Le jeu du pouvoir et l'analyse des rapports de la loi et de la morale

Louis Corriveau

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ress/2294>

DOI : 10.4000/ress.2294

ISSN : 1663-4446

Éditeur

Librairie Droz

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2012

Pagination : 175-195

ISBN : 978-2-600-01704-6

ISSN : 0048-8046

Référence électronique

Louis Corriveau, « Le jeu du pouvoir et l'analyse des rapports de la loi et de la morale », *Revue européenne des sciences sociales* [En ligne], 50-2 | 2012, mis en ligne le 01 janvier 2016, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ress/2294> ; DOI : 10.4000/ress.2294

LE JEU DU POUVOIR ET L'ANALYSE DES RAPPORTS DE LA LOI ET DE LA MORALE

LOUIS CORRIVEAU

Université de Moncton – Nouveau-Brunswick (Canada)
louis.corriveau@umoncton.ca

Résumé. Le jeu du pouvoir répété indéfiniment est un modèle des rapports entre gouvernants et gouvernés dont l'un des équilibres est un contrat de gouvernement par lequel se réalise l'échange de la protection de l'État contre la soumission du citoyen. Appliqué au pouvoir législatif, il fournit un modèle des rapports entre le législateur et le sujet du droit. Il permet ainsi de montrer que la loi et la morale sont en relation de dépendance réciproque; ce qui contredit la thèse de Kelsen, selon laquelle la validité du droit positif ne dépend pas de son rapport avec la morale.

Mots-clés: théorie des jeux, pouvoir, gouvernement, loi, morale.

Abstract. The indefinitely repeated game of power is a model of the relation between those who govern and those who are governed. One of its equilibriums is a contract of government through which the State exchanges its protection against the submission of the citizen. When it is applied to legislative power, it models the relation between the legislator and the subject of the law. It then entails that law and morals are interdependent elements of social order, as opposed to Kelsen's thesis that the validity of positive law does not depend upon its conformity with morals.

Keywords: game theory, power, government, law, morals.

INTRODUCTION

La discussion des rapports de la loi et de la morale est un thème classique de la pensée politique. D'un point de vue analytique, nous pouvons distinguer deux grandes thèses quant à la nature générale de ces rapports. Selon l'une de ces thèses, pour être valide et commander l'obéissance, une loi doit être juste. Selon la thèse opposée, la validité d'une loi positive ne dépend pas de sa conformité à la morale et une loi injuste peut être valide. La première thèse est soutenue, par exemple, par les théoriciens du droit naturel ; et la deuxième, par les défenseurs du positivisme juridique.

La plupart des auteurs qui ont traité des rapports entre la loi et la morale l'ont fait sur le mode normatif. Ainsi, ils ont cherché à dégager une relation entre la loi telle qu'elle est et la loi telle qu'elle devrait être selon l'une ou l'autre des nombreuses théories idéalistes de la justice qui ont été proposées. Ce thème peut aussi, cependant, être traité sur le mode positif. Il suffit, pour cela, de reprendre une distinction familière aux sociologies – voir, par exemple, Durkheim (1967 [1906]) – et d'entendre, par la loi positive d'une société, l'ensemble des commandements formulés par le législateur ; et, par la morale positive de cette société, l'ensemble des normes sociales informelles, et distinctes des lois, qui règlent les rapports entre les divers acteurs sociaux, en général, et ceux entre le législateur et le citoyen, en particulier.

L'objectif du présent article est d'appliquer les méthodes de la théorie des jeux à l'analyse positive des rapports entre la loi et la morale. Un tel exercice participe à la fois de la philosophie politique et des sciences sociales. Il relève, en effet, de la philosophie politique, dans la mesure où il nous amène à formuler des relations entre des concepts ; et des sciences sociales, dans celle où il nous permet d'établir des liens entre des faits sociaux.

Considéré d'un point de vue logique ou philosophique, notre argument sera déductif. Nos propositions seront donc analytiques au sens d'Ayer (1952 [1946]). Considérée d'un point de vue sociologique, la théorie des jeux est une mathématique du social que nous pouvons interpréter comme un modèle formel de

la théorie des choix rationnels au sens de Coleman (1990). Nos propositions seront donc aussi des implications de la théorie sociale entendue en ce sens.

Les interactions entre le législateur et le citoyen forment un cas particulier des rapports entre les gouvernants et les gouvernés. Pour analyser ces rapports plus généraux à l'aide de la théorie des jeux, nous formulerons un modèle simple que nous appellerons le jeu du pouvoir. Ce modèle est une variante de la théorie de l'État de Holcombe (1994).

Holcombe (1994) est, en effet, l'un des rares auteurs à avoir proposé un modèle positif de la constitution de l'État. Son modèle appartient à la théorie des choix publics. Formulé par Buchanan et Tullock (1962), le postulat général de la théorie des choix publics est que l'État est une institution qui permet de réaliser des échanges politiques, tout comme le marché est une institution qui permet de réaliser des échanges marchands. Le postulat particulier de la théorie de Holcombe est hobbesien. Il suppose que le contrat de gouvernement est constitué par l'échange de la protection de l'État contre le tribut du citoyen.

Dans notre analyse du jeu du pouvoir, nous prendrons une perspective un peu plus abstraite que Holcombe et nous définirons un contrat de gouvernement par l'échange de la protection de l'État contre la soumission du citoyen. Plus fondamentalement, en faisant appel à la théorie des jeux, nous serons en mesure de démontrer l'existence d'un contrat de gouvernement à partir des hypothèses de notre modèle, plutôt que de la postuler. Enfin, notre démonstration nous permettra de déduire les propriétés de ce contrat.

