Or, à considérer les qualités des objets, on ne saurait les grouper simultanément comme équivalents et différents à la fois » (Piaget, 1967 : 53).
10. « Un concept de classe n'est psychologiquement que l'expression de l'identité de réaction du sujet vis-à-vis des objets qu'il réunit en une classe : logiquement, cette assimilation active se traduit par l'équivalence qualitative de tous les éléments de la classe » (Piaget, 1967 : 41).
11. « De même, un rapport asymétrique (\pm lourd ou grand) exprime diverses intensités de l'action, c'est-à-dire les différences, par opposition aux équivalences, et se traduit logiquement par les structures sériales » (Piaget, 1967 : 41).
12. « Au niveau préopératoire (avant six - sept ans)... l'enfant ne parvient pas à constituer les invariants nécessaires au raisonnement, faute d'opérations réversibles... » (Piaget, 1970 : 52).
13. « Le caractère essentiel de la pensée logique est d'être opératoire, c'est-à-dire de prolonger l'action en l'intériorisant » (Piaget, 1967 : 41).
14. « L'action élémentaire est un processus à sens unique, orienté vers un but, et toute la pensée du petit enfant, qui se réduit à une intériorisation des actions en représentations imagées, demeure irréversible en tant précisément que subordonnée à l'action immédiate. Les opérations sont au contraire des actions coordonnées en systèmes réversibles tels que chaque opération corresponde à une opération inverse possible, qui l'annule. » (Piaget, 1970: 48).
15. « ...l'opération ne se réduit pas à une action quelconque, et, si l'acte opératoire dérive de l'acte effectif, la distance à parcourir reste considérable entre les deux... L'opération rationnelle ne peut être comparée à une action simple qu'à condition de l'envisager à l'état isolé... une seule opération ne saurait être une opération, car le propre des opérations est de constituer des systèmes. » (Piaget, 1967: 41, 42).
16. « Avant de constituer une opération proprement dite (l'"opération identique" d'un groupe,...) l'identité n'a qu'une signification qualitative ... elle ne suppose donc aucune structure opératoire pour se constituer et apparaître en même temps que les fonctions à sens unique (application)... Par contre la conservation ... elle suppose une composition opératoire des transformations ; qui insère l'identité dans un cadre plus large de réversibilité (possibilité des opérations inverses) et de compensations quantitatives... » (Piaget, 1970: 27, 28).
17. Ceci est largement confirmé par de multiples expériences en psychologie sociale : des sujets catégorisés dans deux groupes donnés (correspondance bi-univoque) accordent systématiquement la supériorité à leurs catégories d'appartenance respectives lorsqu'ils sont appelés à évaluer les deux catégories. « Plusieurs expériences ont montré que la seule catégorisation d'individus, même effectuée sur une base tout à fait arbitraire, en deux groupes ("les autres" et "nous-mêmes") induit des comportements de discrimination entre les groupes (dévalorisation des "autres" et valorisation du "nous"). (Voir par exemple Rabbie et Horowitz ; Tajfel *et al.*, 1971 ; Billig, 1971 ; Billig et Tajfel, 1973 ». (Codol, 1979). « Le seul fait de partager un même sort, indépendamment de la manière dont celui-ci est infligé, suffit donc à susciter une discrimination évaluative en faveur du groupe d'appartenance. » (Doise, Deschamps, Mugny, 1978 : 21). (Voir. *idem*. Tajfel, 1972 : 272-300).
18. « ... si l'on fait abstraction des qualités, on les rend par le fait même équivalents entre eux et sériables selon un ordre quelconque d'énumération : on les transforme donc en "unités" ordonnées, et l'opération additive constitutive du nombre entier consiste précisément en cela » (Piaget, 1967 : 53).

19. Pour que deux communautés soient cousines « ...il suffit qu'un mariage mixte soit contracté entre un homme et une femme respectivement originaire de deux familles différentes et que ces familles soient les souches originelles de deux ethnies distinctes, ou deux clans, deux tribus, deux castes, deux nations, deux confessions religieuses...etc. Les enfants issus de ce mariage forment alors à l'aile féminine d'un cousinage croisé qui les lie aux fils des frères de cette femme constituant, pour leur part, l'aile masculine du cousinage en question. ...Les enfants issus de ces mariages ou cousins croisés répondent fatalement d'une double appartenance biologique et sont, quel que soit le système institutionnel régissant les structures catégorielles concernées, en droit et/ou le devoir de revendiquer leur appartenance à l'une ou à l'autre de ces structures. » (Barké, 2006 : 91).

20. Par mobilité sociale il faut entendre ici les mouvements des membres des différentes catégories, par le changement par un individu de catégorie sociale d'appartenance (mobilité horizontale) et par le changement par un individu ou une catégorie sociale de rang ou statut au regard de l'échelle normative du système de valeurs en vigueur (mobilité sociale verticale).

21. « Tout système de valeurs est, en effet, pour les autres systèmes un agent de remise en cause et de démantèlement de leurs organisations sociales [et donc des rapports d'autorité qu'ils ont respectivement établis]. Ces systèmes réagissent, donc, les uns vis-à-vis des autres en renforçant leur cohésion interne... Pour ce faire, ils utilisent des moyens de pression à la conformité ... dont la production d'images sociales satisfaisantes (positives) pour leurs propres membres et d'images sociales insatisfaisantes (négatives) pour les individus qui ne se conforment pas entièrement à ses valeurs... » (Barké, 1982 : 9).

