JOHAN HUIZINGA

HOMO LUDENS

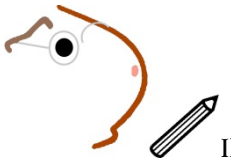
ESSAI SUR LA FONCTION SOCIALE DU JEU



1938

Les cobayes lettrés

Le mot du cobaye



Il s'agit pour nous de diffuser des ouvrages intéressants et utiles ou rares sans aucun autre but que de faire de nous des cobayes *lettrés* et *critiques*, dans un sens différent de la pseudo-critique circulaire émanant des analyses d'une « littérature » qui rôde autour de nos cages, et qui ne fait rien de plus que nous enfermer en nous faisant croire que nous sommes dehors.

Cette édition consiste en un simple scan de l'édition de référence (voir ci-dessous). Le résultat final a été « optimisé » afin de produire un fichier plus léger, plus clair et plus ou moins « cherchable ».

Edition de référence :

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, 1951, 340 p.

Parution originale en 1938.

Homo ludens

Essai sur la fonction sociale du jeu

par J. Huizinga

TRADUIT DU NÉERLANDAIS
PAR CÉCILE SERESIA



GALLIMARD

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous les pays.
© Editions Gallimard, 1951.

Johan Huizinga (1872-1945) est un des plus grands historiens néerlandais. Après de fortes études aux universités de Groningue et de Leipzig, il devint docteur ès-lettres avec une thèse orientaliste. A partir de 1905, il enseigne l'histoire, d'abord à l'université de Groningue, puis à celle de Leyde. Son principal ouvrage historique est sans doute celui où il décrit, de façon magistrale, le « crépuscule du moyen âge »; paru en hollandais en 1919, ce livre capital a, ensuite, été traduit en français et en plusieurs autres langues étrangères. On peut en outre citer, de Huizinga historien, ses deux livres sur les Etats-Unis (1918 et 1926), sa biographie d'Erasme (1924), ainsi que divers volumes d'études. Son œuvre historique se distingue à la fois par une documentation scrupuleusement exacte et par un élément personnel partout perceptible, fait de ses qualités de styliste et de sa vision originale.

Mais Huizinga est aussi un essayiste de premier ordre. On va s'en rendre compte en lisant son *Homo Ludens*, qui est de 1938. Disons qu'en dehors de cet ouvrage, il est devenu célèbre dans le monde entier par ses *Ombres de demain* (1935) et son *Monde abîmé* (1945, posthume), où il analyse de main de maître, et juge d'un point de vue démocratique, quoique non socialiste, les inquiétants phénomènes qui caractérisent notre temps.

Pendant son rectorat à l'université de Leyde, Huizinga a fait preuve d'un courage tranquille en écartant de cette université un lecteur de nationalité allemande qui s'était rendu coupable de propagande antisémite. C'était après l'avènement de Hitler, et cet acte du savant néerlandais, ainsi que son attitude générale, lui ont valu, en 1942, un internement de trois mois dans un camp d'otages, et ensuite un exil en province qui a duré jusqu'à sa mort.

JOHANNES TIELROOY.

UXORI CARISSIMAE

AVANT-PROPOS

Lorsqu'il est apparu clairement que le nom de Homo sapiens *convenait moins bien à notre espèce que l'on ne se l'était figuré jadis, parce qu'en fin de compte nous ne sommes pas aussi raisonnables que l'avait imaginé le siècle des Lumières dans son naïf optimisme, on a cru bon d'ajouter à la première définition celle de* Homo faber. *Or, ce second terme est encore moins propre à nous définir que le premier, car* faber *peut qualifier maint animal. Et ce qui est vrai de l'acte de fabriquer, l'est aussi du jeu : nombre d'animaux jouent. En revanche, le terme de* Homo ludens, *l'homme qui joue, me semble exprimer une fonction aussi essentielle que celle de fabriquer, et donc mériter sa place auprès du terme de* Homo faber.

Si l'on analyse à fond la teneur de nos actes, il se peut qu'on en vienne à concevoir tout agir humain comme n'étant que pur jeu. Quiconque se contenterait de cette conclusion métaphysique, fera bien de ne pas lire ce livre. La vieille attitude du scepticisme désabusé ne saurait être une raison suffisante pour renoncer à une étude qui se propose de dégager le jeu en tant que facteur fonda-

mental de tout ce qui se produit au monde. De longue date, la conviction s'est affermie en moi, de façon croissante, que la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu. Dès 1903, on peut relever des traces de ce point de vue dans mes œuvres. En 1933, j'en ai fait le thème de mon discours de recteur de l'Université de Leiden, sous le titre : Over de grenzen van spel et ernst in de cultur [1]. *Dans la suite, lorsque j'ai remanié ce discours à deux reprises, d'abord pour une conférence à Zurich et à Vienne (1934), puis pour une autre à Londres (1937), je l'ai intitulé :* Das Spielelement der Kultur, The Play Element of Culture. *A deux reprises, mes hôtes corrigèrent en :* in der Kultur, — in Culture, *et chaque fois j'effaçai la préposition pour rétablir le génitif. Car pour moi, il ne s'agissait pas d'étudier la place du jeu parmi les autres phénomènes de culture, mais d'examiner dans quelles proportions la culture offre un caractère ludique. Il m'incombait — comme dans cette étude plus développée — d'intégrer la notion de jeu, si je puis ainsi m'exprimer, à celle de la culture.*

Le jeu est envisagé comme un phénomène culturel, et non pas comme une fonction biologique. Il est traité avec les moyens de la pensée scientifique appliquée à la morphologie de la culture.

On remarquera que je m'abstiens le plus possible de recourir à l'interprétation psychologique du jeu, en dépit de son intérêt, et que je ne fais qu'un usage très limité des concepts et des explications de l'ethnologie, dussé-je parfois mentionner des faits ethnologiques. Le terme magique *par exemple, ne se rencontrera qu'une seule fois, jamais celui de* mana *et d'autres analogues. Si je*

1. *Des limites du jeu et du sérieux dans la culture.* Haarlem, Tjunk Willink, 1933.

donnais mes démonstrations sous forme de thèses, l'une d'elles affirmerait que l'ethnologie et les sciences apparentées négligent trop la notion de jeu. La terminologie courante relative au jeu reste insuffisante. J'ai eu constamment besoin d'un adjectif correspondant à jeu *et qui exprime simplement « ce qui appartient au jeu ou aux jeux ».*

Que l'on me permette ici d'introduire le mot ludique, *utilisé en français dans les ouvrages de psychologie, quoique cette forme soit inconnue du latin.*

Au moment de publier cet ouvrage, je crains qu'en dépit de tout le travail qu'il comporte, il ne soit considéré par beaucoup comme une improvisation ou une étude insuffisamment documentée. C'est là le sort réservé à quiconque veut traiter des problèmes de culture, que de s'aventurer sur des terrains variés qu'il ne possède pas à fond.

Je ne pouvais songer à combler d'abord toutes les lacunes de mon information, et je ne me suis pas fait une règle de répondre de chaque détail par une référence. Devant l'alternative : écrire maintenant ou jamais, sur un sujet qui me tenait à cœur, j'ai opté pour la première solution.

Leiden, 15 juin 1938.

PRÉFACE A LA SECONDE ÉDITION

En décembre 1939 parut une édition allemande de cet ouvrage, publiée par les soins du *Pantheon Akademische Verlaganstalt*, Amsterdam.

En collaborant à la traduction, j'ai eu l'occasion de compléter ou d'éclairer le texte en maints endroits et j'ai pu en même temps profiter de quelques suggestions amicales pour corriger des inexactitudes.

Leiden, septembre 1940.

I

NATURE ET SIGNIFICATION DU JEU COMME PHÉNOMÈNE DE CULTURE

Le jeu est plus ancien que la culture. En effet, la notion de culture, si insuffisamment délimitée soit-elle, suppose en tout cas l'existence d'une société humaine, et les animaux n'ont pas attendu l'arrivée de l'homme pour qu'il leur apprît à jouer. Certes, on peut le déclarer impunément : la civilisation humaine n'a enrichi la notion générale du jeu d'aucune caractéristique essentielle. Les animaux jouent exactement comme les hommes. Tous les traits fondamentaux du jeu se trouvent déjà réalisés dans celui des bêtes. Il suffit de suivre attentivement de jeunes chiens, pour observer tous ces traits dans leurs joyeux ébats. Ils se convient mutuellement au jeu, par une sorte de rite, des attitudes et des gestes. Ils respectent la règle qui défend de mordre l'oreille à un compagnon. Ils affectent une terrible colère. Et surtout : dans tout cela, ils éprouvent manifestement un haut degré de plaisir ou d'amusement. Semblable jeu de jeunes chiens en liesse n'offre pourtant qu'une des formes les plus élémentaires du divertissement animal. Il en existe d'une qualité

très supérieure et infiniment plus évoluée : véritables matches et belles scènes mimées pour des spectateurs.

Ici, il convient aussitôt de noter un point très important. Déjà sous ses formes les plus simples, et dans la vie animale, le jeu est plus qu'un phénomène purement physiologique ou qu'une réaction psychique physiologiquement déterminée. Il dépasse en soi les limites d'une activité exclusivement biologique ou du moins exclusivement physique. Le jeu est une fonction riche de sens. Dans le jeu « joue » un élément indépendant de l'instinct immédiat de la conservation, et qui prête à l'action un sens. Tout jeu signifie quelque chose. Si nous appelons esprit ce principe actif qui confère au jeu son essence, nous en disons trop; si nous le nommons instinct, nous ne disons rien du tout. Sous quelque aspect qu'on le considère, ce caractère « intentionnel » du jeu trahit la présence d'un élément immatériel dans son essence même.

La psychologie et la physiologie s'efforcent d'observer, de décrire et d'expliquer le jeu chez les animaux, les enfants et les hommes adultes. Elles cherchent à fixer la nature et la signification du jeu et à assigner au jeu sa place dans le plan de la vie. L'importance de cette place, le caractère nécessaire ou tout au moins utile de la fonction remplie par le jeu, sont admis généralement et sans contradiction comme point de départ de toute recherche et de tout examen scientifique. Les nombreuses tentatives pour définir cette fonction biologique du jeu sont très divergentes. On a cru pouvoir définir l'origine et le fondement du jeu comme une façon de se délivrer d'un excédent de vitalité. Suivant d'autres

théories, l'être obéit quand il joue à un penchant inné à l'imitation. Ou bien il satisfait un besoin de détente. Ou il accomplit l'exercice préparatoire à l'activité sérieuse que la vie exigera de lui. Ou encore, le jeu permet de s'exercer à la maîtrise de soi. D'autres hypothèses encore, en cherchent le principe dans une aspiration spontanée à pouvoir faire ou à déterminer quelque chose, aussi dans la soif de domination ou dans le besoin de compétition. D'autres enfin, considèrent le jeu soit comme l'innocent exutoire de penchants nuisibles, soit comme la compensation nécessaire à une tendance qui pousse à agir d'une façon trop unilatérale, ou comme l'assouvissement par une fiction de désirs irréalisables dans la réalité, assurant par là le maintien du sentiment personnel de soi [1].

Toutes ces explications ont un point de départ commun : l'hypothèse que le jeu se produit en fonction d'autre chose, qu'il répond à certaines fins biologiques. Elles demandent le pourquoi et le but du jeu. Les réponses à ce problème ne s'excluent l'une l'autre en aucune façon. On pourrait fort bien accueillir l'une après l'autre toutes les explications énumérées, sans tomber pour cela dans une embarrassante confusion de concept. De là, il s'ensuit que toutes ces explications sont fragmentaires. Si l'une d'entre elles était exhaustive, elle exclurait les autres, ou les comprendrait et les absorberait

1. A propos de ces théories, voir l'aperçu de H. Zondervan : *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Le Jeu chez les Animaux, les Enfants et les Adultes, Amsterdam, 1928, et celui de F. J. J. Buytendijk : *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften* (Le Jeu chez l'Homme et chez l'Animal comme manifestation des penchants vitaux), Amsterdam, 1932.

dans une unité supérieure. La plupart de ces tentatives d'explication ne s'occupent qu'en second lieu de la nature du jeu en soi et de sa signification pour les joueurs. Elles abordent immédiatement le jeu avec les instruments de mesure de la science expérimentale, sans prêter tout d'abord l'attention nécessaire à la particularité du jeu profondément ancré dans l'esthétique. En fait, l'essence première du jeu n'est même pas décrite. Devant chacune des explications données, la question reste valable : soit, mais quel est donc en somme le « plaisant » du jeu ? Pourquoi le bébé crie-t-il de plaisir ? Pourquoi le joueur s'égare-t-il dans sa passion, pourquoi une foule obstinée de milliers de têtes excite-t-elle le championnat jusqu'à la frénésie ? L'intensité du jeu ne se trouve expliquée par aucune analyse biologique. Et c'est justement dans cette intensité, dans ce pouvoir de surexciter que réside son essence, ce qui lui est proprement originel. La nature, si l'on se place à un point de vue logique, aurait tout aussi bien pu offrir à ses créatures toutes ces fonctions nécessaires de dépense d'énergie superflue, de détente après la tension, de préparation aux exigences de la vie et de compensation aux désirs les moins réalisables, sous la forme de simples exercices et de réactions mécaniques. Tout au contraire, elle nous donna le jeu, avec sa fièvre, sa joie, sa « facétie » (*grap*).

Ce dernier élément, le « plaisant » (*aardigheid*) du jeu, se refuse à toute analyse ou interprétation logique. Le mot *aardigheid* même est hautement significatif à cet égard. Dans sa dérivation de *aard* (nature, caractère) gît l'aveu que l'idée n'est pas réductible à une explication plus approfondie. Ce caractère irréductible ne s'est exprimé nulle part de façon aussi frappante pour notre senti-

ment moderne du langage, que dans l'anglais *fun*, passablement récent dans l'acception courante. A notre *grap* et à notre *aardigheid* néerlandais tout ensemble, correspondent à la fois le *Spass* et le *Witz* allemand, mais suivant des évolutions différentes. Fait curieux, le français ne possède pour cette notion aucun équivalent. Et cet élément est précisément ce qui définit l'essence du jeu. Dans le jeu, nous avons affaire à une catégorie de la vie immédiatement reconnaissable pour chacun et absolument primaire, à une *totalité*, s'il est jamais quelque chose qui mérite ce nom. Nous devons nous efforcer de le saisir dans sa totalité.

Le jeu, en tant que réalité observable pour tous, s'étend à la fois au monde animal et au monde humain. Par conséquent, il ne peut être fondé sur aucun lien rationnel, car un fondement sur la raison le limiterait au monde humain. L'existence du jeu n'est liée à aucun degré de civilisation, à aucune forme de conception de l'univers. Tout être pensant pourrait se représenter cette réalité du jeu, de jouer, immédiatement comme quelque chose d'indépendant en soi, même si sa langue ne possédait pas de terme général pour la définir. L'existence du jeu est indéniable. On peut nier presque toutes les entités abstraites : justice, beauté, vérité, esprit, Dieu. On peut nier le sérieux. Le jeu point.

Mais reconnaître le jeu, c'est, qu'on le veuille ou non, reconnaître l'esprit. Car, quelle que soit son essence, le jeu n'est pas matière. Déjà dans le monde animal, il dépasse les frontières de la vie physique. Du point de vue d'une conception déterministe d'un monde régi par de simples influences de forces, il est au plein sens du terme *superabundans*, superflu. Seul le souffle de l'esprit qui élimine le déterminisme absolu, rend la

présence du jeu possible, concevable, compréhensible. L'existence du jeu affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans le cosmos. Les animaux peuvent jouer : ils sont donc déjà plus que des mécanismes. Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer : nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel.