Si le lien entre le législateur et le citoyen est un cas particulier de celui entre les gouvernants et les gouvernés, les lois positives et les normes de justice sont des cas particuliers de normes sociales. Notre analyse sera donc un développement des travaux d'Axelrod (1984), Taylor (1987), Sugden (1986), Binmore (1994 ; 1998) et des autres auteurs encore qui ont appliqué la théorie des jeux à l'analyse de la constitution de l'ordre social. De plus, dans la mesure où un contrat de travail est un contrat de subordination, cette application procédera d'une conception générale de l'autorité et de son exercice que l'on retrouve aussi derrière l'analyse, donnée par Corriveau (2004), de ces

conventions tacites qui, se formant spontanément au cours des rapports entre employeurs et salariés, viennent régler la récompense des travailleurs qui font diligence et vont au – delà des attentes prescrites par le contrat de travail.

Notre exposé sera divisé en six (6) sections. À la première section, nous construirons le jeu du pouvoir et nous montrerons qu'il est un cas particulier du dilemme du prisonnier. Lorsque le jeu du pouvoir est joué une fois pour toutes, l'échange de la protection de l'État contre la soumission du citoyen ne pourra donc pas avoir lieu.

À la deuxième section, nous rappellerons l'analyse que les théoriciens des jeux ont donnée du dilemme du prisonnier répété et nous l'adapterons au jeu du pouvoir. Nous montrerons ainsi que, lorsque le législateur et le citoyen sont patients, un contrat de gouvernement est l'une des conventions possibles du jeu du pouvoir répété indéfiniment. De plus, ce contrat de gouvernement est crédible, en ce que l'État et le citoyen ont tous les deux intérêt à respecter leurs promesses et à mettre à exécution leurs menaces dans tous les cas qui peuvent survenir.

À la troisième section, nous analyserons les propriétés du contrat de gouvernement. Nous montrerons alors qu'il est fondé sur une norme sociale, en ce qu'il découle de règles de comportement faisant l'objet d'une sanction sociale. Plus précisément, le contrat de gouvernement repose sur une norme de réciprocité.

À la quatrième section, nous rappellerons la distinction classique entre pouvoir exécutif, pouvoir législatif et pouvoir judiciaire. À la cinquième section, nous interpréterons le jeu du pouvoir législatif comme un modèle des rapports entre le législateur et le sujet du droit. En reprenant les définitions des normes légales et des normes morales de Kelsen (1962 [1934]), nous démontrerons alors que l'analyse du jeu du pouvoir législatif implique que la loi et la morale sont des éléments interdépendants de l'ordre social. Ainsi, en raisonnant à partir de prémisses similaires, nous contredirons sa thèse de séparation du droit et de la morale, selon laquelle la validité du droit positif ne dépend pas de son rapport avec la morale.

À la sixième section, enfin, nous montrerons comment le jeu du pouvoir permet d'analyser les conflits éventuels entre la loi et la morale.

I. GOUVERNANTS ET GOUVERNÉS

De manière générale, gouvernés et gouvernants peuvent prendre des décisions qui affectent leurs buts ou leurs intérêts respectifs. Certaines actions des gouvernants peuvent favoriser le bien-être des gouvernés ; d'autres y être contraires. De même, certaines actions des gouvernés peuvent satisfaire aux objectifs des gouvernants ; d'autres, s'y opposer. Le jeu du pouvoir est un modèle simple des rapports entre gouvernants et gouvernés. Plus précisément, il constitue une représentation abstraite des rapports entre un État – gendarme et un citoyen représentatif.

Supposons ainsi un monde à deux acteurs que nous conviendrons de nommer le souverain et le citoyen. Le souverain peut choisir entre deux actions : protéger le citoyen (action P) ou l'abandonner à son sort (action A). De son côté, le citoyen dispose également de deux actions : se soumettre (action S) ou se rebeller (action R). Quatre états (ou évènements) sont donc possibles. Ils correspondent aux couples d'actions (P, S), (P, R), (A, S) et (A, R).

Les stratégies adoptées par le souverain ou le citoyen dépendent de leurs préférences respectives. Les préférences de chaque joueur sont un classement ordinal des états du monde, et donc des couples d'actions, qui peuvent survenir. Nous supposons que la soumission du citoyen procure un avantage au souverain ; que sa protection lui impose un coût ; et que la soumission du citoyen est plus avantageuse au souverain que sa protection ne lui est coûteuse. Ainsi, le souverain classe les états correspondant aux couples d'actions dans l'ordre, strictement décroissant, du meilleur au pire : (A, S), (P, S), (A, R), (P, R). De plus, nous supposons que le souverain préfère la réalisation certaine de l'évènement « intermédiaire » (P, S) à un tirage au sort, avec des probabilités égales, entre les évènements (A, S) et (P, R) qui sont, pour lui, la meilleure et la pire des éventualités.

D'autre part, nous supposons que le citoyen préfère recevoir la protection de l'État, plutôt que d'être abandonné à son sort ; qu'il lui en coûte de se soumettre à l'État ; et que la protection de l'État est plus avantageuse au citoyen que sa soumission ne lui est coûteuse. Le citoyen classe donc les états correspondants aux couples d'actions dans l'ordre, strictement décroissant, du meilleur au pire : (P, R), (P, S), (A, R) et (A, S). Enfin, nous supposons que le citoyen préfère

la réalisation certaine de l'événement «intermédiaire» (P, S) à un tirage au sort, avec des probabilités égales, entre les évènements (P, R) et (A, S) qui sont, pour lui, la meilleure et la pire des éventualités.