22. L'autorité correspond à des *pouvoirs présumés* ou statuts socialement accordés à un groupe d'individus sur un autre groupe d'individus. Un individu sensé être inférieur au regard de son autorité (*de ses pouvoirs présumés*) sur un autre peut avoir plus de *pouvoirs réels* sur ce dernier dans les faits empiriques qui attestent effectivement de ces pouvoirs réels. Il peut (il doit dans le contexte du jeu du cousinage à plaisanterie) remettre en cause dans les faits les rapports d'autorités en vigueur.

23. Il s'agit de la liberté reconnue aux personnes appartenant aux communautés liées par le « cousinage à plaisanterie » de se mouvoir sans crainte dans les aires territoriales des unes et des autres. Elles peuvent même immigrer à titre individuel ou en groupe sur une ou plusieurs l'aire territoriale que possède en toute légitimité l'autre communauté, afin d'exploiter cette aire à leur propre profit. Les immigrations en groupe sont généralement conditionnées tantôt par des nécessités d'exploitation saisonnières de ressources naturelles en alternance avec le groupe autochtone (agriculteurs en saison hivernale et éleveurs en saison sèche), tantôt par des nécessités de survie de l'une des parties en raison de faits calamiteux divers (famines, agressions étrangères, travaux forcés.) Les immigrations individuelles sont, quant à elles, plus fréquentes comme le confirment d'innombrables faits historiques et actuels de la vie des habitants des terroirs concernés.

24. Dans tous les systèmes de valeurs officielles dans les communautés concernées, les membres de ces deux ailes du cousinage sont en droit de revendiquer leur appartenance à l'une ou à l'autre de ces structures. Une bonne assimilation du système de valeurs des cousins autochtones et une maîtrise des dispositions physiques, intellectuelles et morales cultivées par son milieu d'accueil peuvent valoir à un cousin l'honneur d'hériter du statut de son oncle, parfois même en lieu et place des fils de celui-ci.

BIBLIOGRAPHIE

Alain Joseph Sissao (2002). *Alliances et parentés à plaisanterie au Burkina Faso*, Ouagadougou, PSIC.

- Balle, C. (2001). *Sociologie des organisations*, Paris, Presses universitaires de France.
- Barké, Adamou (1982). « Contacts de cultures et changements sociaux, processus de différenciations catégorielles ». Thèse de doctorat de troisième cycle, Université de Provence.
- Barké, Adamou (2006), *Rationalité et structures sociales identitaires*, Université de Ouagadougou, Annales des Lettres et Sciences Humaines, n° 004.
- Barké, Adamou (2006). « Les sciences humaines pour un éclairage des faits de culture : le “cousinage à plaisanterie” », Niamey », *Revue Mukara Sani*, vol. 11.
- Bernoux, P. (1999). *Sociologie des entreprises*, Paris, Seuil
- Codol, J.P. (1979). « Semblables et différents : recherches sur la quête de la similitude et de la différence sociale ». Thèse présentée pour le doctorat d'état, Université de Provence.
- Crozier, M. et E. Friedberg (1977). *L'acteur et le système*, Paris, Seuil
- De Grandmont, Nicole (1995). *La pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*, Montréal, Les éditions logiques.
- Doise, Willem, Jean-Claude Deschamps et Gabriel Mugny (1978). « Les préjugés et la différenciation catégorielle », dans *Psychologie sociale expérimentale*, Paris, A. Colin, p. 21.
- Etzioni, A. (1971). *Les organisations modernes*, Gembloux, Duculot.
- Friedberg, E. (1993). *Le pouvoir et la règle*, Paris, Seuil.
- Griaule, M. (1948). « L'alliance cathartique », *Africa*, vol. XVIII, n° 4.
- Kant, E. (1971). *Fondements de la métaphysique des mœurs*, traduction nouvelle, introduction et notes par Victor Delbos, Paris, Delagrave.
- Keletegui, Mariko (1990). « La parenté à plaisanterie comme facteur d'intégration sociale en Afrique occidentale », Communication au Colloque International « Aires culturelles et création littéraires en Afrique », décembre, NEA du Sénégal, p. 36.
- Piaget, J. (1960). *Mécanismes perceptifs...*, Paris, Presses universitaires de France.
- Piaget, J. (1965). *Sagesses et illusions de la philosophie*, Paris, Presses universitaires de France.
- Piaget, J. (1967), *Psychologie de l'intelligence*, Paris, Armand Colin.
- Piaget, J. (1970), *Psychologie et épistémologie*, Paris, Éditions Gonthier.
- Piaget, J. (1973). *Biologie et connaissance*, Paris, Gallimard.
- Piaget, J., et Szeminska (1941). *La genèse du nombre chez l'enfant*, Paris, D&N.
- Tajfel, H. (1972). « La catégorisation sociale », dans S. Moscovici (dir.), *Introduction à la psychologie sociale*, Paris, Larousse.
- Tall, S. (1996), « Les alliances cathartiques (parenté à plaisanterie) », *Traditions et modernité*, n° 4.