Celui qui envisage la fonction du jeu non pas dans la vie animale ou dans la vie enfantine, mais dans la culture, est autorisé à aborder la notion de jeu là où la biologie et la psychologie l'abandonnent. Il trouve le jeu dans la culture, comme une entité donnée existant avant la culture même, accompagnant celle-ci et la marquant de son empreinte depuis l'origine jusqu'au stade de culture où il vit lui-même. Il trouve partout la présence du jeu comme une qualité déterminée d'action qui se distingue de la vie « courante ». Il peut négliger la question de savoir à quel point l'analyse scientifique réussit à réduire cette qualité à des facteurs quantitatifs. Il s'agit précisément pour lui, de cette qualité telle qu'il la trouve propre à la forme de vie qu'il dénomme jeu. Le jeu comme forme d'activité, comme forme pourvue de sens, et comme fonction sociale, voilà l'objet de son étude. Il ne pousse pas plus avant la recherche des penchants naturels qui déterminent le jeu en général, mais il considère le jeu sous ses multiples formes concrètes mêmes, en tant que structure sociale. Il cherche à comprendre le jeu, à la façon du joueur lui-même, dans sa signification primaire. S'il constate que le jeu repose sur un maniement d'images déterminées,

sur une certaine figuration de la réalité, alors son premier effort sera pour comprendre la valeur et la signification de ces images ou de cette figuration même. Il observera leur action sur le jeu même, et ce faisant tentera de saisir le jeu comme facteur de vie culturelle.

Les grandes activités primitives de la société humaine sont déjà toutes entremêlées de jeu. Qu'on songe au langage, ce premier et suprême véhicule que l'homme se fabrique pour pouvoir communiquer, apprendre, commander. Grâce au langage, il distingue, définit, constate, en un mot nomme, autrement dit élève les choses jusqu'au domaine de l'esprit. Tout en jouant, l'esprit créateur de langage saute sans cesse de la matière à la chose pensée. Chaque expression de l'abstrait recouvre une figure, et chaque figure un jeu de mots. Ainsi l'humanité recrée toujours son expression de l'existence, second univers imaginé à côté de celui de la nature. Ou que l'on prenne l'exemple du mythe, également une figuration de la réalité, plus poussée néanmoins que le simple mot. A l'aide du mythe, l'homme primitif tente d'expliquer les phénomènes terrestres, et fonde les choses humaines dans le divin. Dans chacune des fantaisies capricieuses dont le mythe revêt l'aspect de la réalité, joue un esprit inventif aux confins de la gravité et du badinage. Que l'on observe enfin le culte. La communauté primitive célèbre ses rites sacrés, qui lui servent à garantir le salut du monde, ses consécrations, ses offrandes, ses mystères, sous la forme de simples jeux au sens le plus littéral du mot.

Cependant, aux sources du mythe et du culte, jaillissent les grandes activités de la vie de la culture : ordre et droit, commerce et industrie, art et artisanat, poésie, sagesse et science. Celles-ci

prennent donc également leurs racines dans le champ d'action ludique.

Cette étude a pour but de montrer que l'idée de considérer la culture *sub specie ludi* ne se borne pas à une simple comparaison de rhéteur. Cette idée n'est absolument pas neuve. Elle a déjà connu une vogue générale au début du XVIIe siècle. Le grand théâtre laïque avait fait son apparition. A travers la série glorieuse de Shakespeare à Racine en passant par Calderon, le drame régit l'art poétique du siècle. Tour à tour, chaque poète compare le monde à une scène où chacun joue son rôle. Par là, le caractère « ludique » de la vie culturelle semble reconnu sans réserve. Toutefois, à bien regarder cette comparaison courante de la vie avec un spectacle, son intention, conçue sur des bases platoniciennes, semble presque entièrement résider dans l'éthique. C'était une variation sur le vieux thème de la vanité, une lamentation sur la frivolité des choses terrestres, sans plus. Le véritable enchevêtrement du jeu et de la culture ne s'y trouvait ni reconnu ni exprimé. A présent, il importe toutefois de caractériser le jeu pur et simple comme une base et un facteur de culture.

Dans notre conscience, l'idée de jeu s'oppose à celle de sérieux. Cette antithèse demeure provisoirement aussi irréductible que la notion de jeu elle-même. A la considérer de plus près, cette antithèse jeu-gravité ne nous paraît ni concluante ni solide. Nous pouvons dire : le jeu est le non-sérieux. Mais, outre que ce jugement ne dit rien au sujet des caractères positifs du jeu, il est fort instable. Aussitôt que nous modifions la proposition précédente pour dire : le jeu n'est pas sérieux, déjà l'antithèse nous trahit, car le jeu peut

fort bien être sérieux. Au surplus, nous rencontrons immédiatement diverses catégories fondamentales de la vie, se rangeant de même dans le non-sérieux, sans pour cela équivaloir au jeu. Le rire s'oppose à certains égards au sérieux, mais il ne se trouve en aucune façon lié directement au jeu. Les enfants, les joueurs de « football » ou d'échecs jouent avec le plus profond sérieux, sans la moindre velléité de rire. Il est curieux que précisément l'opération purement physiologique du rire soit la propriété exclusive de l'homme, tandis que la fonction ingénieuse du jeu est commune à l'homme et à l'animal. L'*animal ridens* d'Aristote caractérise presque plus nettement encore le contraste de l'homme avec l'animal que l'*homo sapiens*.

Ce qui vaut pour le rire, vaut aussi pour le comique. Le comique se range également dans le non-sérieux ; il présente un certain rapport avec le rire et le suscite, mais sa connexité avec le jeu est de nature accessoire. En soi, le jeu n'est comique ni pour les joueurs ni pour les spectateurs. De jeunes animaux et de petits enfants sont parfois comiques dans leur jeu ; déjà un couple de chiens adultes qui se poursuivent ne le sont plus ou guère. Si nous appelons comiques la farce et la comédie, ce n'est pas en raison de l'action du jeu en elle-même, mais en raison de la pensée qui s'y trouve contenue. La mimique du clown, comique et risible, ne peut être considérée comme jeu que dans un sens large.

Le comique est en rapport étroit avec la sottise. En revanche, le jeu n'est pas sot. Il se situe en dehors de l'antithèse sagesse-sottise. Pourtant la notion de sottise a dû servir pour exprimer la grande différence entre les états d'âmes. Dans l'usage du moyen âge finissant, la paire *folie et*

sens couvrait bien notre distinction entre jeu et sérieux.

Tous les termes de ce groupe de notions vaguement associées, auquel appartiennent jeu, rire, plaisanterie, badinage, comique et sottise, s'apparentent par le caractère irréductible de leur concept, caractère que nous avons dû reconnaître au jeu. Leur *ratio* réside dans une couche particulièrement profonde de notre être spirituel.

Plus nous tentons d'établir le point de démarcation entre la forme du jeu et les autres formes de vie qui lui semblent apparentées, plus cette forme laisse voir son extrême indépendance. Et nous pouvons pousser plus loin cette exclusion du jeu de la sphère des grandes oppositions de catégories. Si le jeu demeure en dehors de la disjonction entre sagesse et sottise, il reste tout aussi éloigné de l'antithèse du vrai et du faux. De même, de celle du bien et du mal. Le jeu en soi, s'il constitue une activité de l'esprit, ne comporte pas de fonction morale, ni vertu ni péché.

Si le jeu ne peut être relié directement ni au vrai ni au bien, se situerait-il par hasard dans le domaine esthétique ? Ici notre jugement hésite. La beauté n'est pas qualité inhérente au jeu comme tel ; cependant, celui-ci offre une tendance à s'associer à toutes sortes d'éléments de beauté. Aux formes les plus primitives du jeu, se rattachent dès l'origine, l'entrain et la grâce. La beauté du corps humain en mouvement trouve dans le jeu sa plus haute expression. Dans ses formes supérieures de développement, le jeu est pénétré de rythme et d'harmonie, les plus nobles dons de la faculté de perception esthétique qui aient été accordés à l'homme. Les liens entre le jeu et la beauté sont solides et multiples.

De tout ceci il reste que, dans le jeu, nous avons affaire à une fonction de l'être vivant qui se laisse aussi peu déterminer de façon complète par la biologie que par la logique ou l'éthique. La notion de jeu demeure remarquablement affranchie de toutes les autres formes de pensée où nous pouvons exprimer la structure de la vie spirituelle et de la vie sociale. Provisoirement, nous devons nous borner à circonscrire les caractères fondamentaux du jeu.

Sur ce point, notre sujet, le rapport du jeu avec la culture, nous favorise : il nous autorise à ne pas traiter de toutes les formes existantes de jeu. Nous pouvons, en principe, nous limiter aux jeux de caractère social. On peut, si l'on veut, les nommer les formes supérieures du jeu. Celles-ci sont plus aisées à décrire que les jeux plus primitifs des nourrissons et des jeunes animaux, par leur aspect plus épanoui et plus articulé, par leurs traits plus multiples et plus visibles, tandis que la détermination de l'essence du jeu primitif se heurte presque immédiatement à cette qualité irréductible du phénomène « ludique », que nous tenons pour inaccessible à l'analyse. Nous aurons à parler de concours et de championnats, de représentations et de spectacles, de danse et de musique, de mascarade et de tournoi. Parmi les caractères que nous voyons à énumérer, certains se rapportent au jeu en général, d'autres s'appliquent au jeu social en particulier.

Tout jeu est d'abord et avant tout une *action libre*. Le jeu commandé n'est plus du jeu. Tout au plus peut-il être la reproduction obligée d'un jeu. Déjà par ce caractère de liberté, le jeu déborde le cours de l'évolution naturelle. Il s'y ajoute, il s'y superpose comme un ornement. Ici,

cela va de soi, liberté doit être entendue au sens large où le problème du déterminisme ne se trouve point effleuré. On pourrait dire : cette liberté n'existe pas pour le jeune animal et l'enfant ; ceux-ci doivent jouer, en raison d'un commandement de leur instinct, et parce que le jeu sert à l'épanouissement de leurs facultés physiques et sélectives. Pourtant, introduire le terme instinct, c'est se retrancher derrière une inconnue, et admettre l'hypothèse que l'utilité du jeu équivaudrait à une pétition de principe. L'enfant et l'animal jouent, parce qu'ils trouvent du plaisir à jouer, et leur liberté réside là.

Quoi qu'il en soit, pour l'homme et l'adulte responsable, le jeu est une fonction qu'il pourrait aussi bien négliger. Le jeu est superflu. La nécessité n'en devient impérieuse que dans la mesure où le plaisir la fait éprouver pour telle. A tous moments, le jeu peut être différé ou supprimé. Il n'est pas imposé par une urgence physique, encore moins par un devoir moral. Ce n'est pas une tâche. Il s'accomplit en « temps de loisir ». Ce n'est que lorsque le jeu devient fonction de la culture, que les notions d'obligation, de tâche, de devoir s'y trouvent associées.

Ici donc apparaît un premier trait fondamental du jeu : celui-ci est libre, celui-ci est liberté. A ce trait s'en rattache immédiatement un autre.

Le jeu n'est pas la vie « courante » ou « proprement dite ». Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre. Déjà le petit enfant a la pleine conscience d'agir « seulement comme ça », « seulement pour rire ». Le degré de complication de cette conscience dans l'âme enfantine, est notamment illustré de façon frappante par le cas suivant qui m'a été communiqué autre-

fois par un père. Celui-ci trouve son petit garçon de quatre ans occupé à jouer au « train », assis sur la première chaise d'une rangée. Il embrasse le gamin qui déclare aussitôt : « Papa, tu ne peux pas donner de baiser à la locomotive : les wagons pourraient penser que ce n'est pas pour de vrai. » Dans ce « seulement » du jeu, s'exprime un sentiment de dépréciation, de « blague » opposée au « sérieux », qui paraît primaire. Néanmoins nous avons déjà observé que cette notion de « seulement jouer » n'exclut nullement la possibilité de réaliser ce « seulement jouer » avec une gravité extrême, disons avec une résignation qui tourne à l'enthousiasme, et élimine momentanément de manière complète la qualification de « seulement ». Tout jeu peut à tout instant absorber entièrement le joueur. L'opposition jeu-sérieux demeure à tout instant flottante. La dépréciation du jeu trouve sa limite dans la plus-value du sérieux. Le jeu tourne au sérieux et réciproquement. Le jeu peut s'élever jusqu'aux sommets de la beauté et de la sainteté, où il laisse le sérieux loin derrière lui. Ces questions difficiles seront traitées en leur temps, dès que nous examinerons de plus près le rapport du jeu avec une action sacrée.

Provisoirement il s'agit de circonscrire les caractéristiques formelles propres à l'activité que nous appelons jeu. Tous les observateurs insistent sur le caractère gratuit de cette activité. Elément indépendant de « la vie courante », elle se situe en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs. Bien mieux, elle interrompt ce mécanisme. Elle s'y insinue, comme une action temporaire, pourvue d'une fin en soi, et s'accomplissant en vue de la satisfaction qui réside dans cet accomplissement même. Ainsi du

moins, le jeu nous apparaît, considéré en soi et en première instance, comme un intermède dans la vie quotidienne, comme une occupation de détente. Mais déjà à ce titre d'alternance régulière, il constitue un accompagnement, un complément, voire une partie de la vie en général. Il pare la vie, il en compense les lacunes, et à cet égard est indispensable. Indispensable à l'individu, comme fonction biologique, et indispensable à la communauté pour le *sens* qu'il contient, sa signification, sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée, en bref comme fonction de culture. Il satisfait des idéaux d'expression et de société. Il se situe dans une sphère plus haute que celle, strictement biologique, du mécanisme nutrition-reproduction-conservation. Ce jugement est en apparente contradiction avec le fait que, dans la vie animale, les jeux de la période des accouplements jouent un si grand rôle. Mais serait-il absurde d'accorder au chant, à la danse, à la parade des oiseaux tout comme au jeu humain, une place en dehors du domaine strictement biologique ? Quoi qu'il en soit, le jeu humain, dans toutes ses manifestations supérieures, où il *signifie* ou *célèbre* quelque chose, a sa place dans la sphère des fêtes et du culte, la sphère sacrée.

Ce caractère indispensable du jeu, ce caractère d'utilité vis-à-vis de la culture, ou mieux ce caractère de culture, enlève-t-il au phénomène sa qualité de désintéressement ? Sans doute non, car ses fins mêmes se trouvent en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct ou de la satisfaction individuelle d'appétits. Comme action sacrée, le jeu peut servir la prospérité du groupe, mais alors d'une autre manière et avec d'autres moyens que l'acquisition immédiate d'éléments de subsistance.

Le jeu se sépare de la vie courante par la place et la durée qu'il y occupe. Il offre une troisième caractéristique par son isolement, sa limitation. Il se déroule littéralement. Il « se joue jusqu'au bout » à l'intérieur de certaines frontières de temps et d'espace. Il possède son cours et son sens en soi.

Voici donc un trait nouveau et positif du jeu. Le jeu commence et, à un certain moment, est « fini ». Il « se joue jusqu'au bout ». Aussi longtemps qu'il est en train, il présente mouvement, allées et venues, péripéties, alternance, enchaînements et dénouements. A sa limitation temporelle s'associe directement une autre qualité remarquable. Le jeu se fixe sur-le-champ comme forme de culture. Une fois joué, il demeure ensuite dans le souvenir comme une création spirituelle ou un trésor, se transmet, et peut à tout instant être répété, soit tout de suite, comme un jeu d'enfant, une partie de tric-trac, une course, soit après un long intervalle. Cette possibilité de répétition est une des caractéristiques essentielles du jeu. Elle ne s'applique pas seulement au jeu considéré dans son ensemble, mais aussi à la structure interne du jeu. Dans presque toutes les formes évoluées de celui-ci, les éléments de répétition, de refrain, de variations alternées forment quelque chose comme la chaîne et la trame.

La limitation locale du jeu est plus frappante encore que sa limitation temporelle. Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré

ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée.