Nous pouvons simplifier l'analyse en représentant les préférences respectives du souverain et du citoyen à l'aide de fonctions d'utilité. Pour ce faire, nous pouvons construire pour chacun des deux acteurs une fonction qui est telle que, d'une part, l'utilité d'une option X pour l'acteur est plus grande que celle d'une option Y si, et seulement si, l'acteur préfère strictement X à Y; et que, d'autre part, l'utilité des deux options est égale si, et seulement si, l'acteur est indifférent entre elles.

Lorsque les choix d'un acteur portent, non seulement sur des options aux résultats certains, mais encore sur des options aux conséquences aléatoires, comme c'est le cas ici, nous pouvons choisir la fonction d'utilité de manière à ce qu'il suffise de connaître les utilités des options aux résultats certains pour en déduire les utilités des options aux conséquences aléatoires. Plus précisément, nous pouvons construire une fonction qui est telle que l'utilité d'une option aléatoire soit donnée par l'espérance mathématique de l'utilité des options certaines auxquelles elle peut donner lieu. Cette proposition est connue sous le nom de «théorème de l'espérance d'utilité». La fonction d'utilité des options aux résultats certains porte alors le nom de fonction d'utilité de von Neumann-Morgenstern.

Ainsi, nous pouvons représenter les préférences des acteurs dans le jeu du pouvoir à l'aide de la matrice des enjeux du tableau I.

Tableau 1. La matrice des enjeux

		Citoyen	
		SOUMISSION	RÉBELLION
État	PROTECTION	(3,3)	(0,5)
	ABANDON	(5,0)	(1,1)

Ce tableau se lit comme suit. Chaque ligne du tableau correspond à une action du souverain ; chaque colonne, à une action du citoyen ; et chaque cellule, à un évènement (ou réalisation d'une action par chacun des acteurs). Le premier élément d'une cellule nous donne l'utilité du souverain ; le deuxième, celle du citoyen.

Par exemple, le couple (3, 3) apparaît à la première cellule. Il nous informe que l'utilité du souverain est de 3, et que celle du citoyen est de 3, lorsque le souverain protège le citoyen et que celui-ci se soumet. De même, le couple (0, 5) apparaît à la deuxième cellule. Il nous informe que l'utilité du souverain est de 0, et que celle du citoyen est de 5, lorsque le souverain protège le citoyen et que celui-ci se rebelle. Nous vérifions ainsi que le souverain préfère que le citoyen se soumette lorsqu'il le protège ($3 > 0$), et que le citoyen préfère se rebeller, plutôt que se soumettre, lorsque le souverain le protège ($5 > 3$).

Par ailleurs, puisque l'espérance mathématique d'une variable aléatoire qui prend les valeurs 5 et 0 avec la même probabilité $\frac{1}{2}$ est donnée par $\frac{1}{2} 5 + \frac{1}{2} 0 = 2,5$ et que $3 > 2,5$, le tableau nous informe aussi que le citoyen préfère l'évènement certain où il se soumet et où le souverain le protège à un tirage à pile ou face entre, d'une part, l'évènement où le souverain le protège et il se rebelle, et, d'autre part, celui où le souverain l'abandonne et il se soumet.

Nous pouvons vérifier plus généralement que l'information contenue dans la matrice des enjeux est équivalente à celle des hypothèses que nous avons formulées quant aux préférences des acteurs.

Par ailleurs, lorsque les préférences d'un acteur peuvent être représentées par une fonction d'utilité de von Neumann-Morgenstern, il existe une infinité d'autres fonctions de von Neumann-Morgenstern qui permettent de représenter les mêmes préférences. Ainsi, en multipliant les différentes valeurs d'une fonction d'utilité de von Neumann-Morgenstern par un même nombre positif (par exemple, 10) et en additionnant aux résultats obtenus une quantité fixe quelconque (par exemple, 5), nous obtenons une fonction équivalente à la fonction initiale. Nous pourrions donc représenter les préférences des acteurs de manière équivalente par la matrice des enjeux du tableau II.

Tableau 2. Une matrice des enjeux équivalente

		Citoyen	
		SOUSSION	RÉBELLION
État	PROTECTION	(35, 3)	(5, 5)
	ABANDON	(55, 0)	(10, 1)

Dans l'interprétation des fonctions d'utilité, nous devons donc nous souvenir que les valeurs prises par une fonction d'utilité ne signifient rien en elles-mêmes. Les utilités des options n'ont de sens que les uns relativement aux autres, en ce qu'elles représentent les préférences des acteurs.

En examinant le tableau I, ou tout autre tableau qui lui est équivalent, nous pouvons constater que le jeu du pouvoir joué une fois pour toutes est un cas particulier du dilemme du prisonnier. Ainsi, abandonner le citoyen est une stratégie dominante pour le souverain. Peu importe que le citoyen se soumette ou qu'il se rebelle, le souverain parvient à un niveau d'utilité plus élevé en l'abandonnant à son sort qu'en le protégeant. De même, se rebeller est une stratégie dominante pour le citoyen. Que le souverain l'abandonne à son sort ou qu'il le protège, le citoyen parviendra à un niveau d'utilité plus élevé en se rebellant qu'en se soumettant. Le jeu admet donc un équilibre unique et dominant qui consiste en ce que le souverain abandonne le citoyen à son sort et en ce que le citoyen se rebelle.

Or, l'équilibre du jeu du pouvoir n'est pas efficace au sens de Pareto. Le souverain et le citoyen parviendraient tous les deux à des niveaux d'utilité plus élevés si le souverain protégeait le citoyen et si celui-ci se soumettait. En termes économiques, l'échange de la soumission du citoyen contre la protection du souverain serait mutuellement avantageux. Cette solution n'est toutefois pas possible lorsque le jeu n'est joué qu'une seule fois, parce que les incitations auxquelles le souverain et le citoyen font face les empêchent de procéder à cet échange. En effet, si le citoyen se soumet, il est plus avantageux pour le souverain de l'abandonner à son sort que de le protéger. De même, si le souverain protège le citoyen, il est plus avantageux pour le citoyen de se rebeller que de se soumettre.