Dans les limites du terrain de jeu règne un ordre spécifique et absolu. Et voici un nouveau trait, plus positif encore, du jeu : il crée de l'ordre, il est ordre. Il réalise, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée. Le jeu exige un ordre absolu. La plus légère dérogation à cet ordre gâte le jeu, lui enlève son caractère et sa valeur. Cette association intime au concept d'ordre motive, à coup sûr, la part si grande qui semble dévolue au jeu dans le domaine esthétique, comme nous l'avions déjà noté incidemment plus haut. Le jeu, disions-nous, révèle une aspiration à la beauté. Ce facteur esthétique est peut-être identique à la hantise de créer une forme ordonnée, qui pénètre le jeu sous tous ses aspects. Les termes dont nous pouvons user pour désigner les éléments du jeu, résident pour une bonne part dans la sphère esthétique. Ils nous servent aussi à traduire des impressions de beauté : tension, équilibre, balancement, alternance, contraste, variation, enchaînement et dénouement, solution. Le jeu engage et délivre. Il absorbe. Il captive, autrement dit il charme. Il est plein de ces deux qualités suprêmement nobles que l'homme peut observer dans les choses et peut même exprimer le rythme et l'harmonie.

Parmi les qualifications applicables au jeu, nous avons nommé celle de tension. Cet élément prend même une place importante et très particulière dans le phénomène qui nous occupe. Tension signifie incertitude, chance. Il y a une aspiration à la détente. Quelque chose doit « réussir » au prix d'un certain effort. Cet élément se révèle déjà dans les petites mains du nourrisson prêtes à agripper, chez le jeune chat jouant avec une bobine, chez la petite fille qui lance et attrape la balle. Il régit les jeux d'adresse ou les jeux-problèmes individuels, tels puzzles, patiences, réussites, tir à la cible, et acquiert plus d'importance au fur et à mesure que le jeu prend plus ou moins un caractère de compétition. Dans le jeu de dés et dans le championnat sportif, cette tension est portée à son comble. Cet élément confère à l'activité du jeu, en dépit de sa situation étrangère au domaine du bien et du mal, une certaine teneur éthique. Car, dans cette tension, la force du joueur est mise à l'épreuve : sa force physique, sa persévérance, son ingéniosité, son courage, son endurance, et en même temps sa force spirituelle, pour autant qu'il doive se tenir, malgré toute l'ardeur de son désir de gagner, dans les limites autorisées prescrites par le jeu. Les qualités d'ordre et de tension, propres au jeu, nous amènent à considérer la règle du jeu.

Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles d'un jeu sont absolument impérieuses et indiscutables. Paul Valéry l'a dit un jour en passant, et c'est une idée d'une portée peu commune : au point de vue des règles d'un jeu, aucun scepticisme

n'est possible. Car le principe qui les détermine est donné ici pour inébranlable. Aussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule. Il n'y a plus de jeu. Le sifflet de l'arbitre rompt le charme, et rétablit pour un instant le mécanisme du « monde habituel ».

Le joueur qui s'oppose aux règles, ou s'y dérobe, est un briseur de jeu. La notion de *fair* est étroitement liée au comportement dans le jeu : il faut jouer « honnêtement ». Le briseur de jeu est tout autre chose que le faux joueur. Ce dernier feint de jouer le jeu. Il continue à reconnaître en apparence le cercle magique du jeu. La communauté des joueurs lui pardonne plus volontiers qu'au précédent, car celui-ci détruit leur univers. En se dérobant, il découvre la valeur relative et la fragilité de cet univers, où il s'était momentanément enfermé avec les autres. Il enlève au jeu l'illusion, *inlusio*, littéralement « entrée dans le jeu », mot chargé de signification. Aussi doit-il être éliminé, car il menace l'existence de la communauté joueuse. La figure du briseur de jeu se dessine le plus clairement dans le jeu des enfants. La petite communauté ne demande pas si le briseur de jeu devient renégat par incapacité ou par manque d'audace. Ou plutôt elle ne lui reconnaît pas d'incapacité et le taxe de manque d'audace. Le problème de l'obéissance et de la conscience ne s'étend pas d'ordinaire pour elle au delà de la crainte du châtiment. Le briseur de jeu lui brise son monde magique, c'est pourquoi il est lâche et se trouve expulsé. Même dans l'univers du grand sérieux, les faux joueurs, les hypocrites et les imposteurs ont toujours eu plus de chance que les briseurs de jeu : les apostats, les hérétiques, les réformateurs et ceux qui sont prisonniers de leur conscience.

A moins que, selon le cas fréquent, ces derniers ne fondent à leur tour une nouvelle communauté pourvue d'une nouvelle règle propre. Le réprouvé précisément, le révolutionnaire, l'homme des sociétés secrètes, l'hérétique sont extraordinairement forts pour former des groupes et, au surplus, presque toujours marqués d'un caractère fortement ludique.

La communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. Non que le moindre jeu de billes ou la moindre partie de bridge conduise à la formation de clubs. Toutefois, le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales, exerce sa séduction au delà de la durée du seul jeu. Le club appartient au jeu comme le chapeau au chef. De là il serait trop facile d'aller ranger pêle-mêle dans les communautés de jeu tout ce que l'ethnologie désigne du nom de phratries, d'éphébies ou de groupements d'hommes. Néanmoins, on sera bien forcé d'observer sans cesse à quel point il est difficile de distinguer nettement les relations sociales durables, surtout celles des civilisations archaïques, de la sphère du jeu avec leurs fins suprêmement importantes, solennelles et même sacrées.

Le caractère exceptionnel et exclusif du jeu revêt sa forme la plus frappante dans le mystère dont celui-ci s'enveloppe volontiers. Les petits enfants, déjà, relèvent l'attrait de leur jeu en en faisant un « petit mystère ». Ceci nous appartient et n'est pas pour les autres. Ce que font les autres en dehors de notre cercle ne nous concerne pas momentanément. Dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur.

Nous *sommes* et nous *agissons* « autrement ». Cette abolition temporaire du « monde habituel » est déjà tout à fait manifeste dans la vie enfantine. Elle apparaît d'ailleurs aussi clairement chez les adultes dans les jeux rituels du culte des peuples primitifs. Pendant la grande fête d'initiation, où les jeunes gens sont accueillis dans la communauté des hommes, les néophytes ne sont pas seuls exemptés de la loi et de la règle ordinaire. Dans toute la tribu, les querelles sont suspendues. Tous les actes de vengeance sont ajournés. L'abolition temporaire de la vie courante de la communauté à l'occasion d'une grande période de jeux sacrés se décèle aussi à de nombreux indices dans les cultures plus évoluées. Tout ce qui regarde les saturnales ou les mœurs de carnaval en relève. Un passé national de mœurs locales plus rudes, régi par plus de privilèges de classe et une police plus débonnaire, tenait encore les licencieuses saturnales des jeunes gens pour des « extravagances estudiantines ». Dans les universités anglaises, celles-ci subsistent encore, codifiées dans le « ragging », décrit par le dictionnaire comme *an extensive display of noisy, disorderly conduct carried on in defiance of authority and discipline*[1].

La faculté d'être autre et le mystère du jeu se manifestent dans la mascarade. Ici le caractère « insolite » du jeu est parfait. Le travesti ou le masque « joue » un autre personnage. Il « est » un autre personnage ! La terreur enfantine, le divertissement débridé, le rite sacré et l'imagination mystique pénètrent, de manière indissoluble, tout le domaine de la mascarade et du déguisement.

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref,

1. « Un déploiement intense de conduite bruyante et désordonnée, poursuivi au mépris de l'autorité et de la discipline. »

définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.

La fonction du jeu, sous les formes supérieures envisagées ici, peut, pour la plus grande part, se ramener immédiatement à deux aspects essentiels. Le jeu est une lutte *pour* quelque chose, ou une représentation de quelque chose. Ces deux fonctions peuvent également se confondre, en ce sens que le jeu « représente » un combat pour quelque chose, ou bien est un concours, qui peut le mieux rendre quelque chose.

Etymologiquement, représenter a une signification aussi forte que faire voir. Cette opération peut se réduire à la vision d'une donnée naturelle placée devant les yeux de spectateurs. Le paon ou le dindon présentent aux femelles la splendeur de leur plumage ; mais cette présentation comporte déjà la mise en évidence, aux fins de provoquer l'admiration, du phénomène inhabituel, très particulier. Si l'oiseau y ajoute des pas de danse, la chose devient alors un spectacle, une évasion de la réalité ordinaire, une transposition de cette réalité sur un plan plus élevé. Nous ignorons ce qui alors se passe chez l'animal. Dans la vie enfantine, pareilles représentations sont, déjà très tôt, pleines d'imagination. On représente quelque chose d'autre, de plus beau, de plus noble ou de plus dangereux que ce qu'on est d'habitude. On est prince,

père, méchante sorcière ou tigre. L'enfant éprouve en outre ce degré d'enthousiasme qui le mène très près d'un croire-qu'il-est sans lui faire perdre la conscience complète de la « réalité ordinaire ». Sa représentation est de la réalisation d'une apparence, de l'imagination, c'est-à-dire une reproduction ou une expression par l'image.

Si l'on passe à présent du jeu enfantin aux représentations sacrées dans le culte de civilisations archaïques, on y rencontre alors, en comparaison du jeu enfantin, un élément spirituel davantage « dans le jeu », très difficile à préciser. La représentation sainte est plus que la réalisation d'une apparence, plus aussi qu'une réalisation symbolique : elle est une réalisation mystique. Quelque chose d'invisible et d'ineffable prend ici une forme belle, réelle et sainte. Les participants au culte sont persuadés que l'action concrétise une certaine félicité et met en œuvre un ordre de choses plus élevé que celui de leur vie habituelle. Néanmoins cette réalisation par le spectacle garde à tous égards les caractéristiques formelles du jeu. Elle est jouée, montée dans les limites d'un espace actuellement circonscrit, comme une fête, ce qui signifie dans la joie et la liberté. Un univers propre, de valeur temporaire, est enclos à son intention. Pourtant son action ne cesse pas de s'exercer une fois le jeu fini ; elle projette sa splendeur au dehors sur le monde ordinaire et prépare sécurité, ordre et prospérité pour le groupe qui a célébré la fête, jusqu'au nouveau retour de la saison sainte.

Des exemples peuvent être empruntés à tous les lieux de la terre. Suivant l'antique doctrine chinoise, la danse et la musique ont pour but de maintenir l'univers dans ses voies et de contraindre la nature au profit de l'homme. Des concours

organisés aux fêtes des saisons dépend la prospérité de l'année. Si les réunions n'ont pas lieu, la moisson ne mûrira pas [1].

L'action sacrée est un *dromenon*, c'est-à-dire quelque chose qui se fait. Ce qui est représenté est un *drama*, c'est-à-dire une action, que celle-ci revête la forme d'un spectacle ou d'une compétition. L'action reproduit un événement cosmique, non point seulement comme représentation mais comme identification. Elle répète cet événement. Le culte détermine l'effet figuré dans l'action. Sa fonction n'est pas une pure imitation, mais une communion ou une participation [2]. Il est un facteur *helping the action out* [3].

Pour la science de la culture, la question n'est pas de savoir comment la psychologie conçoit le processus qui s'exprime dans ces phénomènes. La psychologie caractérisera peut-être le besoin qui mène à ces représentations, d'« identification compensatrice » ou d'« action représentative en raison de l'impossibilité de réaliser une action réelle, intentionnelle [4] ». Pour la science de la culture, il importe de comprendre ce que signifient ces figurations dans l'esprit des peuples pour qui la transposition de l'expérience vécue constitue une valeur.

Nous touchons ici aux fondements de la science religieuse, au problème de l'essence du culte, du rite et du mystère. Tout le vieux culte hindou de

1. M. Granet : *Fêtes et Chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1914, pp. 150, 192; *id. : Danses et Légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926, pp. 351 ss.; *id. : La Civilisation chinoise*, Paris, 1929, p. 231.

2. *As the Greeks would say, rather* methectic *than* mimetic, J. E. Harrison, *Themis, A Study of the social origins of Greek religion*, Cambridge, 1912, p. 125.

3. R. R. Marett, *The Threshold of Religion*, London, 1912, p. 48.

4. Buytendijk, *loc. cit.*, pp. 70-71.

sacrifice des *Védas* repose sur cette idée que l'action cultuelle, offrande, compétition ou spectacle, dont le rite reproduit, rend ou figure un certain événement cosmique désiré, contraint les dieux à en provoquer la réalisation effective. En ce qui concerne le monde antique, ces rapports ont été traités de façon convaincante par miss J. E. Harrison, dans son livre *Themis, A Study of the social origins of Greek religion*[1], partant de la danse armée des Kourètes en Crète. Sans vouloir pénétrer tous les problèmes d'histoire des religions posés par ce thème, nous nous bornerons à examiner de plus près le caractère « ludique » de l'action sacrée archaïque.

Le culte est par conséquent un spectacle, une représentation dramatique, une figuration, un substitut de réalisation. Les jours de fêtes saintes, qui reviennent avec les saisons, la communauté célèbre par des spectacles sacrés les grands événements de la vie de la nature. L'alternance des saisons est représentée par des figurations du lever et du déclin des astres, de la croissance et de la maturité des moissons, de la naissance, de la vie et de la mort de l'homme et de l'animal. L'humanité *joue*, selon l'expression de Léo Frobenius, l'ordre de la nature[2], tel qu'elle conçoit celui-ci. A des époques reculées, d'après Frobenius, elle a d'abord pris conscience des phénomènes du monde animal et végétal, pour acquérir ensuite la notion de l'ordre du temps et de l'espace, des mois et des saisons, de la carrière du soleil. Puis elle joue sous la forme d'un jeu sacré cet ordre complet de l'exis-

1. Cambridge, 1912.

2. Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas*, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre, Phaidon Verlag, 1933; *id.*, *Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens*, Leipzig, 1932.

tence. Et dans ce jeu et par lui, elle réalise à nouveau les événements représentés, elle aide au maintien de l'ordre universel. Il y a même plus. Car les formes de ce jeu liturgique ont engendré l'ordre de la communauté elle-même, ses institutions politiques primitives. Le roi est le soleil, toute sa vie durant, le roi joue le soleil, pour subir enfin le destin solaire : du rite de la mise à mort du roi.

Nous laisserons à d'autres le soin de mesurer la valeur probante de cette explication du roi et de toute la conception qu'il recèle. Il importe seulement pour nous de savoir comment comprendre semblable figuration d'un sentiment primitif de la nature. Comment se déroule le processus qui commence par une expérience inexprimée de faits cosmiques et aboutit à une image jouable de ces faits ?

Frobenius rejette avec raison l'explication par trop simpliste qui se tiendrait pour satisfaite de faire intervenir une notion de « Spieltrieb » (impulsion du jeu), comme instinct inné [1]. « Les instincts », dit-il, « sont une invention de l'impuissance devant le sens des réalités ». Avec autant d'insistance, et à plus juste titre encore. il s'insurge contre la tendance d'une période révolue à chercher l'explication du moindre gain de culture dans un « à quelle fin », « pourquoi », « pour quelle raison ». (Critère selon lequel on prétend juger la force créatrice de culture d'une communauté.) Critère qu'il rejette comme étant une conception désuète de finalité [2].

La propre conception de Frobenius au sujet du processus spirituel qui a dû s'opérer ici, revient

1. *Loc. cit.*, pp. 23, 122.
2. *Kulturg.*, p. 21.

à dire : l'expérience encore inexprimée de la nature et de la vie se manifeste chez l'homme primitif comme du « saisissement » (« Ergriffenheit [1] »). « La création de figures procède chez les peuples, comme chez les enfants, comme chez tout homme créateur, du saisissement. » Les hommes se trouvent « saisis par la révélation du destin »... « La réalité du rythme naturel dans le devenir et le disparaître s'est emparée de leur conscience profonde, et a conduit celle-ci à une action volontaire et mesurée dans ses réflexes [2]. » Selon lui, on a donc affaire à un processus de transposition nécessairement spirituel. Par l'« Ergriffenheit », — terme en fait plus éloquent que les mots néerlandais voisins *bewogenheid, betroffenheid, ontroering* (émotion, bouleversement, trouble), — un sentiment de la nature, par réflexe, s'élève à une conception poétique, à une forme d'art. Sans doute est-ce la formule la plus approximative que nous puissions donner du processus de l'imagination créatrice, mais elle peut à peine en être considérée comme l'explication. Le chemin n'en demeure pas moins obscur par lequel la sensation d'un ordre cosmique passe de l'état esthétique ou mystique, de toute manière a-logique, au jeu sacré du culte.

Parmi les considérations du regretté savant, manque une définition plus approfondie de ce qu'il entend par *jouer* à propos de cette catégorie sacrée. A plusieurs reprises, Frobenius utilise ce terme de jouer pour caractériser l'activité des cérémonies du culte, mais il ne creuse pas le pro-

1. *Ibid.* p. 122. *L' « Ergriffenheit », comme moment du jeu enfantin,* p. 147; cf. le terme de Buytendijk, emprunté à Erwin Straus, signifiant : « disposition pathétique », « état de saisissement » comme fondement du jeu enfantin, *loc. cit.*, p. 20.
2. *Schicksalskunde,* p. 142.

blème de la signification du mot en l'occurrence. On se demande même, si dans sa conception ne s'est pas glissé un élément de cette finalité, qui lui répugne tant et qui ne répond pas absolument à la qualité du jeu. Puisque, d'après Frobenius, le jeu *sert* à représenter, à figurer, à accompagner, à réaliser l'événement cosmique, un moment quasi rationnel s'imposera de façon irrésistible. Pour Frobenius, le jeu, cette figuration, garde sa raison d'être dans l'expression de quelque chose d'autre, notamment d'un certain saisissement cosmique. Le fait que cette dramatisation est *jouée*, demeure apparemment d'une signification accessoire à ses yeux. Théoriquement, le phénomène pourrait aussi se manifester sous d'autres aspects. Selon nous, en revanche, ce qui importe précisément, c'est le fait même du jeu. Dans son essence, ce jeu n'est autre chose qu'une forme supérieure du jeu foncièrement équivalent des enfants ou même des animaux. Les origines de ces deux dernières formes peuvent difficilement se situer dans un saisissement cosmique, une sensation de l'ordre universel cherchant à s'exprimer. Du moins semblable explication ne serait-elle guère raisonnable. Le jeu enfantin possède la qualité ludique comme telle sous son aspect le plus pur.

Il nous paraît possible de décrire le mécanisme qui conduit du stade de « saisissement par la vie et la nature » à la conception de cette conscience dans un jeu sacré, en termes quelque peu différents de ceux de Frobenius, nullement pour donner l'explication d'une chose vraiment impénétrable, mais uniquement pour rendre admissible un état de fait. La communauté archaïque joue comme jouent l'enfant et l'animal. Cette opération, dès l'origine, est riche des éléments propres au jeu : ordre, tension, mouvement, solennité, en-

thousiasme. Dans une phase plus évoluée seulement de la vie sociale s'associe à ce jeu la conception que quelque chose s'y trouve exprimé : une image de la vie. Ce qui était un jeu dépourvu d'expression verbale, prend une forme poétique. *Dans* la forme et *dans* la fonction du jeu, qualité spécifique, la conscience qu'a l'homme d'être intégré dans le cosmos trouve sa première expression, la plus haute et la plus sainte. *Dans* le jeu pénètre peu à peu la signification d'un drame sacré. Le culte se greffe sur le jeu. Le jeu en soi fut toutefois le fait initial.

Nous nous trouvons ici dans des sphères difficiles à pénétrer, soit par les moyens de la psychologie, soit par la théorie de notre faculté de connaissance même. Les questions qui se posent à présent touchent au plus profond de notre conscience. Le culte est la forme la plus haute et la plus sainte de la gravité. Peut-il néanmoins être en même temps du jeu ? Dès le début, il a été établi que : tout jeu, d'enfants ou d'adultes, peut s'effectuer avec le sérieux le plus complet. Serait-ce au point que la qualité ludique doive toujours demeurer associée à la sainte émotion d'une action sacramentelle ? A ce propos, notre réflexion est plus ou moins entravée par la fixité des concepts que nous avons formulés. Nous avons coutume d'envisager comme absolue l'antithèse jeu-sérieux. Pourtant, selon toute apparence, elle ne constitue pas une règle fondamentale.

Que l'on considère un instant la gradation suivante. L'enfant joue avec un sérieux parfait — l'on peut dire à juste titre : sacré. Mais il joue et il sait qu'il joue. Le sportif joue avec un sérieux convaincu et avec la fougue de l'enthousiasme. Il joue et sait qu'il joue. L'acteur est pris par son

jeu. Néanmoins il joue et en est conscient. Le violoniste éprouve la plus sainte émotion ; il vit un monde extérieur et supérieur au monde ordinaire : cependant son activité reste un jeu. Le caractère « ludique » peut demeurer propre aux actions les plus élevées. Est-il permis de prolonger la série jusqu'à l'action sacrée pour prétendre que le prêtre aussi, dans l'accomplissement de son rituel, demeure un homme qui joue ? L'admettre pour une religion oblige à l'admettre pour toutes. Les notions de rite, de magie, de liturgie, de sacrement et de mystère pourraient alors venir se ranger dans le ressort du concept jeu. Ici il faut se garder de trop étendre cette notion. Nous jouerions avec un mot, si nous étendions trop la notion ludique. Il me paraît pourtant que nous ne versons pas dans cet abus en qualifiant de jeu l'action sacrée. Quant à la forme, celle-ci est jeu à tout point de vue, et elle est jeu quant à l'essence, dans la mesure où elle transporte les participants dans un autre univers. Pour Platon, cette identité du jeu et de l'action sacrée était reconnue sans réserve. Il n'hésitait pas à englober les choses saintes dans la catégorie du jeu. Il faut, dit-il [1], traiter sérieusement ce qui est sérieux, et c'est Dieu qui est digne de tout le sérieux béni, tandis que l'homme est fait pour être un jouet de Dieu, et c'est là sa meilleure part. Aussi chacun, homme ou femme, doit passer sa vie à jouer les jeux les plus beaux conformément à ce principe, et au rebours de son inclination actuelle. Car, poursuit-il, les hommes tiennent la guerre pour une chose sérieuse, « mais la guerre ne comporte ni jeu, ni éducation [2], précisément ce que *nous* tenons pour

1. *Les Lois*, VII, 803.
2. *Out' oun paidia... out' au paideia... axiologos.*

la chose la plus sérieuse. Chacun doit remplir le mieux possible la vie pacifique. Quelle est alors la juste manière ? Il faut vivre la vie en jouant certains jeux, sacrifices, chants et danses, pour gagner la faveur des dieux et pour pouvoir repousser les ennemis et triompher dans le combat [1] ».

Dans cette identification platonicienne du jeu et de la sainteté, la sainteté n'est point avilie par le nom du jeu, mais le jeu ennobli, par le fait qu'on accorde à sa notion l'accès des régions suprêmes de l'esprit. Au début de cet essai, nous disions que le jeu se manifeste avant toute culture. Il demeure aussi, en un sens, situé au-dessus de toute culture, ou du moins indépendant vis-à-vis d'elle. L'homme joue, comme l'enfant, pour son plaisir et son délassement, au-dessous du niveau de la vie sérieuse. Il peut aussi jouer au-dessus de ce niveau, des jeux faits de beauté et de sainte ferveur.

De ce point de vue, le lien intime qui associe le jeu au culte peut être déterminé de plus près. L'extrême similitude des formes rituelles et des formes ludiques s'éclaire ainsi davantage; il reste maintenant à établir dans quelle mesure chaque action sacrée pénètre dans la sphère du jeu.

Parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante

1. Cf. *Leges,* VII, 796, où Platon parle des danses sacrées des Kourètes comme de *Kourètôn enoplia paignia.* Les rapports intimes du mystère sacré et du jeu sont touchés de façon frappante par Romano Guardini dans le chapitre *Die Liturgie als Spiel* de son *Vom Geist des Liturgie,* pp. 56-70 (Ecclesia orans, herausg. von Dr Ildefons Herwegen, I, Freiburg i. B. 1922). Sans nommer Platon, il approche le plus près possible du jugement cité ci-dessus. Il attribue à la liturgie nombre de caractères que nous relevions comme traits du jeu. La liturgie aussi, est, en dernière analyse, « zwecklos aber doch sinnvoll » (sans finalité, mais pourtant riche de sens).

en constituait le plus important. Un espace fermé est isolé, soit matériellement soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien. Le jeu s'accomplit dans ce cadre où les règles sont valables. La délimitation d'un endroit consacré constitue aussi le trait initial de toute action sacrée. Cette nécessité d'isolement dans le culte, y compris la magie et la vie juridique, dépasse de beaucoup la simple portée locale et temporelle. Presque toutes les pratiques d'ordination et d'initiation tendent à créer des situations factices d'isolement et d'exception pour les ministres et les néophytes. Partout où il est question de vœu, d'admission dans un ordre ou dans une confrérie, de serment, de société secrète, il y a toujours, d'une manière ou de l'autre, un cadre semblable où tout ceci est valable. Le magicien, le devin, le sacrificateur commence par circonscrire son espace consacré. Le sacrement et le mystère impliquent un lieu saint.

Formellement, la fonction de cette délimitation est exactement la même, qu'elle vise à des fins sacrées ou au jeu pur et simple. La piste, le court de tennis, le terrain de marelle, l'échiquier ne diffèrent pas formellement du temple ou du cercle magique. La similitude frappante des sites de consécration dans le monde entier, atteste que pareils usages ont leurs racines dans un caractère originel et fondamental de l'esprit humain. On ramène souvent cette analogie générale des formes de culture à un motif logique, en tenant le besoin de délimitation et d'exception pour le souci d'écarter les influences nuisibles de l'individu consacré, particulièrement menacé et particulièrement dangereux du fait de son état sanctifié. Ce qui revient à placer à l'origine du processus de culture en cause une réflexion d'ordre rationnel et une intention utile; explication utilitaire contre laquelle

Frobenius mettait en garde. Cette explication ne se ramène pas, il est vrai, à celle qui nous présentait la religion comme le stratagème concerté de prêtres rusés, mais elle garde cependant un caractère d'interprétation rationaliste des motifs. Si l'on admet, en revanche, l'identité essentielle et originelle du jeu et du rite, et qu'on reconnaît en conséquence le lieu consacré comme étant au fond un espace ludique, la question erronée « à quelle fin », « pourquoi », ne se pose nullement.

Si l'action sacrée ne paraît guère dissociable du jeu, formellement, il importe alors de savoir si la relation entre le jeu et le culte s'étend au delà du terrain purement formel. Il est étonnant que la science religieuse et la sociologie n'aient pas insisté davantage sur la question d'apprécier la mesure où les actions sacrées, se déroulant sous les formes du jeu, se produisent en même temps selon l'attitude et dans l'atmosphère du jeu. Frobenius non plus, que je sache, n'a posé ce problème. Ce que je puis en dire ici se limite à quelques remarques sommaires tirées d'observations fortuites.

Il va de soi que l'attitude spirituelle d'une communauté qui éprouve et accomplit ses rites sacrés, est en première instance celle d'une sainte et intense gravité. Mais répétons-le une fois de plus: l'attitude ludique authentique et spontanée peut être celle du profond sérieux. Le joueur peut s'abandonner au jeu de tout son être. La conscience de « seulement jouer » peut être complètement reléguée à l'arrière-plan. La joie liée au jeu de manière indissoluble ne se mue pas seulement en tension mais aussi en transport. L'extravagance et l'extase constituent les deux pôles de l'ambiance ludique. Il n'est pas indifférent que ces deux mots expriment une situation « finie ». Peut-être pourrait-on dire que le ton du jeu est tou-

jours *majeur*. Mais ceci nous mènerait aux questions psychologiques que nous voulons éviter.

L'ambiance du jeu est par nature instable. A tout moment, la « vie courante » peut reprendre ses droits, soit sous l'effet d'un choc extérieur qui trouble le jeu, ou d'une infraction aux règles, soit en raison d'une circonstance interne : affaissement du sentiment ludique, désillusion, désenchantement.

Comment en va-t-il à présent de l'attitude et de l'atmosphère des célébrations sacrées ? Le mot *célébrer* le dit presque : l'action sacrée est célébrée, autrement dit, elle rentre dans le cadre de la fête. Le peuple prêt à gagner ses sanctuaires, se prépare à une manifestation de joie collective. Consécration, offrande, danses et compétitions rituelles, représentations, mystère, tout cela participe de la fête. Les rites fussent-ils sanglants, les épreuves des initiés cruelles, les masques terrifiants, le tout se joue comme une fête. La « vie courante » est arrêtée. Festins, ripailles et extravagances diverses accompagnent cette fête, pendant toute sa durée. Que l'on songe aux exemples de la Grèce ou à ceux de l'Afrique, il sera malaisé d'établir une limite nette entre l'ambiance de fête en général et la sainte émotion qui a le mystère pour centre.

A propos de l'essence de la fête, le savant hongrois Karl Kerényi a fait paraître, presque simultanément, lors de la publication de ce livre, une dissertation dont le sujet est très proche du nôtre [1]. Kerényi accorde à la fête aussi ce caractère d'indépendance primaire que nous faisons rentrer

1. *Vom Wesen des Festes*, Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde, I Heft 2 (déc. 1938), pp. 59-74 ; cf. aussi du même : *La Religione antica nelle sue linee fondamentali*, Bologna, 1944, cap. II : Il senso di festività.

dans la notion du jeu. « Parmi les réalités de l'âme », dit-il, « la solennité est une chose en soi, inassimilable à rien d'autre dans le monde [1]. » Kerényi estime que « le phénomène de la solennité semble avoir tout à fait échappé à l'ethnologue [2] ». On passe sous silence le fait réel de la solennité « comme s'il n'existait pas pour la science. Tout de même que le jeu, pourrait-on ajouter [3] ». Entre la fête et le jeu, il y a naturellement les relations les plus étroites. L'élimination de la vie courante, le ton joyeux dominant, sinon nécessaire, de l'action (la fête aussi peut être sérieuse), les frontières locales et temporelles, la coïncidence d'une exactitude rigoureuse et d'une vraie liberté, tels sont les principaux traits communs du jeu et de la fête. Dans la danse, les deux notions paraissent réaliser leur jonction la plus intime. Les Indiens Cora de la côte orientale du Mexique nomment leurs fêtes religieuses, célébrées à l'occasion de l'écrasement et de la torréfaction du maïs, un « jeu » du dieu suprême [4].

Les opinions de Kerényi sur la fête en tant que notion de culture, consolident et élargissent la base de ce livre sous leur forme provisoire à laquelle nous espérons que succédera une forme plus approfondie. Toutefois, en établissant un rapport étroit entre l'atmosphère de la fête sacrée et celle du jeu, tout n'a pas été dit encore. Au jeu authentique, en dehors de ses traits formels et de son ambiance joyeuse, un caractère essentiel se trouve encore associé de façon indissoluble : la

1. *Loc. cit.*, p. 63.
2. P. 65.
3. P. 63.
4. *Loc. cit.*, p. 60, d'après K. Th. Preuss, *Die Nayarit-Expedition*, I, 1912, p. 106 H.

conscience, même reléguée à l'arrière-plan, d'« agir seulement en apparence ». Reste à savoir dans quelle mesure semblable sentiment peut également s'associer avec l'accomplissement de l'action sacrée.