2. LE JEU DU POUVOIR, RÉPÉTÉ INDÉFINIMENT

Nous avons vu que le jeu du pouvoir est un dilemme du prisonnier. Lorsque ce jeu est répété un nombre indéfini de fois, il devient naturellement un dilemme du prisonnier répété indéfiniment. Tout comme nous avons appliqué au jeu du pouvoir joué une seule fois l'analyse du dilemme du prisonnier à une seule occurrence, nous pouvons reprendre l'analyse que les théoriciens des jeux ont donnée du dilemme du prisonnier répété et en tirer les conclusions pour le jeu du pouvoir répété. Aussi, dans ce qui suit, nous ferons une présentation simplifiée, et adaptée au jeu du pouvoir, de la théorie des jeux répétés. Un exposé plus complet de cette théorie se retrouve, par exemple, dans Fudenberg et Tirole (1991).

Supposons ainsi que le souverain et le citoyen prennent part à un jeu du pouvoir répété indéfiniment dont la définition est la suivante. Le jeu se déroule en temps discret sur un nombre potentiellement infini de périodes. À chaque période, le souverain et le citoyen choisissent chacun une action, indépendamment l'un de l'autre. Les options des joueurs sont les mêmes à chaque période et sont identiques aux options dans la version du jeu jouée une seule fois. Ainsi, à chaque période, le souverain peut protéger ou abandonner le citoyen ; et, de même, le citoyen peut se soumettre ou se rebeller.

Une stratégie (pure) d'un joueur est un plan, défini sur tout l'horizon du jeu et pour toutes les circonstances qui peuvent survenir, qui détermine l'action que le joueur adoptera à chaque période selon l'histoire antérieure du jeu. Par exemple, la stratégie « rancunière » de Friedman (1971) consiste, pour le souverain, à protéger le citoyen au premier tour ; et puis, aux tours suivants, à le protéger si le citoyen a toujours fait soumission et que le souverain l'a toujours protégé, mais à l'abandonner indéfiniment si le citoyen a fait défection au moins une fois ou si le souverain l'a déjà abandonné. De même, la stratégie de Friedman (1971) consiste, pour le citoyen, à faire soumission au premier tour ; et puis, aux tours suivants, à faire soumission tant que le souverain l'a toujours protégé et que le citoyen s'est toujours soumis, mais, à faire défection indéfiniment dès que le souverain l'aura abandonné ou que le citoyen aura fait défection une première fois.

Un couple d'actions, à une période donnée, procure à un joueur une utilité instantanée égale à l'utilité du même couple d'actions dans la version jouée une seule fois. Tout couple de stratégies engendre alors une histoire complète du jeu ainsi qu'un flux d'utilité instantanée pour chaque acteur. Lorsque nous aurons spécifié comment le flux d'utilité instantanée d'un joueur détermine son utilité globale sur l'ensemble du jeu, notre définition du jeu répété sera complète.

Étant donné un couple de stratégies, nous posons que l'utilité intertemporelle au temps initial d'un joueur est l'espérance mathématique de la valeur présente de son flux d'utilité instantanée, escompté sur tout l'horizon futur du jeu au facteur $0 < \delta < 1$. Le facteur d'escompte représente le poids relatif de l'utilité future. Il est positif, parce qu'un acteur tient compte de l'utilité qu'il recevra demain ; mais inférieur à un (1), parce que l'utilité de demain a un poids moindre que l'utilité d'aujourd'hui. Nous pouvons supposer, sans perte de généralité, que le facteur est le même pour les deux joueurs. Enfin, nous convenons de normaliser les gains en multipliant l'utilité intertemporelle par $(1 - \delta)$. Cette dernière opération ne change pas les préférences individuelles et nous donne des fonctions d'utilité comparables aux fonctions initiales.

Par exemple, si le souverain et le citoyen adoptent tous les deux la stratégie rancunière, il s'ensuivra qu'à chaque période, le souverain protégera le citoyen ; le citoyen se soumettra ; et les joueurs recevront tous les deux une utilité instantanée de 3. Or, pour $k = 0, 1, 2, \dots$, une utilité instantanée de 3 reçue à la période k a une valeur présente de $3\delta^k$. Nous pouvons donc calculer la valeur présente du flux d'utilité, en faisant la somme de la série géométrique qui la définit. Notre calcul nous donne alors :

$$3 + 3\delta + 3\delta^2 + \dots + 3\delta^k + \dots = \frac{3}{(1 - \delta)}$$

Enfin, en multipliant par $(1 - \delta)$ le résultat précédent, nous obtenons l'utilité normalisée des joueurs sur tout l'horizon du jeu. Elle est de 3, pour l'un et l'autre joueur.

Afin de résoudre le jeu du pouvoir répété indéfiniment, nous pouvons analyser l'ensemble de ses équilibres de Nash parfaits en sous-jeux. Par définition, un équilibre de Nash d'un jeu à deux joueurs est un couple de plans dont aucun des joueurs ne gagne à s'écarter unilatéralement, s'ils sont adoptés une fois pour toutes. Dans le même esprit, mais de manière plus stricte, un équilibre de Nash est parfait en sous-jeux si, et seulement si, quelle que soit la manière dont le jeu se déroule, aucun des joueurs ne peut tirer avantage d'un changement unilatéral de ses plans initiaux à une étape ultérieure du jeu. En reformulant la même définition en jargon de théorie des jeux, nous pouvons écrire que la poursuite des stratégies initiales d'un équilibre parfait demeure un équilibre de Nash dans tous les sous-jeux que l'histoire globale du jeu peut engendrer.