Si nous nous bornons aux rites des cultures archaïques, il n'est pas impossible alors de dégager quelques traits à propos du degré de gravité de leur accomplissement. Certains ethnologues admettent, je pense, que l'état d'esprit qui préside à la célébration et à la représentation des grandes fêtes religieuses chez les sauvages, n'est pas celui de l'extase et de l'illusion totales. Une conscience du « pas vrai » ne manque pas à l'arrière-plan. Ad. E. Jensen donne une image vivante de cette attitude spirituelle dans son livre *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*[1]. Les hommes ne paraissent éprouver aucune crainte vis-à-vis des esprits qui circulent partout au cours de la fête, et qui se montrent à tous les yeux aux points culminants de celle-ci. Le fait n'est pas surprenant : ce sont toujours les mêmes personnages qui sont chargés de la régie de l'ensemble des cérémonies; ils ont eux-mêmes confectionné les masques qu'ils portent, et qu'ils cachent à la vue des femmes, après usage. Ils font le bruit annonçant l'apparition de l'esprit, dessinent la trace de celui-ci dans le sable, soufflent dans les flûtes qui figurent la voix des ancêtres, et agitent les vrombisseurs. En bref, dit Jensen, leur situation ressemble tout à fait à celle des parents qui jouent au père Noël[2]. Les hommes débitent aux femmes quelques petits mensonges au sujet de ce

1. Stuttgart, 1933 (*La Circoncision et les Cérémonies de la maturité chez les populations primitives*).
2. *Loc. cit.*, p. 151.

qui se passe dans l'enclos du bois sacré [1]. L'attitude des néophytes même oscille entre l'émotion extatique, la feinte hébétude, le frisson d'horreur, l'air important et l'affectation de gamins [2]. Enfin les femmes ne sont pas entièrement dupes. Elles savent exactement qui se cache derrière tel ou tel masque. Néanmoins, une craintive agitation s'empare d'elles lorsqu'un masque s'approche, menaçant, et les fait se disperser avec des hurlements. Ces manifestations d'angoisse sont, d'après Jensen, en partie spontanées et sincères, en partie commandées par un devoir traditionnel. Il sied qu'il en soit ainsi. Les femmes tiennent en somme le rôle des figurants de la pièce, et savent qu'elles ne peuvent se comporter comme des briseurs de jeu [3].

Il est impossible d'établir ici le point de démarcation, à partir duquel la gravité sainte s'atténue jusqu'à la plaisanterie (*fun*). Chez nous, un père tant soit peu puéril peut se fâcher pour tout de bon, si ses enfants le surprennent au cours de ses préparatifs de Noël. En Colombie britannique un père Kwakiutl tua sa fille qui l'avait surpris tandis qu'il s'appliquait à un travail de ciselure en vue d'une cérémonie [4]. Pechuël-Loesche s'exprime, à propos du caractère flottant de la conscience religieuse des nègres du Loango, en termes analogues à ceux de Jensen. La croyance de ces sauvages aux spectacles et aux usages sacrés est une sorte de demi-croyance, allant de pair avec la moquerie et l'indifférence. L'essentiel, conclut-il, réside dans l'ambiance [5]. Dans le chapitre intitulé *Primitive*

1. P. 156.
2. P. 158.
3. P. 150.
4. Boas : *The Social organization and the secret societies of the Kwakiutl Indians*, Washington, 1897, p. 435.
5. *Volkskunde von Loango*, Stuttgart, 1887, p. 345.

Credulity, du livre de R. R. Marette *The Threshold of Religion,* se trouve expliquée l'influence permanente d'un certain élément de *make believe* dans les croyances primitives. L'enchanteur ou l'enchanté est à la fois conscient et dupe. Mais il veut être dupe [1]. « De même que le sauvage est un bon acteur, qui s'identifie entièrement à la figure qu'il représente, de même est-il un bon spectateur, pareil en cela aussi à l'enfant capable d'être mortellement effrayé par le rugissement de ce qu'il sait n'être pas un « vrai » lion [2]. » L'indigène, dit Malinowski, éprouve et craint sa croyance plus qu'il ne se le formule pour lui-même [3]. Le comportement des individus auxquels la communauté des sauvages attribue des qualités surnaturelles, peut souvent se définir comme un *playing up to the role* [4].

Malgré cette conscience partielle de l'inauthentique (du fictif) dans les relations magiques et surnaturelles, les mêmes observateurs insistent pour qu'on n'en infère point que tout le système de croyances et de pratiques soit uniquement une imposture, forgée par un groupe d'incrédules aux fins d'en dominer un autre, crédule celui-là. Au reste, semblable interprétation est fournie non seulement par de nombreux voyageurs, mais aussi par la tradition même des indigènes. Elle peut cependant ne pas être juste. « L'origine d'une action sacrée ne peut résider que dans la piété générale, et son maintien fallacieux en vue de favoriser la puissance d'un groupe, ne peut être que le der-

1. Pp. 41-44.
2. P. 45.
3. *Argonauts of the Western Pacific,* London, 1922. p. 239.
4. *Ibid.,* p. 240.

nier produit d'un développement historique[1]. »

De ce qui précède, un fait me paraît ressortir de la façon la plus claire : l'impossibilité de perdre un seul instant de vue la notion de jeu, à propos des actions sacrées des peuples primitifs. Non seulement la description des phénomènes contraint à l'emploi réitéré du terme « jouer », mais la notion de jeu comporte en soi la meilleure synthèse de cette unité indissoluble de croyance et de non-croyance, de cette association de la sainte gravité à l'affectation et à la « folie ». Jensen veut établir ici, il est vrai, une différence de principe entre le comportement de l'enfant et celui du primitif, bien qu'il concède une ressemblance entre le monde des enfants et celui des primitifs. L'enfant, mis en présence du père Noël, a affaire à « une apparition achevée » dans laquelle « il se retrouve immédiatement grâce à son propre talent ». « Il en va tout autrement de l'attitude productive de ces hommes au cours de l'élaboration des cérémonies dont il est question ici : Ce n'est point vis-à-vis d'apparitions achevées qu'ils réagissent, mais de la nature environnante et c'est à elle qu'ils ont affaire ; ils ont cherché à saisir et à représenter les démons peu rassurants qui la hantent[2]. » On reconnaît ici les vues du maître de Jensen, Frobenius. Deux objections s'élèvent toutefois. D'abord le « tout naturellement » de Jensen constitue la seule distinction exprimée entre le processus spirituel de l'âme enfantine et celui de l'âme du créateur primitif d'un rituel. Mais nous

1. Jensen, *loc. cit.*, p. 152. Cette façon d'expliquer l'imposture comme étant volontaire détruit à nouveau, selon moi, l'explication psychanalytique des cérémonies de la maturité et de la circoncision, rejetée par Jensen, pp. 153, 173-177.

2. Pp. 149-150.

ignorons ce processus. Nous avons affaire à une communauté cultuelle qui, tout comme l'enfant de chez nous, en reçoit les images « achevées », comme matière traditionnelle, et qui réagit comme l'enfant devant ces images. Pourtant ceci mis à part, les différentes phases de cette « réaction » à l'expérience de la nature, qui aboutissent au « saisissement » et à la « représentation » d'une mise en scène cultuelle, échappent complètement à notre observation. Frobenius et Jensen ne l'approchent qu'à l'aide d'une métaphore fantastique. Quant à la fonction qui s'exerce dans cette genèse d'une image, on ne peut guère en parler autrement que comme d'une fonction poétique, et on la désigne mieux encore en la nommant une fonction ludique.

Pareilles considérations nous font pénétrer profondément dans le problème de l'essence des conceptions religieuses originelles. Comme on le sait, cette notion est une des plus importantes à étudier pour tout spécialiste de la science religieuse. Lorsqu'une forme de religion admet une identité sacrée d'essence entre deux choses d'ordre différent, un homme et un animal par exemple, notre conception d'un lien symbolique n'exprime alors cette relation ni clairement ni de façon adéquate. L'unité des deux essences est beaucoup plus essentielle que le rapport entre une substance et son image symbolique. C'est une identité mystique. L'une est devenue l'autre. Le primitif, dans sa danse magique, *est* un kangourou. Toutefois il faut prendre garde aux déficiences et aux différences de la faculté d'expression humaine. Pour nous représenter l'état d'esprit du primitif, nous sommes bien forcés de le traduire au moyen de notre terminologie. Que nous le voulions ou non, nous transposons les conceptions religieuses de

cet être primitif sur le plan d'exactitude rigoureusement logique de nos notions. Ainsi nous exprimons le rapport entre ce primitif et son animal comme un rapport signifiant pour lui une « réalité », alors qu'il reste pour nous un « jeu ». Il a pris l'essence du kangourou. Il joue au kangourou, disons-nous. Mais le primitif lui-même ignore toute distinction entre les concepts « être » et « jouer », ignore toute identité, image ou symbole. Aussi continue-t-on à se demander si le meilleur moyen d'appréhender l'état d'esprit du primitif au cours de l'accomplissement de ses rites, n'est pas de s'en tenir à cette catégorie primaire du jeu. Dans notre notion du jeu, la distinction entre la crédulité et la feinte se perd. Cette notion de jeu s'associe sans contrainte à celle de mystère et de sainteté. Chaque vers d'une tragédie, chaque prélude de Bach, toute règle de la tragédie le prouvent. En persistant à considérer la soi-disant culture primitive comme une sphère ludique, on se ménage la possibilité d'une compréhension beaucoup plus directe et beaucoup plus générale de sa nature que ne le permettrait une analyse psychologique ou sociologique rigoureuse.

Le jeu sacré, indispensable au salut de la communauté, germe d'intuition cosmique et de développement social, n'en demeure pas moins un jeu, une action qui, comme le disait Platon, s'accomplit en dehors et au-dessus de la sphère de la simple vie besogneuse et austère.

Cette sphère du jeu sacré est celle où l'enfant, le poète et le primitif se retrouvent comme dans leur élément. La sensibilité esthétique en a quelque peu rapproché l'homme moderne. Nous songeons ici à la vogue actuelle du masque apprécié comme objet d'art. L'exotisme d'aujourd'hui, dût-il même impliquer quelque affectation, a pris des

racines beaucoup plus profondes que celui du XVIIIe siècle avec la mode des Turcs, des Indiens et des Chinois. Sans nul doute, l'homme moderne possède une forte aptitude à comprendre ce qui est lointain et étranger. Pour cela, rien ne lui vient plus à point que sa sensibilité à l'égard de tout ce qui est mascarade et déguisement. Tandis que l'ethnologie accuse l'importance sociale énorme du fait, le laïque évolué en subit l'émotion esthétique immédiate, sensation composite de beauté, d'horreur et de mystère. Une fois pour toutes, même pour le civilisé adulte, quelque élément mystérieux demeure attaché au masque. La vision de l'homme masqué nous transporte aussitôt, même en tant que pure perception esthétique sans rapport avec des conceptions religieuses déterminées, en dehors de la « vie courante », dans un autre monde que celui de la clarté du jour. Dans la sphère du primitif. de l'enfant et du poète : celle du jeu.

S'il est permis de faire converger nos idées sur la notion irréductible du jeu, à propos de la signification et de la nature des rites primitifs, une question délicate subsiste encore. Pourra-t-on maintenir cette notion quand des formes religieuses inférieures on passera aux plus élevées ? Des rites sanglants et bizarres des peuplades africaines, australiennes ou américaines, le regard se déplace vers les rites propitiatoires védiques, germe déjà de la sagesse des Upanishads, ou vers les homologies profondément mystiques des Egyptiens, ou vers le culte orphique et les mystères d'Eleusis. Leur forme et leurs pratiques demeurent étroitement apparentées aux cultes soi-disant primitifs, jusque dans les traits de cruauté et de bizarrerie. Mais nous y reconnaissons ou nous y

soupçonnons un stade de sagesse et de vérité, qui nous interdit de les considérer avec la supériorité qui, somme toute, n'était pas plus admissible à l'égard des cultures dites primitives. Il importe à présent de savoir si la croyance contenue dans ces formes supérieures doit être associée à la qualification de jeu, en raison d'une analogie formelle — même au point de vue de la conscience religieuse. Une fois admise la conception platonicienne du jeu, à laquelle nous venons d'aboutir, rien ne s'oppose à conclure par l'affirmative. Les jeux consacrés à la divinité, ainsi l'entendait Platon, sont les activités suprêmes de la vie auxquelles l'homme se doit de vouer son zèle. Ainsi l'on ne renonce nullement à l'appréciation du mytère sacré comme de la plus haute expression accessible de ce qui échappe à la logique. L'action sacrée, par certains de ses aspects, rentre dans la catégorie du jeu, sans rien perdre pour autant de son caractère hiératique.

CONCEPTION ET EXPRESSION DE LA NOTION DE JEU DANS LA LANGUE

Nous parlons du jeu comme de quelque chose de connu, nous tentons d'analyser la notion exprimée dans ce mot ou du moins de l'approcher de plus près, mais nous demeurons pleinement conscients que cette notion pour nous est déterminée peut-être aussi étroitement par le terme qui nous est familier. Ce n'est point une science de recherche mais la langue créatrice qui a conçu tout ensemble mot et notion. La langue, c'est-à-dire les innombrables langues. Personne ne s'attendra que celles-ci aient désigné, d'égale manière, à l'aide d'un seul mot, une notion absolument identique, comme il en va dans toutes les langues pour désigner des concepts tels que pied et main. Le cas n'est pas aussi simple.

Nous devons partir ici de la notion de jeu, sous sa forme familière, c'est-à-dire telle que l'expriment les mots usuels dans la plupart des langues européennes modernes, avec quelques variantes. Nous comptions pouvoir circonscrire cette notion comme suit : le jeu est une action ou une

activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante ». Ainsi définie, la notion semble apte à englober tout ce que nous appelons jeu, à propos d'animaux, d'enfants et d'hommes adultes : performances d'adresse, de force, d'esprit, de hasard. Cette catégorie du jeu paraissait susceptible d'être considérée comme un des éléments spirituels fondamentaux de la vie.

A présent, il apparaît tout de suite que la langue n'a pas distingué partout, ni dès le début, semblable catégorie générale avec une telle rigueur et ne l'a pas synthétisée d'un seul mot. Tous les peuples jouent et ils le font de manière notablement similaire : cependant, toutes les langues ne conçoivent pas du tout la notion du jeu d'une façon à la fois aussi stricte et aussi large, au moyen d'un seul mot, que les parlers européens modernes. Ici, l'on peut émettre à nouveau le doute nominaliste quant au bien-fondé du concept général, et dire : pour tous les groupes humains la notion du jeu ne contient pas plus que ce qu'exprime le mot qu'ils ont pour cela. Le mot, mais cela peut être aussi : les mots. Il est toujours possible qu'une langue ait mieux synthétisé que les autres, différentes manifestations du concept à l'aide d'un seul mot. Cette possibilité apparaît d'ailleurs immédiatement comme un fait. L'abstraction d'une notion générale de jeu a pénétré plus tôt et de façon plus complète dans une culture que dans une autre, avec la conséquence que, dans certaines langues très évoluées ayant conservé l'usage de mots tout à fait différents pour

rendre des formes différentes de jeu, cette multiplicité de termes entrava la synthèse de toutes les formes de jeu en un terme unique. Le cas est en gros comparable au fait reconnu que les langues dites primitives possèdent parfois des mots pour désigner les différentes espèces d'une catégorie, mais n'en possèdent point pour désigner la catégorie en général : tels des termes pour l'anguille et le brochet, mais non pour le poisson.

Divers indices prouvent que, si la fonction de jeu doit être appelée primaire, l'abstraction de ce phénomène a pris place secondairement dans certaines cultures. A ce point de vue, un fait me paraît très important : à savoir que dans aucune des mythologies de moi connues, le jeu n'est incarné dans une figure divine ou démoniaque[1], alors que d'autre part une divinité qui joue, s'y trouve souvent représentée. Autre argument en faveur de la conception tardive d'une notion générale du jeu : aucun nom commun indo-européen n'existe, qui désigne le jeu. Même le groupe des langues germaniques se dissocie par l'emploi de trois termes différents pour la dénomination du jeu.