De manière générale, l'ensemble des équilibres de Nash est la solution standard des jeux non-coopératifs. La perfection en sous-jeux est un raffinement de l'équilibre de Nash qui tient compte de la structure temporelle des jeux dynamiques. Ainsi, un équilibre parfait en sous-jeux est un équilibre de Nash où toutes les promesses et toutes les menaces sont crédibles, en ce que tous les acteurs ont intérêt dans tous les cas à respecter les premières et à mettre à exécution les secondes. Nous pouvons interpréter l'équilibre de Nash comme une hypothèse générale de rationalité des acteurs ; et l'équilibre parfait en sous-jeux, comme une hypothèse spécifique, applicable aux interactions qui se déroulent au fil du temps.

Nous pouvons vérifier aisément que le jeu du pouvoir répété indéfiniment admet au moins un équilibre parfait en sous-jeux. En effet, la répétition de tout équilibre d'un jeu joué une fois pour toutes est toujours un équilibre parfait en sous-jeux de la version répétée du jeu. Le couple (Toujours abandonner, Toujours se rebeller) est donc un équilibre parfait du jeu du pouvoir répété indéfiniment.

De plus, nous pouvons montrer que, pour peu que le souverain et le citoyen aient un facteur d'escompte suffisamment élevé, ou, en bref, soient patients, le jeu du pouvoir répété indéfiniment admettra au moins un autre équilibre parfait en sous-jeux où le souverain et le citoyen coopéreront indéfiniment, celui-là en protégeant celui-ci, et ce dernier en se soumettant. En effet, selon le théorème de Friedman (1971), les deux stratégies rancunières forment alors un équilibre de Nash parfait en sous-jeux du jeu du pouvoir répété indéfiniment.

Or, le long du sentier de cet équilibre, le souverain protégera indéfiniment le citoyen et le citoyen se soumettra indéfiniment au souverain.

Nous avons ainsi montré que, lorsque le souverain et le citoyen sont patients, le souverain peut, de manière crédible, promettre de protéger le citoyen, s'il se soumet, et menacer de l'abandonner à son sort, s'il se rebelle ; et le citoyen peut, de manière crédible lui aussi, promettre de se soumettre, si le souverain le protège, et menacer de se rebeller, s'il l'abandonne à son sort. L'échange, mutuellement avantageux, de la protection du souverain contre la soumission du citoyen, qui était impossible lorsque le jeu du pouvoir était joué une fois pour toutes, devient donc possible dès lors qu'il est répété indéfiniment.

3. LE CONTRAT DE GOUVERNEMENT

Lorsque les joueurs sont patients, le jeu du pouvoir répété indéfiniment admet des équilibres de Nash multiples. Dans chacun de ces équilibres, les attentes des acteurs sont compatibles les unes avec les autres, en ce que toutes les actions qu'elles impliquent peuvent être réalisées. De plus, les actions des acteurs sont conformes à leurs attentes réciproques, et aucun acteur ne gagnerait à dévier unilatéralement de son comportement attendu. Enfin, chacun des équilibres est l'effet d'une combinaison particulière d'attentes, en ce qu'il existe d'autres combinaisons qui sont possibles elles aussi et qui, cependant, donnent lieu à des comportements différents.

Or, par définition, une convention au sens de Lewis (1967) est une régularité comportementale dont tous les individus (ou presque) prévoient la réalisation ; à laquelle chaque acteur pris séparément gagne à se soumettre s'il s'attend à ce que tous les autres (ou presque) s'y conforment ; et de laquelle chaque acteur pris séparément gagnerait à s'écarter pour se conformer à une autre régularité s'il s'attendait à ce que tous les autres (ou presque) suivent celle-ci plutôt que celle-là.

Quel que soit l'équilibre qui est réalisé, les stratégies d'équilibre du souverain et du citoyen forment donc les éléments d'une convention au sens de Lewis. En particulier, tout équilibre du jeu du pouvoir répété où le souverain et le citoyen coopèrent indéfiniment, le premier en accordant sa protection et le second en se soumettant, est une convention.

Considérons maintenant un tel équilibre. Si, à la suite par exemple de Freeman (2001), nous définissons un contrat de gouvernement comme une convention par laquelle la subordination des gouvernés aux gouvernants est réglée sur des attentes réciproques et est à l'avantage mutuel des deux parties, nous pouvons vérifier immédiatement que les stratégies d'équilibre du souverain et du citoyen constituent un contrat de gouvernement. En effet, nous avons déjà montré que l'échange de la protection de l'État contre la soumission du citoyen est mutuellement avantageux.

Il est manifeste que l'échange de la protection de l'État contre la soumission du citoyen n'est pas un échange marchand. Selon que nous adoptions la perspective des théoriciens de l'échange social (Homans, 1961 ; Blau, 1964), ou celle des théoriciens des choix publics (Buchanan et Tullock, 1962), nous pouvons l'interpréter comme un échange social ou politique.

Dans un article classique, Gouldner (1960) a soutenu que l'échange social supposait une norme de réciprocité entre les parties concernées. De manière plus formelle, Binmore (1994 ; 1998) a proposé d'interpréter en termes de réciprocité les équilibres des jeux répétés où les joueurs coopèrent, de manière rationnelle et intéressée, et réalisent ainsi une solution « gagnant-gagnant ». Nous pouvons développer son interprétation et la préciser en la reformulant dans le langage de la théorie sociale. Ainsi, la plupart des sociologues appellent norme sociale une règle de comportement faisant l'objet d'une sanction sociale. (Horne, 2001). Nous pouvons donc interpréter un couple de stratégies qui amènent le souverain et le citoyen à coopérer dans le jeu du pouvoir répété indéfiniment comme une norme de réciprocité.