Peut-être n'est-ce point un hasard si les quelques peuples qui ont toujours eu le jeu dans le sang dans une large mesure, divisent l'expression de cette activité en nombre de mots différents. Je crois pouvoir affirmer le fait de manière plus ou moins formelle, en ce qui concerne le grec, le sanscrit, le chinois et l'anglais.

Le grec possède en la désinence *inda* une expression remarquable pour caractériser le jeu des enfants. Ce suffixe est indéclinable et linguistique-

1. Lusus, fils ou compagnon de Bacchus et ancêtre des Lusitaniens, est naturellement une invention tardive.

ment irréductible [1]. Les enfants grecs jouent *sphairinda* — à la balle, *helkustinda* — à la corde, *streptinda* — au javelot, *basilinda* — au petit roi. Dans la complète indépendance de ce suffixe gît probablement l'irréductibilité de la notion de jeu, symboliquement exprimée. En opposition à cette qualification absolument spécifique du jeu enfantin, le grec n'utilise pas moins de trois mots différents pour la dénomination de la sphère ludique en général. Il y a tout d'abord *paidiá*, le terme le plus commode pour définir le jeu. L'étymologie en est entièrement transparente : le terme désigne ce qui appartient à l'enfant, mais se distingue immédiatement par l'accent de *paídia* — puérilité. Aussi bien, dans l'usage, *paidiá* ne se limite en rien à la sphère du jeu enfantin. Avec ses dérivés *paizein* — jouer, *paigma* et *paignion* — jouet, il peut signifier toutes espèces de formes ludiques, jusqu'aux plus nobles et aux plus saintes, comme nous l'avons déjà vu. A tout le groupe de mots, la nuance d'heureux, de joyeux, d'insouciant semble associée. Le terme *athurô*, *athurma*, par rapport à *paidiá*, demeure à l'arrière-plan. Il exprime la nuance de frivole et de futile.

Cependant il reste encore un domaine très étendu de notre terminologie, qui tombe dans la sphère du jeu, mais que ne recouvrent ni n'impliquent, chez les Grecs, ni *paidiá*, ni *athurma*, notamment celui des compétitions et des concours. Sur l'ensemble de ce domaine si important dans la vie grecque, règne le mot *agôn*. Son acception sacrifie une partie essentielle de la notion de jeu. La

1. Tout au plus peut-on supposer quelques rapports avec *inthos*, et sur cette base, compter la désinence *inda* comme élément linguistique égéen, pré-indogermanique. Comme suffixe verbal, la désinence se rencontre dans *alindô*, *kudindô* qui signifient tous deux « se vanter », à côté d'*aliô* et de *kuliô*. La notion semble ici affaiblie.

notion du non-sérieux, du ludique, en général ne s'y trouve pas clairement exprimée. Sur cette base, et en raison de la place exceptionnellement grande prise par l'*agôn* dans la culture hellénique et dans la vie quotidienne de tous les Hellènes, Bolkestein m'a reproché d'avoir englobé à tort dans la notion de jeu — à l'occasion de ma conférence *Over de grenzen van spel en ernst in de cultur* (sur les limites du jeu et du sérieux dans la culture) — les compétitions sportives des Grecs, depuis les grandes manifestations du genre, enracinées dans la culture, jusqu'aux plus futiles [1]. Quand nous parlons de « jeux olympiques », dit Bolkestein, nous reprenons « inconsciemment un terme latin qui traduit le jugement d'appréciation porté par les Romains sur les compétitions ainsi définies, jugement qui diffère du tout au tout de l'interprétation grecque ». Après une énumération de diverses formes d'agonistique qui montrent la part prise dans toute la vie grecque par le goût de l'émulation, il conclut : « Tout cela n'a rien à voir avec le *jeu*, à moins qu'on ne prétende soutenir que la vie entière ait été pour les Grecs un jeu! »

En un sens, telle sera néanmoins la tendance du présent ouvrage. En dépit de mon admiration pour les lumières constamment apportées par l'historien d'Utrecht sur la civilisation grecque, et malgré le fait que le grec ne soit pas seul à établir la distinction linguistique entre l'*agôn* et le jeu, il me faut toutefois m'opposer de la façon la plus formelle au jugement de Bolkestein. La réfutation de cette thèse réside en somme dans le contenu de tout ce qui va suivre. Je me borne provisoirement à ce seul argument : l'*agôn*, qu'il s'agisse

1. H. Bolkestein, *De Cultuurhistoricus en zijn stof*, Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologercongres, 1937, p. 26.

du cadre grec ou même du monde entier, accuse tous les traits formels du jeu et appartient, quant à sa fonction, pour une part prépondérante au domaine de la fête, c'est-à-dire à la sphère ludique. Il est tout à fait impossible de dissocier la compétition, comme fonction de culture, du rapport jeu — fête — culte. Pour expliquer la séparation terminologique entre les notions de jeu et de compétition en grec, il faut plutôt s'orienter de la manière suivante. La conception d'une notion générale, universelle et logiquement homogène, comme nous le présupposions, est souvent apparue tard. Dans la société hellénique, l'agonistique avait pris, déjà de bonne heure, une telle place, que l'esprit n'était plus conscient de son caractère ludique. Le concours, en toute chose et en toutes circonstances, était devenu chez les Grecs une fonction si intensive de la culture, qu'il comptait pour « habituel » et pleinement valide, et n'était plus éprouvé comme jeu.

Le cas de la Grèce, comme nous l'allons voir, n'est nullement unique. Il se produit sous un aspect quelque peu différent chez les peuples de l'Inde ancienne. Là aussi, l'expression du concept de jeu se trouve répartie entre plusieurs termes. Le sanscrit n'affecte pas moins de quatre racines à cet usage. Le terme le plus général pour jouer est *Krîdati*. Le mot désigne le jeu des enfants, des adultes et des animaux. Tout de même que le terme correspondant dans les langues germaniques, il sert à caractériser le mouvement du vent ou des vagues. Il peut signifier une idée générale de gambader, danser, sans notion explicite de jeu. Cette dernière signification est très voisine de la racine *nrt*, qui commande tout le domaine de la danse et de la représentation dramatique. *Divyati* désigne tout d'abord le jeu de dés, mais indique

aussi le jeu en général, badiner, « folâtrer », blaguer. La signification première semble être celle de lancer, à laquelle correspond également celle de rayonner [1]. Dans la racine *las*, — d'où *vilâsa*, se trouvent réunis les sens de rayonner, apparaître soudain, monter, aller et venir, jouer et en général « être occupé », l'allemand *etwas treiben*. Dans le substantif *lîlâ* (au dénominatif *lîlayati*), probablement le sens fondamental de balancer, bercer, exprime surtout le caractère léger, insouciant, joyeux, aisé, insignifiant du jeu. En outre *lîlâ* rend l'idée de « comme si », de simulacre, d'imitation. Ainsi *gajalîlayâ* signifie littéralement : jeu de l'éléphant, jouer « à l'éléphant »; *gâjendralîla*, littéralement : quelqu'un dont le jeu consiste à faire l'éléphant, à le représenter, à le jouer. Dans toutes ces dénominations du jeu, le point de départ sémantique semble l'idée d'un mouvement rapide, rapport qui se retrouve dans beaucoup d'autres langues. Bien entendu, ceci ne signifie pas que les mots n'aient exprimé à l'origine que pareil mouvement et n'aient été appliqués au jeu que plus tard. Les termes affectés au jeu en sanscrit ne sont pas utilisés pour traduire la notion de compétition. Or, ce qui est singulier, malgré les formes les plus diverses de la compétition dans la vie sociale de l'Inde ancienne, il n'y existe guère de dénomination spécifique pour la désigner.

Je dois à l'aimable obligeance du professeur Duyvendak quelques données sur la façon d'exprimer la fonction du jeu chez les Chinois. Ici encore, manque la synthèse, au moyen d'une seule dénomination, de toutes les activités que nous

1. Nous négligerons ici la composition avec *dyu* — ciel clair.

croyons devoir ranger dans la notion de jeu. Au premier plan figure le mot *wan* où dominent les notions du jeu enfantin. Le terme comprend principalement les significations spéciales suivantes : s'occuper de quelque chose, trouver plaisir à baguenauder (*to trifle*), batifoler, folâtrer, badiner. Il sert aussi à indiquer l'idée de manier, examiner, flairer, façonner des bibelots de ses mains; enfin il exprime la douceur du clair de lune. Le point de départ sémantique semble donc : entreprendre quelque chose avec une attention joueuse, se plonger dans une activité avec insouciance. Le mot ne s'utilise pas pour désigner le jeu d'adresse, la compétition, le jeu de dés ou la représentation.

Pour cette dernière catégorie, le jeu dramatique organisé, le chinois emploie les mots qui expriment couramment l'idée de « situation, établissement, disposition ». Pour tout ce qui regarde la compétition, il se sert d'un mot spécial *tcheng*, donc absolument comparable au grec *agôn*, et en outre du terme *sai*, propre à l'idée de compétition organisée en vue d'un prix.

A titre d'exemple du mode d'expression du concept ludique dans une langue ressortissant au domaine de la civilisation dite primitive, je puis décrire ici la situation, telle qu'elle se rencontre dans le « Blackfoot », un des parlers des Algonkins, grâce à la bienveillance du professeur Uhlenbeck. Pour tous les jeux enfantins, cette langue utilise le radical verbe *koâni*. Celui-ci ne peut être associé au nom d'un jeu enfantin particulier; il désigne le jeu enfantin en général, soit le jeu de nature futile, soit le jeu organisé. Aussitôt qu'il s'agit de l'activité d'adolescents ou d'adultes, le radical *koâni* cesse d'être utilisé, même pour ce qui concerne des jeux identiques à ceux des enfants. En revanche, *koâni* se retrouve dans

une signification érotique, et particulièrement pour indiquer des relations illicites. Pour exprimer l'accomplissement d'un jeu défini, régi par des règles, *kachsti* — sert de terme général. Le mot vaut aussi bien pour les jeux de hasard que les jeux d'adresse et de force. L'émulation et la victoire constituent ici le moment sémantique. Le rapport de *koâni* — à *kachsti* — transposé du plan nominal sur le plan verbal, présente donc quelque analogie avec celui de *paidiâ* à *agôn*, avec la réserve que les jeux de hasard qui ressortissent pour les Grecs à l'idée de παίζω, appartiennent dans le Blackfoot à la catégorie de l'*agôn*. Pour tout ce qui regarde la sphère magique et religieuse, les danses et les rites, ni *koâni* — ni *kachsti* — ne sont en usage. Le Blackfoot possède en outre deux mots distincts pour traduire l'idée de « vaincre », dont l'un, *amots* — est utilisé pour désigner à la fois la victoire dans une compétition, un concours ou un jeu, et dans un combat, dans ce dernier cas notamment pour une « opération de carnage », tandis que l'autre *skits* — *skets* — vaut exclusivement pour le jeu et le sport. Selon toute apparence, la sphère purement ludique et la sphère agoniale se confondent ici. Au surplus, un mot spécifique est affecté à l'idée de « parier » : *apska*. Il faut encore noter la faculté de donner à un verbe la signification accessoire de « pour la frime, pour rire », au moyen d'un préfixe *kip*, — littéralement, « tout comme, rien que tout comme » : ainsi *aniu* — il dit, et *kipaniu* — il dit pour rire, sans y croire.

Considérée dans son ensemble, l'idée de la notion de jeu dans le Blackfoot, en ce qui concerne la faculté d'abstraction et d'expression, n'est guère éloignée de la conception grecque, sans lui être identique.

Le fait que nous trouvions en grec, en iranien, et

en chinois une distinction générale entre l'expression du concept de compétition et celui de jeu, tandis que le Blackfoot établit une démarcation un peu différente, pourrait nous porter à donner raison à Bolkestein, en attribuant cette distinction linguistique à une différence essentielle plus profonde, sociologique et psychologique, entre le jeu et la compétition. Toutefois, l'ensemble des données de l'histoire des civilisations n'est pas seul à faire obstacle à pareille conclusion; de ce point de vue, une série de langues très éloignées les unes des autres, présentant une plus large conception de la notion de jeu, peuvent s'opposer aux langues citées plus haut. Outre la plupart des langues européennes modernes, il faut tenir compte du latin, du japonais et d'au moins une des langues sémitiques.

En ce qui concerne le japonais, l'aide amicale du professeur Rahder m'a permis de faire quelques observations. A l'encontre du chinois, et conformément aux langues modernes occidentales, le japonais possède un seul mot très précis affecté à la fonction du jeu en général, avec une opposition correspondante qui désigne le sérieux. Le substantif *asobi* et le verbe *asobu* expriment : l'idée générale du jeu, délassement, récréation, passe-temps, excursion, distraction, débauche, jeu de dés, oisiveté, disponibilité, désœuvrement. Ils signifient également : jouer, représenter quelque chose, contrefaire. Chose curieuse, le sens de *speling, play*, c'est-à-dire celui du mouvement limité d'une roue ou d'un véhicule, est identique en néerlandais et en anglais [1]. Fait tout aussi remarquable, *asobu* est lié à l'idée d'étudier sous la direction de quelqu'un, étudier quelque part,

1. Je ne puis vérifier s'il s'agit ici d'une influence de la technique anglaise sur le japonais.

comme le mot latin *ludus* l'est à l'idée d'école, *asobu* peut désigner un combat simulé, mais non une compétition comme telle, autre délimitation donc entre l'*agôn* et le jeu. Enfin, *asobu*, comparable ici au chinois *wan*, est employé pour caractériser des réunions mondaines où l'on prend le thé, et où l'on manie avec admiration des objets de céramique. Les rapports avec l'idée de se mouvoir rapidement, briller, folâtrer semblent faire défaut.

Une définition minutieuse de la conception japonaise du jeu devrait nous amener à un examen plus profond de la culture japonaise qu'il ne siérait ici ou qu'il ne me serait possible de le faire. Bornons-nous à ceci : l'extraordinaire gravité de l'idéal de vie japonais se déguise sous la fiction que tout cela n'est que pur jeu. Semblable à la *chevalerie* du moyen âge chrétien, le *bushido* japonais se déroule entièrement dans la sphère du jeu, est consigné sous des formes ludiques. La langue garde cette conception dans l'*asobase-kotoba*, le langage courtois, littéralement langage de jeu, employé à l'égard des hauts personnages. Les classes supérieures sont supposées jouer dans leurs moindres actes. La forme courtoise pour : vous arrivez à Tokio, se traduit littéralement par: vous jouez votre arrivée à Tokio. De même : j'ai appris la mort de votre père devient : j'ai appris que monsieur votre père avait joué sa mort. Je me trompe fort ou ce mode d'expression est très voisin de notre : *U gelieve* (vous plaise) ou de l'allemand : *Seine Majestät haben geruht*[1]. (Sa

1. Il faut cependant noter que l'idée de *ruhen* (prendre du repos) n'a été associée ici qu'à titre secondaire : *geruhen* (daigner) n'a originairement rien de commun avec *ruhen* (prendre du repos), mais est apparenté au moyen-néerlandais *roecken* (être soucieux de; cf. *roekeloos* = inconsidéré).

Majesté a daigné.) Le haut personnage est vu à un niveau que son seul bon plaisir poussera à quitter.

Parallèlement à ce travestissement de la vie noble dans la sphère ludique, il existe en japonais une notion très prononcée du sérieux, du non-jeu. Au mot *majime* s'appliquent les significations de : gravité, sobriété, dignité, solennité, et aussi celles de : tranquillité, honnêteté, bienséance. Il se rattache au terme que nous traduisons par « face » dans l'expression chinoise bien connue « perdre la face ». Dans l'emploi épithétique, il peut également signifier « prosaïque, terre à terre ». Il s'utilise en outre dans des tournures du type « c'est senti », « je ne ris pas », « il l'a pris pour argent comptant ».