En effet, dans le dilemme du prisonnier répété, en général, et dans le jeu du pouvoir répété, en particulier, la coopération n'est possible à l'équilibre que si les joueurs emploient des stratégies conditionnelles. Comme nous l'avons vu précédemment, en effet, si l'État devait avoir pour stratégie de toujours protéger le citoyen, ce dernier ferait défection impitoyablement. De même, si l'État avait pour stratégie l'abandon inconditionnel du citoyen, ce dernier aurait tout à perdre et rien à gagner de se soumettre. Par ailleurs, si le citoyen devait avoir pour stratégie de toujours se soumettre, l'État l'abandonnerait sans le moindre

scrupule. De même, si le citoyen avait pour stratégie la défection inconditionnelle, la meilleure stratégie de l'État serait de toujours l'abandonner à son sort.

Pour que l'État et le citoyen coopèrent dans un jeu du pouvoir répété, il faut donc que, d'une part, l'État adopte une stratégie par laquelle il récompense la soumission du citoyen en le protégeant et punisse sa défection en l'abandonnant à son sort ; et que, d'autre part, le citoyen adopte une stratégie par laquelle il récompense l'État de le protéger en se soumettant et le punisse de l'abandonner en faisant défection. Tout couple de stratégies qui possède ces deux caractéristiques est manifestement composé de règles de comportement faisant l'objet d'une sanction sociale. Il constitue donc une norme sociale.

Dans le jeu du pouvoir répété, par conséquent, un équilibre où le souverain et le citoyen coopèrent est une norme de réciprocité dont découlent le contrat de gouvernement et l'échange de la protection du souverain contre la soumission du citoyen.

4. LES TROIS POUVOIRS

Selon une distinction traditionnelle, l'État est composé de trois pouvoirs : le législatif, l'exécutif et le judiciaire. La constitution de l'État détermine la distribution de ces trois pouvoirs et chaque magistrature relève, selon le cas, de l'un, de deux ou même des trois d'entre eux.

D'un point de vue analytique, nous pouvons faire abstraction de la répartition de fait des pouvoirs entre les magistratures et traiter de pouvoirs purs exercés par des magistratures abstraites. Ainsi, notre analyse s'appliquera directement aux constitutions où les pouvoirs sont séparés, et indirectement à toutes les autres. Comme il existe trois pouvoirs, nous pouvons interpréter le jeu du pouvoir de trois manières différentes. En effet, nous pouvons étudier les rapports entre gouvernants et gouvernés tout aussi bien sous l'aspect des relations entre le législateur et le sujet du droit (jeu du pouvoir législatif), que sous celui des relations entre le service public et le citoyen (jeu du pouvoir exécutif), ou du juge et du justiciable (jeu du pouvoir judiciaire).¹

¹ Puisque nous discuterons de sa thèse de séparation du droit et de la morale, il convient de

5. LA DÉPENDANCE RÉCIPROQUE DU DROIT ET DE LA MORALE

Des trois grandes interprétations du jeu du pouvoir, le jeu du pouvoir législatif nous fournit les premiers éléments de notre analyse de la relation entre la loi et la morale. Ainsi, lorsque nous interprétons le jeu du pouvoir comme une représentation des rapports entre le législateur et le sujet du droit, nous pouvons montrer que la loi positive et la justice au sens moral sont en relation de dépendance réciproque.

En effet, nous pouvons constater que les rapports entre le législateur et le sujet du droit engendrent une norme de réciprocité qui est double et peut être décomposée en deux normes complémentaires. D'une part, le législateur commande au sujet du droit de lui obéir et, s'il y a lieu, il sanctionne par la force sa défection. D'autre part, le sujet du droit formule des attentes à l'endroit du législateur et, s'il y a lieu, sanctionne par le retrait de sa coopération les manquements de ce dernier à son devoir.

Or, nous pouvons suivre Kelsen (1962 [1934]) et distinguer les normes sociales par la nature de leurs sanctions. Ainsi, nous pouvons appeler, tout comme lui, norme légale une norme dont la sanction repose sur la force ; et norme morale, une norme dont la sanction consiste en l'approbation ou la désapprobation.

De notre analyse, il s'ensuit alors immédiatement que les rapports entre le législateur et le sujet du droit donnent naissance à deux normes qui dépendent l'une de l'autre de manière réciproque : une norme légale au sens de Kelsen ; et une norme morale au sens de Kelsen.

De plus, Kelsen appelle norme fondamentale la norme hypothétique qui doit, selon lui, être postulée dans la pensée juridique à titre de premier principe dont découle la validité de toute loi. En nous exprimant à sa manière, nous pouvons appeler de même norme fondamentale de justice la norme selon laquelle toute loi peut être jugée juste ou injuste.

mentionner que Kelsen (1997 [1945]) ne distingue que deux pouvoirs et fait du judiciaire une branche de l'exécutif. Comme nous le verrons, notre argument ne dépend pas de cette différence. Il n'y a donc pas lieu de la développer ici.

Dans la mesure où le jeu du pouvoir législatif est un modèle des rapports fondamentaux entre le législateur et le sujet du droit, la norme légale qui en découle est donc la norme fondamentale au sens de Kelsen. Dans notre modèle, toutefois, cette norme n'est pas postulée, mais déduite à partir des premiers principes. Le modèle permet donc d'en analyser les propriétés. En particulier, il permet de montrer qu'elle est indissociable de la norme de justice qui lui est associée.