Dans les langues sémitiques, d'après les renseignements du professeur Wensinck, la sphère sémantique du jeu est commandée par la racine *la'ab*, à laquelle celle de *la'at* se trouve manifestement apparentée. Ici pourtant, à côté de la signification de jouer au sens propre, le même mot désigne celle de rire et de se moquer. Ensuite, en arabe et en syrien, la racine se voit encore attribuer la signification de baver, pour un poupon : peut-être faut-il l'entendre comme l'action de faire des bulles avec sa salive, comme le fait le nouveau-né, ce que l'on peut bien interpréter comme un jeu. Les significations de rire et de jouer coexistent également dans l'hébreu *sahaq*. Il faut noter encore la signification de jouer d'un instrument de musique que l'arabe *la'iba* a en commun avec quelques langues européennes modernes. Dans les langues sémitiques, le point de départ sémantique de l'expression du concept ludique ne semble pas ressortir au même domaine

que celui des langues traitées précédemment. Plus loin nous reprendrons l'examen d'une donnée très intéressante de l'hébreu en ce qui concerne l'identité de l'*agôn* et du jeu.

En contraste frappant avec le grec, pourvu de modes d'expression variés et hétérogènes pour désigner la fonction ludique, le latin apparaît avec un seul mot, qui couvre tout le domaine du jeu et de jouer : *ludus, ludere,* dont *lusus* n'est qu'un dérivé. A côté de cela, existe encore *iocus, iocari* mais avec le sens spécifique de badinage, plaisanterie. En latin, ce terme ne désigne pas le jeu proprement dit. Le fondement étymologique de *ludere,* si le mot peut être utilisé à propos des ébats des poissons, du vol folâtre des oiseaux, du clapotis de l'eau, ne paraît pas résider dans le domaine du mouvement rapide, comme tant de vocables ludiques, mais bien plutôt dans celui du non-sérieux, de la feinte, de la moquerie. *Ludus, ludere* comprend le jeu enfantin, le délassement, la compétition, la représentation liturgique et, de façon générale, scénique, le jeu de hasard. Dans l'expression *lares ludentes* il signifie « danser ». La notion de « revêtir l'apparence de » semble au premier plan. De même, les compositions *alludo, colludo, illudo* sont toutes orientées vers l'idée de l'irréel, du fallacieux. *Ludi* s'écarte de ce point de départ sémantique au sens des jeux publics, qui acquirent une place si importante dans la vie romaine; de même, *ludus,* au sens d'école : l'un parti de la signification de compétition, l'autre probablement de celle d'exercice.

Chose curieuse, *ludus, ludere,* en tant que notion générale du jeu, non seulement ne s'est pas conservé dans les langues romanes, mais n'y a laissé, à ma connaissance, que peu de traces.

Dans toutes les langues romanes, donc apparemment de bonne heure, le terme spécifique *iocus, iocari* à étendu sa signification à celle de jeu, jouer, et a complètement supplanté *ludus, ludere.* Les formes sont : jeu, jouer (français), *giuoco, giocare,* (italien), *juego, jugar* (espagnol), *jogo, jogar* (portugais), *joc, juca* (roumain) [1]. Nous négligerons ici la question de savoir si la disparition de *ludus* est due à des causes phonétiques ou sémantiques.

Le domaine expressif du terme ludique est particulièrement vaste dans la généralité des langues européennes modernes. Aussi bien dans les langues romanes que dans les langues germaniques, le terme ludique s'étend à toute espèce de notions de mouvement et d'activité, sans aucun rapport avec le jeu dans son sens étroit et formel. Ainsi de l'application dudit terme à la mobilité limitée des rouages d'une mécanique, commune au français, à l'italien, à l'espagnol, à l'anglais, à l'allemand, au néerlandais et au japonais, comme nous y faisions allusion plus haut. Tout se passe, comme si la notion de jouer couvrait peu à peu un domaine toujours plus grand — beaucoup plus grand que celui de *paizô* et même de *ludere* — où sa signification spécifique se dissoudrait en quelque sorte dans celle d'une action ou d'un mouvement facile. Ceci est spécialement observable dans les langues germaniques.

Comme il a déjà été noté plus haut, le groupe des langues germaniques n'a pas de terme commun pour désigner l'idée de jeu et de jouer. Par conséquent, celle-ci apparemment n'était pas encore conçue comme notion générale dans la pé-

1. Terminologie similaire en catalan, provençal et rhéto-roman.

riode hypothétique du germanique primitif. En revanche, aussitôt que chacune des branches des langues germaniques atteste l'existence d'un mot pour jeu, jouer, dans l'usage, chacun de ces mots suit alors une évolution sémantique tout à fait parallèle, ou, plus exactement sans doute, le même groupe de notions, élargi et parfois d'apparence hétérogène, se trouve impliqué dans ce mot.

Dans la tradition très réduite du gothique, limitée à peu de chose près à une partie du Nouveau Testament, ne se rencontre pas de mot pour désigner le jeu, mais la traduction de Marc, x, 34 : *kai empaiksousin autô :* et ils le tourneront en dérision — par *jah bilaikandina* permet de supposer que le gothique exprimait l'idée de jouer à l'aide du même *laikan*, mot général pour traduire cette idée dans les langues scandinaves, et figurant en vieil anglais et dans le groupe allemand avec la même acception. En gothique, *laikan* n'apparaît que dans le sens de bondir. Nous avons vu plus haut que la signification fondamentale, concrète de certains vocables désignait le jeu comme un mouvement rapide[1]. Ou plus exactement peut-être : un mouvement rythmique animé. Telle est, dans le *Wörterbuch* de Grimm, la définition première donnée au substantif *leich*, dont les significations ultérieures se rangent dans la sphère du jeu, tandis que les acceptions concrètes de l'anglo-saxon *lâcan* servent à rendre l'idée de *to swing, wave about* comme un navire sur les vagues, du volettement des oiseaux comme du scintillement de la flamme. Dans la suite, *lâc* et *lâcan*, tout comme le vieux nordique *leikr, leika*, furent

1. Qu'on se souvienne de l'hypothèse de Platon, à savoir que le jeu aurait son origine dans le besoin de bondir des jeunes animaux, *Leges*, II, 653.

utilisés pour définir toute espèce de jeux, la danse et l'exercice physique. Dans les parlers scandinaves plus récents, c'est le sens de jouer qui subsiste presque exclusivement pour les mots *lege*, *leka* [1].

Le développement fécond de la racine *spel* dans les langues du groupe allemand est mis en lumière dans les articles circonstanciés consacrés à *Spiel* et *spielen*, par M. Heyne c. s. dans le *Deutsche Wörterbuch*, tome X, 1, 1905. En ce qui concerne la cohésion sémantique du terme ludique, s'impose un premier fait frappant. En néerlandais on peut bien *een spelletje doen* (faire un petit jeu), en allemand *ein Spiel treiben* (faire un jeu) mais le verbe en usage est *spelen* (jouer) même. On *joue* un *jeu*. En d'autres termes : pour exprimer la nature de l'activité, la notion contenue dans le substantif doit être répétée pour servir de verbe transitif. Ce qui signifie, selon toute apparence, que cette action est d'une nature particulière et indépendante, qu'elle se soustrait, pour ainsi dire, au domaine des activités habituelles : *jouer* n'est pas *faire* au sens courant.

Autre point important. Dans notre esprit l'idée de « jouer » (la remarque vaut aussi bien pour *to play*, *spelen* et *spielen*) incline constamment à s'affaiblir en la notion générale d'une certaine activité, qui ne semble plus avoir en commun avec l'idée de jouer au sens étroit, qu'une seule des diverses qualités du jeu, qu'il s'agisse de la nuance de quelque légèreté, d'une certaine tension ou incertitude, d'une alternance ordonnée, ou

1. Le vieux nordique *leika* a, comme le néerlandais *spelen*, une capacité significative exceptionnellement vaste. Il s'emploie également pour : se mouvoir librement, entreprendre, effectuer, manier, s'employer à, ou passer le temps, s'exercer à.

encore d'une certaine liberté de choix. Nous avons déjà indiqué que jouer continue toujours à désigner une liberté de mouvement limitée. Au moment de la dévaluation du florin, le Gouverneur de la *Nederlandsche Bank* déclara, apparemment sans la moindre intention poétique ou spirituelle : « Dans un champ d'action aussi restreint que celui qui subsistait pour l'étalon-or, l'étalon-or ne pouvait plus jouer. » Des expressions telles que « avoir libre jeu », « mener le jeu jusqu'au bout », « il y a quelque chose en jeu », témoignent toutes de cette altération du concept ludique. Il ne s'agit pas tellement ici d'une transposition consciente du concept sur le plan d'autres idées que de la notion spécifique d'une action ludique, donc non pas d'une expression poétique; la notion se résout bien plutôt d'elle-même en une inconsciente ironie. Sans doute n'est-ce point par hasard que le moyen haut-allemand *spil* et ses composés se trouvent si volontiers utilisés dans le langage de la mystique. De même l'usage si fréquent chez Kant d'expressions telles que « jeux de l'imagination, jeu des Idées, tout le jeu dialectique des Idées cosmologiques », est frappant.

Avant de passer à la troisième racine qui rend l'expression du concept de jeu dans les langues germaniques, il convient d'observer que le vieil anglais (ou anglo-saxon) a connu à côté du *lâc* et de *plega* le mot *spelian*, exclusivement d'ailleurs au sens spécifique de « figurer quelqu'un d'autre, représenter », *vicem gerere*. Il est notamment employé à propos du bélier qui est substitué à Isaac. Signification assurément applicable à notre « spelen », mais non point à titre essentiel. Nous négligerons ici le pur rapport grammatical du vieil an-

glais *spelian* avec le *spelen* généralisé dans le groupe allemand [1].

L'anglais *play, to play* est spécialement remarquable du point de vue sémantique. Il provient d'un *plega, plegan* anglo-saxon, qui déjà signifie principalement jeu, jouer, et accessoirement aussi mouvement rapide, geste, serrement de main, applaudissement, jouer d'un instrument de musique, donc toutes actions concrètes. L'anglais plus récent garde encore de nombreuses traces de cette signification étendue; ainsi chez Shakespeare, Richard III, IV, 2 :

Ah, Buckingham, now do I play the touch
To try if thou be current gold indeed.

Du point de vue de la forme, le vieux saxon *plegan, pflégan* en vieux haut-allemand et *plega* en vieux frison, correspond complètement à ce vieil anglais *plegan.* Tous ces mots dont le néerlandais *plegen* et l'allemand *pflegen* procèdent directement, ressortissent au domaine abstrait, quant à leur signification. Les significations les plus anciennes sont : répondre, s'exposer au danger ou au risque pour quelqu'un ou pour quelque chose [2]. Dans le même ordre d'idées suivent : s'engager à (néerl. : *zich verplichten*), prendre à cœur, avoir soin de, assister (néerl. : *verplegen*).

1. La forme *spel* dans *kerspel, dingspel* (paroisse, ressort du tribunal) est généralement considérée comme appartenant à une racine *spell-* (d'où le néerlandais *spellen,* épeler) qui fournit aussi l'allemand *beispiel* (exemple) et l'anglais *spell* et *gospel* (épeler, évangile) et que l'on tient pour différente de la racine *spel-* (jeu).

2. Cf. Van Wijck-Franck, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*², La Haye, 1912 ; voir *plegen, Boekenooogen, Wdb. d. Ned. taal,* XII, I (par G. J. Boekenoogen et J. H. van Lessen), *idem.*

Le néerlandais *plegen* a trait à l'accomplissement d'actions solennelles : hommage, grâce, serment, travail, cour amoureuse, sorcellerie, justice... et jeu [1]. Il réside donc, pour une bonne part, dans la sphère sacrée, juridique et éthique. Jusqu'à présent, vu la différence de signification, on a généralement admis que *to play* — jouer et le néerlandais *plegen* étaient issus d'une forme initiale sans doute homonymique mais pourtant différente. A y regarder de plus près, les deux mots semblent suivre l'un, une évolution vers le concret, l'autre, vers l'abstrait, toutefois évolution qui prend son point de départ dans une sphère significative très proche de celle du jeu. On pourrait la nommer la sphère cérémonielle. Parmi les plus anciennes significations de *plegen*, il faut ranger aussi celles de « célébrer » des fêtes, de « faire étalage d'opulence ». Le néerlandais *plechtig* (solennel) appartient à cet ordre d'idées. Au néerlandais *plicht* (devoir) répond formellement l'anglo-saxon *pliht* [2], d'où l'anglais *plight*, mais ce mot signifie tout d'abord danger, ensuite forfait, faute, blâme, puis « *pledge*, engagement ». Le verbe *plihtan* signifie exposer au danger, compromettre, engager. Au germanique *plegan*, le latin médiéval emprunte un *plegium*, qui devient *pleige* en vieux français, et *pledge* en anglais. Ce dernier a pour première signification caution, otage, gage,

1. Dans une poésie de la nonne brabançonne Hadewych (XIII[e] siècle), on rencontre ces vers :

Der minnen ghebruken, dat es een spel,
Dat niemand wel ghetoenen en mach,
Ende al mocht dies pleget iet toenen wel,
Hine const verstaen, dies noejt en plach.

(Ed. Joh. Snellen, Amsterdam, 1907, pp. 49 ss.) Ici, *plegen* pourrait sans inconvénient être entièrement entendu comme *spelen*.

2. A côté de *pleoh*, vieux frison *plê* = danger.

désigne ensuite le « gage de bataille », c'est-à-dire le prix, l'enjeu et enfin la cérémonie par laquelle on contracte l'engagement : la rasade — de là l'action de trinquer, la promesse et le vœu [1].

Qui nierait que ces idées de compétition, de défi, de danger ne soient toutes proches du concept de jeu ? Jeu et danger, chance hasardeuse, action téméraire, toutes ces notions s'interpénètrent. On inclinerait à conclure de la sorte : le mot *plegen*, avec tous ses dérivés, que ceux-ci aient trait au jeu, au devoir, etc., appartient à la sphère où « quelque chose est en jeu ».

Ceci nous ramène au rapport du jeu à la compétition et au combat en général. Dans toutes les langues germaniques, et aussi dans d'autres, le mot ludique est régulièrement utilisé pour désigner également le combat sérieux à main armée. La poésie anglo-saxonne, pour se limiter à un seul exemple, abonde en tournures attestant cet usage. Le combat s'intitule *heado-lâc*, *beadu lâc*, littéralement : jeu de combat, *âsc-plega*, jeu de la lance, etc., etc. Dans ces compositions, on a indubitablement affaire à des comparaisons poétiques, avec une transposition consciente de la notion de jeu sur le plan de la notion de combat. Le même phénomène se constate, quoique moins clairement, dans le *Spilodun ther Vrankon*, « là jouèrent les Francs », du *Ludwigslied*, la vieille chanson haut-allemande qui célèbre la victoire de Louis III, roi des Francs occidentaux sur les Normands à Sancourt, en 881. Néanmoins, il ne faudrait pas se hâter de considérer l'emploi du terme ludique pour désigner le combat sérieux comme pure mé-

1. Comparer à *pledge* dans ces dernières acceptions l'anglo-saxon *beadeweg, baedoweg = poculum certaminis, certamen.*

taphore poétique. Il y a lieu de se replacer ici dans une sphère primitive d'idées, où le combat sérieux à main armée, tout comme la compétition ou *agôn*, qui peut s'étendre des jeux les plus futiles à la lutte sanglante et mortelle, sont compris avec le jeu proprement dit dans la catégorie primaire d'un risque mutuel de chances, assujetti à des règles. Sous cet angle, l'application du terme ludique au combat procède à peine d'une métaphore consciente. Le jeu est combat, et le combat est jeu. Pour ce qui regarde cette conception de la cohésion sémantique, il faut citer un exemple remarquable de l'Ancien Testament, auquel j'ai déjà fait allusion à propos de la notion de jeu dans les langues sémitiques. Dans le livre II de Samuel, 2-14, Abner dit à Joab : « Que les jeunes gens s'apprêtent et jouent devant nous » = Reg. II, 2-14 : *Surgant pueri et ludant coram nobis.* Il en vient douze pour chaque camp : tous s'entretuent et le lieu de leur mort reçoit un nom de résonance héroïque. Il ne nous importe pas de savoir si le récit constitue l'explication étymologique d'un nom de lieu, ou s'il a un fondement historique. Ce qui nous intéresse ici, c'est que cette action s'intitule jeu, et qu'il n'est absolument pas dit : en fait, ce n'était pas un jeu. La traduction *ludant, spelen,* jouer est aussi irréprochable que possible : l'hébreu emploie ici une forme de *sahaq,* qui signifie en premier lieu « rire », puis « s'occuper en badinant » et « danser »[1]. Ici, il n'est pas question de transposition poétique : pareils combats étaient du jeu. A fortiori, il n'y a aucune raison de séparer la compétition, telle que nous la rencontrons partout — la culture grecque

1. Les Septante ont : *Anastètôsan dè ta paidaria paiksatôsan enôpion èmôn.*

ne représentant pas un cas isolé [1] — du jeu, en tant que sphère conceptuelle. Il en découle une autre conséquence. Si les catégories du combat et du jeu ne sont pas séparées dans la culture archaïque, l'assimilation de la chasse au jeu, telle qu'elle apparaît dans la langue et dans la littérature, ne nécessite plus d'explication complémentaire.