Ainsi, il découle de notre analyse que, dans le monde décrit par le jeu du pouvoir législatif, la loi et la justice dépendent l'une de l'autre de manière réciproque. Il s'ensuit, en particulier, que la loi doit être juste pour être valide. En tenant compte du caractère simplificateur de nos hypothèses et de ce que notre modèle n'admet aucun degré dans la justice ou l'injustice de la loi de même que dans l'obéissance ou la défection du citoyen, nous pouvons reformuler cette proposition de manière plus réaliste en affirmant qu'une loi sera d'autant plus susceptible d'être valide qu'elle sera conforme à une norme morale valide.

Or, notre conclusion contredit la thèse de séparation du droit et de la morale de Kelsen, selon laquelle la validité d'un ordre juridique ne dépend aucunement de sa conformité avec la morale. Cette contradiction est d'autant plus remarquable que nos prémisses sont en bonne partie les mêmes que les siennes.

En effet, nous définissons les normes légales et les normes morales de la même manière que lui. Néanmoins, nous tirons de prémisses similaires des conclusions opposées. Cette contradiction provient de ce que, là où notre modèle capture les deux aspects complémentaires des rapports entre le législateur et le sujet du droit qui constituent le contrat de gouvernement, Kelsen ne prend en compte que celui par lequel le législateur commande par la loi au sujet du droit et néglige en retour celui par lequel le sujet du droit formule une attente morale à l'endroit du législateur.

Ainsi, tout comme le reconnaît d'ailleurs Kelsen, les normes légales et les normes morales sont les deux éléments de l'ordre social. Lorsque nous affirmons, selon la conclusion de notre modèle, que la loi et la morale sont interdépendantes, nous formulons une proposition quant à l'articulation de ces deux éléments. Même s'il existe une grande diversité de lois et de morales positives, il existe une

relation systématique entre la loi et la morale, parce que le rapport entre le législateur et le sujet du droit qui rend les normes légales valides instaure aussi entre eux des normes de justice qui sont des normes morales valides. L'affirmation contraire de Kelsen, selon laquelle la validité du droit ne dépend pas de sa conformité avec la morale, repose ainsi sur une vision tronquée de l'ordre social.

6. LES CONFLITS DE LA LOI ET DE LA MORALE

D'un point de vue empirique, nous pouvons constater qu'il arrive parfois que la loi et la morale soient en conflit. L'histoire et la littérature nous rapportent, en effet, divers exemples de ce cas de figure. Le mythe d'Antigone en est sans doute l'illustration la plus ancienne. La possibilité que la loi et la morale soient en conflit a donné lieu à de nombreux développements philosophiques quant au comportement que devraient adopter les individus y faisant face. Du point de vue de la théorie sociale, nous pouvons analyser ces conflits et leur logique, à l'aide d'une version légèrement modifiée du jeu du pouvoir.

Supposons ainsi que les acteurs puissent commettre des erreurs au cours du jeu, soit que, par maladresse, ils agissent de manière contraire à leurs intentions et fassent défection alors qu'ils voudraient coopérer ; soit encore qu'ils interprètent mal l'action de leur partenaire et croient, à tort, qu'il a fait défection alors qu'il a coopéré. Afin de simplifier l'analyse, nous supposons que ces erreurs sont possibles, mais suffisamment improbables pour que nous puissions attribuer à leur événement une probabilité nulle. De manière équivalente, nous pouvons dire, en termes de théorie des probabilités, qu'une erreur ne survient presque jamais. Il s'ensuit alors que les équilibres du modèle perturbé sont les mêmes que ceux du modèle initial.

Considérons maintenant l'équilibre où l'État et le citoyen choisissent tous les deux la stratégie de Friedman (1971). Dans un dilemme du prisonnier répété sans erreur, cet équilibre permet de soutenir une coopération indéfinie entre les deux acteurs. Dans un dilemme du prisonnier répété avec erreurs, cependant, la stratégie de Friedman amène un joueur à punir indéfiniment son partenaire, s'il commet une erreur. Par conséquent, si une erreur survient (par exemple,

si l'État abandonne le citoyen alors qu'il devrait le protéger), la coopération s'effondrera de manière irrémédiable. À compter de la période suivante, l'État abandonnera le citoyen et celui-ci se rebellera systématiquement.

Dans un dilemme du prisonnier répété, il est possible toutefois de construire une stratégie de même principe que la stratégie de Friedman, mais en limitant la punition à un nombre fini de périodes. Pour certaines valeurs des paramètres, ces stratégies nous donnent des équilibres parfaits en sous-jeux. Ces équilibres permettent à la coopération de reprendre, après une interruption temporaire provoquée par une erreur. (Gintis, 2000).

Définissons ainsi la stratégie clémente de l'État de la manière suivante. La stratégie clémente comporte deux phases. En phase normale, l'État protège le citoyen ; en phase de punition, l'État l'abandonne. L'État est en phase normale au premier tour. Lorsque l'État est en phase normale, il passe en phase de punition, s'il abandonne le citoyen ou si le citoyen se rebelle ; sinon, il demeure en phase normale. Après avoir été $m \geq 1$ période(s) en phase de punition, l'État revient en phase normale.

De même, la stratégie clémente du citoyen comporte deux phases. En phase normale, le citoyen se soumet ; en phase de punition, le citoyen se rebelle. Le citoyen est en phase normale au premier tour. Lorsque le citoyen est en phase normale, il passe en phase de punition, si l'État l'abandonne ou s'il se rebelle ; sinon, il demeure en phase normale. Après avoir été $m \geq 1$ période(s) en phase de punition, le citoyen revient en phase normale.

Nous pouvons alors montrer, par exemple, que si les enjeux instantanés sont donnés par le tableau I et si $\delta > (\sqrt{5} - 1) / 2$, un couple de stratégies clémentes où $m = 2$ est un équilibre parfait en sous-jeux du jeu du pouvoir répété avec erreurs.

En effet, il suffit de vérifier que nous avons :

$$5 + \delta + \delta^2 < 3 + 3\delta + 3\delta^2$$

Lorsque l'autre acteur est en phase normale, un joueur ne gagne alors jamais à choisir la mauvaise action (abandonner le citoyen, pour l'État ; se rebeller, pour le citoyen) et à déclencher ainsi une phase de punition. Dans ce cas de figure, une action déviante ne peut être qu'une erreur. Il est néanmoins nécessaire de la

punir, parce que, sinon, il serait possible pour un acteur d'exploiter la trop grande indulgence de son partenaire, en choisissant délibérément la mauvaise action.

Nous pouvons maintenant interpréter un conflit entre la loi et la morale comme le résultat d'une erreur de l'un ou l'autre acteur dans le jeu du pouvoir répété. Ainsi interprété, un conflit entre la loi et la morale est réglé par les rapports de réciprocité entre l'État et le citoyen. Lorsque le conflit survient, ces rapports donnent lieu, dans un premier temps, à une phase d'opposition au sens de Blau (1964), ou encore d'agression moralisatrice au sens de Trivers (1971), pendant laquelle la coopération entre les acteurs est temporairement suspendue. Dans un deuxième temps, l'État et le citoyen reviennent à la coopération réciproque. Le conflit est alors résolu ; et la conformité entre la loi et la morale, rétablie.

CONCLUSION

En raison de ses hypothèses simplificatrices, le jeu du pouvoir est plus un prototype qu'un modèle réaliste des rapports entre gouvernants et gouvernés. De par sa nature, il appelle des modèles plus développés. Néanmoins, son analyse nous a permis de traiter, sous une forme nouvelle, de principes fondamentaux de l'ordre social dont la discussion est un thème classique de la philosophie politique et des sciences sociales.

Reformulée en termes plus généraux, notre proposition selon laquelle une solution efficace au jeu répété du pouvoir législatif implique que les lois positives et les normes morales se complètent mutuellement se ramène, en effet, à ce que, toute contrariété entre la loi et la morale révélant une opposition entre l'État et le peuple, une société où la loi et la morale sont en conflit est une société où couvent encore les germes de la « guerre de tous contre tous ».

Il nous est permis de conjecturer que des travaux ultérieurs viendront montrer que cette conclusion peut être obtenue sous des hypothèses plus générales que celles du jeu du pouvoir.

BIBLIOGRAPHIE

- AXELROD Robert, 1984, *The Evolution of Cooperation*, New York, Basic Books.
- AYER Alfred-Jules, 1952 (1946), *Language, Truth and Logic*, deuxième édition, New York, Dover Publications.
- BINMORE Ken, 1994, *Game Theory and the Social Contract. Volume I: Playing Fair*, Cambridge (Mass.), MIT Press.
- , 1998, *Game Theory and the Social Contract. Volume II: Just Playing*, Cambridge (Mass.), MIT Press.
- BLAU Peter, 1964, *Exchange and Power in Social Life*, New York, John Wiley.
- BUCHANAN James, TULLOCK Gordon, 1962, *The Calculus of Consent. Logical Foundations of Constitutional Democracy*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- COLEMAN James, 1990, *Foundations of Social Theory*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, «Belknap Press».
- CORRIVEAU Louis, 2004, «Gouvernance, légitimité et théorie des jeux». *Revue Gouvernance* (revue électronique), 1 : <http://www.revuegouvernance.ca>
- DURKHEIM Émile, 1967 (1906), «Détermination du fait moral», in *Sociologie et Philosophie*, Paris, PUF, p. 39-71.
- FREEMAN Samuel, 2001, «Illiberal Libertarians: Why Libertarianism Is Not a Liberal View», *Philosophy and Public Affairs*, 30-2, p. 105-151.
- FRIEDMAN James 1971, «A Non-Cooperative Equilibrium for Supergames», *Review of Economic Studies*, 38-1, p. 1-12.
- FUDENBERG Drew, TIROLE Jean, 1991, *Game Theory*, Cambridge (Mass.), MIT Press.
- GINTIS Herbert, 2000, *Game Theory Evolving*, Princeton, Princeton University Press.
- GOULDNER Alvin, 1960, «The Norm of Reciprocity: A Preliminary Statement», *American Sociological Review* 25-2, p. 161-178.
- HOLCOMBE Randall, 1994, *The Economic Foundations of Government*, New York, New York University Press.

HOMANS George-Caspar, 1961, *Social Behavior: Its Elementary Forms*, New York, Harcourt, Brace and World.

HORNE Christine, 2001, «Sociological Perspectives on The Emergence of Social Norms», in Michael Hechter et Karl-Dieter Opp (dir.), *Social Norms*, New York, Russell Sage Foundation, p. 3-34.

KELSEN Hans, 1962 (1934), *Théorie pure du droit*, Paris, Dalloz.

–, 1997 (1945), *Théorie générale du droit et de l'État*, Paris, LGDJ.

LEWIS David, 1969, *Convention: A Philosophical Study*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press.

SUGDEN Robert, 1986, *The Economics of Rights, Co-operation and Welfare*, Oxford, Basil Blackwell.

TAYLOR Michael, 1987, *The Possibility of Cooperation*, Cambridge, Cambridge University Press.

TRIVERS Robert, 1971, «The Evolution of Reciprocal Altruism», *Quarterly Review of Biology* 46-1, p. 35-57.