Le mot *plegen* a donné à entendre que le terme ludique pouvait pénétrer dans la sphère de la notion cérémonielle. Ce que prouvent, de façon très particulière, les mots du moyen néerlandais *huweliec, huweleic,* aujourd'hui *huwelijk, feestelic* — *feest* (fête) et *vechtelic* — *gevech* (combat), *fyuchtleek* en vieux frison, tous formés au moyen de la racine *leika* déjà mentionnée, qui fournit aux langues scandinaves le terme général du jeu. Sous sa forme anglo-saxonne *lâc, lâcan,* il exprime à côté de l'idée de jouer, sauter, se mouvoir en cadence, aussi celle d'offrande, de présent en général, de marque de faveur, même de générosité. Le point de départ réside probablement ici dans la notion de danse rituelle propitiatoire, comme l'a déjà admis Grimm [2]. *Ecgalâc* et *sveorta-lâc,* danse des épées, l'indiquent tout spécialement.

Avant d'abandonner l'examen linguistique de la notion de jeu, il faut encore parler de quelques applications du terme ludique dans la langue en général. Tout d'abord, l'emploi du mot jouer concernant le maniement des instruments de musique.

1. Soit encore observé en passant, que les combats singuliers de Thor et de Loki dans *Utgardloki,* Gylfaginning 95, s'intitulent *leika.*

2. *Deutsche Mythologie* 1, éd. E. H. Meyer, I, Göttingen, 1875, p. 32; cf. Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte I,* Berlin, 1934, p. 256; Robert Stumpfl, *Kultspiele der Germanen als Ursprung des Mittelalterlichen Dramas,* Bonn, 1936, pp. 122-123.

Nous avons déjà noté que l'arabe *la'iba* partageait cette signification avec nombre de langues européennes, notamment les langues germaniques qui, dès la période la plus primitive, indiquent la dextérité instrumentale en général par un terme de la catégorie ludique[1]. En ce qui concerne les langues romanes, à ce qu'il semble, seul le français connaît *jeu* et *jouer* dans ce sens[2], ce qui pourrait attester ici une influence germanique. Le grec et le latin ignorent cet usage, qu'on retrouve dans quelques langues slaves, probablement emprunté à l'allemand. Du fait que *joueur* (*speelman*) allait désigner tout particulièrement le musicien, il ne faut pas en inférer immédiatement que *joueur* (*speelman*) correspond de façon directe à *ioculator*, *jongleur*, dont la signification générale s'est vue restreinte d'une part à l'idée de poète-chanteur, d'autre part à celle de musicien, pour se réduire enfin à celle de jongleur de foire, opérant avec des couteaux ou des balles.

Il est tout à fait évident que l'esprit incline à comprendre la musique dans la sphère du jeu. L'exécution musicale implique presque toutes les caractéristiques formelles du jeu : elle se déroule dans un cadre limité, est susceptible de répétition, consiste dans l'ordre, le rythme, l'alternance et enlève auditeurs et exécutants à la sphère « courante », dans un sentiment d'allégresse, qui donne même à la musique sombre un caractère de plaisir sublime. En soi, il serait tout à fait compréhensible d'englober dans le jeu tout ce qui est musique. Toutefois, si l'on considère que le jeu instrumental

1. Le frison moderne établit une différence entre *boartsje* qui s'applique au jeu enfantin et *pylje* au jeu d'instruments, le dernier étant sans doute un apport néerlandais.
2. L'italien utilise *sonare*, l'espagnol *tocar*.

ne peut jamais s'appliquer au chant, et ne semble en usage que dans quelques langues, il devient alors plus probable que le point de fusion entre le jeu et l'habileté instrumentale doit être cherché dans la notion de rapidité, de mouvement agile et ordonné des mains.

En outre, un autre usage du terme ludique doit encore être mentionné, tout aussi répandu et non moins évident que l'assimilation du jeu et du combat, à savoir celui du jeu pris dans un sens érotique. Il est à peine nécessaire d'illustrer par de nombreux exemples, la prédilection qu'ont les langues germaniques pour l'emploi du mot jouer dans un sens érotique. *Speelkind*, expression néerlandaise correspondant au français « enfant de l'amour », le néerlandais *minnespel* (gestes de l'amour) n'offrent que quelques exemples parmi tant d'autres.. Le haut-allemand *laich*, *laichen*, qui s'applique au frai des poissons, le suédois *leka* utilisé pour la ponte des oiseaux, représentent encore le *laikan*, jouer, traité plus haut. Le sanscrit *krêdati* — jouer est souvent employé dans le sens érotique : *kradaratnam* — le joyau des jeux, — est un terme pour désigner le coït. Buytendijk nomme aussi le jeu d'amour, le modèle le plus pur de tous les jeux, qui montre le plus clairement tous les traits ludiques [1]. Pourtant, il s'agit ici de bien distinguer. Selon toute apparence, ce n'est point l'acte purement biologique de l'accouplement, qui est conçu comme jeu par l'esprit créateur du langage. A cet acte en soi, ne peuvent s'appliquer ni les traits formels ni les traits fonctionnels du jeu. En revanche, sa préparation, son prélude révèle souvent de nombreux caractères ludiques. Ceci est vrai notamment pour les cas où

1. *Loc. cit.*, p. 95; cf. 27-28.

un sexe doit conquérir l'autre en vue de l'accouplement. Les éléments dynamiques du jeu dont parle Buytendijk : la création d'obstacles, la surprise, la parure et le maquillage, l'élément de tension sont tous inhérents au *flirt* et au *wooing* [1]. Néanmoins, ces fonctions ne peuvent pas être interprétées non plus au sens strict du mot comme un jeu complet. Dans les pas de danse et dans la parade des oiseaux seulement, s'exprime de façon claire un élément ludique. Les caresses en elles-mêmes participent à peine encore de ce caractère, et ce serait une erreur de considérer l'accouplement même, en tant que « jeu d'amour », dans la catégorie du jeu. Le fait biologique de l'accouplement ne répond pas aux traits formels du jeu, tels que nous croyons devoir les établir. La langue aussi fait généralement une distinction entre l'accouplement et le manège amoureux. Le verbe *spelen* (jouer) s'applique particulièrement aux rapports érotiques qui sortent de la norme sociale. Le Blackfoot emploie, comme nous l'avons déjà dit, le même mot *koâni* pour le jeu enfantin en général, et pour désigner des relations amoureuses illicites. Tout bien considéré, il paraît juste de parler d'une métaphore typique et consciente à propos de la signification érotique du mot *spelen*, tant celle-ci est répandue et tant elle est évidente.

La valeur conceptuelle d'un mot dans la langue se trouve également définie par le mot qui exprime son contraire. L'antithèse du jeu est pour nous le *sérieux*, et aussi dans un sens plus spécial : le *travail*, tandis qu'au *sérieux* peuvent également s'opposer le *badinage* ou la *plaisanterie*. L'opposition complémentaire *jeu-sérieux* n'est rendue en

1. En français : « faire la cour ».

aucune langue de manière aussi entière que dans les langues germaniques, où le terme *ernst* du groupe allemand, néerlandais et anglais correspond tout à fait, par l'emploi et par le sens, au terme *alvara* du groupe scandinave. L'antithèse se trouve tout aussi rigoureusement exprimée dans le rapport *spondè-paidià* du grec. Les autres langues possèdent un adjectif à opposer à l'idée de *jeu*, mais pas de substantif, sinon à peine. Cela signifie que l'abstraction du concept n'est pas complètement accomplie. Le latin a bien l'adjectif *serius*, mais aucun substantif correspondant. *Gravis, gravitas* peuvent signifier sérieux, qualité de ce qui est sérieux, mais ce ne sont point des mots spécifiques affectés à la notion. Les langues romanes continuent à recourir à un dérivé de l'adjectif : *serietà* en italien, *seriedad* en espagnol. Le français emploie l'adjectif substantivement (*le sérieux*) et n'a pas créé de substantif dérivé.

Le point de départ sémantique de *spondè* réside dans la signification de « zèle, diligence », celui de *serius* probablement dans l'idée de « lourd », qui est tenue pour apparentée à ce terme. Le mot germanique soulève plus de difficultés. C'est la notion de « combat » qui sert ici partout d'acception première à *ernest, ernust, eornost.* D'ailleurs, *ernest* peut dans certains cas signifier « combat » directement. Il est pourtant douteux que le vieux norrois *orrusta-praelium* et le vieil anglais *ornest-combat singulier, « pledge »*, gage de bataille, provocation en duel, qui se sont confondus formellement avec *earnest* dans l'anglais plus récent, dérivent de la même racine étymologique que *eornost,* même si toutes ces significations ont trait à un seul rapport.

Dans l'ensemble, on pourrait peut-être en con-

clure que les termes exprimant le sérieux, en grec, en germanique ou dans d'autres parlers, représentent une tentative secondaire de la langue en vue d'exprimer la notion générale antithétique de la notion générale du jeu. On a trouvé cette expression dans la sphère de « zèle, effort, peine », en dépit de l'association possible de ces trois idées à celle du jeu. L'avènement d'une désignation du sérieux signifie que la conscience de la notion de jeu, en tant que catégorie générale indépendante, est dès lors, pleinement atteinte. Il s'ensuit que précisément les langues germaniques qui ont conçu la notion de jeu d'une façon aussi large et aussi catégorique, ont également désigné son antithèse avec non moins de rigueur.

Réserve faite de la question linguistique, si l'on examine de plus près encore le groupe antithétique *jeu-sérieux*, ces deux termes ne s'avèrent pas équivalents. Le *jeu* y figure le terme positif, le *sérieux* s'arrête et s'épuise à la négation du jeu : le *sérieux* est le *non-jeu*, et rien d'autre. En revanche, la teneur significative de *jeu* n'est nullement définie ni épuisée par la notion du non-sérieux. Le *jeu* est une notion en soi. Cette notion, comme telle, est d'un ordre supérieur à celle du sérieux. Car le *sérieux* tend à exclure le *jeu*, tandis que le *jeu* peut fort bien englober le *sérieux*.

Après avoir rappelé ainsi le caractère nettement indépendant et originel du jeu, nous pouvons passer à l'examen de l'élément ludique de la culture en tant que phénomène historique.

LE JEU ET LA COMPÉTITION COMME FONCTION CRÉATRICE DE CULTURE

En parlant de l'élément ludique de la culture, nous n'entendons pas que, parmi les diverses activités de la vie culturelle, les jeux prennent une place importante ; nous ne prétendons pas davantage que la culture soit issue du jeu par un processus d'évolution, en ce sens que, ce qui était primitivement du jeu ait pu se transformer en autre chose, et s'appeler désormais culture. Notre conception est la suivante : la culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée. Même les activités visant directement à la satisfaction des besoins vitaux, telle la chasse, revêtent volontiers la forme du jeu dans la communauté archaïque. La vie sociale se manifeste sous des formes suprabiologiques qui lui confèrent une dignité supérieure figurée par les jeux. Dans ces jeux, la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde. Il ne faut donc pas entendre que le jeu se transforme ou se convertit en culture, mais bien plutôt que la culture, dans ses phases primitives, porte les traits d'un jeu, et se développe sous les formes et dans l'ambiance du jeu. Dans cette dou-

ble unité de la culture et du jeu, le jeu constitue l'élément primaire, objectivement observable et déterminé de façon concrète; la culture, en revanche, n'est que la qualification attribuée au cas donné par notre jugement historique. Cette conception est proche de celle de Frobenius qui, dans ses *Kulturgeschichte Afrikas* [1], parle de la culture « comme d'un « jeu » issu de l'« être naturel ». A mon sens toutefois, Frobenius interprète ce rapport de la culture au jeu de manière trop mystique et le décrit d'une façon trop vague. Il n'est point parvenu à dégager véritablement le caractère ludique de la culture.

Dans la progression d'une culture, le rapport supposé originel du jeu et du « non-jeu » ne reste pas invariable. D'ordinaire, la culture repousse peu à peu l'élément ludique à l'arrière-plan. Pour une grande part souvent, cet élément se trouve absorbé dans la sphère sacrée, il s'est cristallisé en sagesse et en poésie, dans la vie juridique, dans les formes de la vie politique. D'habitude la qualité ludique est alors entièrement dissimulée dans les phénomènes de culture. De tout temps, néanmoins, l'impulsion ludique peut à nouveau se faire valoir dans sa plénitude — même dans les formes d'une culture très évoluée — et entraîner l'individu comme la masse dans l'ivresse d'un jeu gigantesque.

De toute évidence, la cohésion de la culture et du jeu doit être cherchée spécialement dans les formes supérieures du jeu social, là où celui-ci consiste dans l'action ordonnée d'une communauté ou d'un groupe, ou de deux groupes vis-à-vis l'un de l'autre. Le jeu que l'individu joue isolément n'est fécond pour la culture que dans une mesure

1. P. 23.

limitée. Nous avons déjà indiqué plus haut que tous les facteurs fondamentaux du jeu, même du jeu en groupe, se trouvent réalisés dans la vie animale. Lutte, représentation, provocation, parade, feinte, règle limitative. Fait doublement remarquable en outre : les oiseaux roucouleurs exécutent des danses, les corbeaux organisent des vols de compétition, les oiseaux de bocage et les autres décorent leur nid, les oiseaux chanteurs produisent des mélodies. Compétition et représentation ne *procèdent* donc pas *de* la culture, en tant que divertissements, mais la *précèdent*.

Le jeu en groupe présente, pour une très grande part, un caractère antithétique. Il se déroule le plus souvent « entre » deux parties. Cette condition n'est pas nécessaire. Une danse, un cortège, un spectacle peuvent fort bien être dépourvus de ce caractère. En soi, antithétique ne signifie pas encore combatif, agonal, ou agonistique. Un chant alterné, les deux moitiés d'un chœur, un menuet, les parties ou les voix d'un jeu musical en groupe, les petits jeux d'*enlèvement* si intéressants pour la sociologie, fournissent des exemples de jeu antithétique, pas nécessairement d'un caractère agonal absolu, si l'élément de compétition s'y présente fréquemment. Bien souvent, une activité qui constitue déjà un jeu complet en soi, comme la représentation d'un spectacle ou l'exécution d'un morceau de musique, redevient en second lieu le sujet d'une compétition, la composition et l'exécution entrant en ligne de compte pour l'attribution d'un prix, comme c'était le cas dans le théâtre grec.

Parmi les caractéristiques générales du jeu, nous avons nommé plus haut la tension et l'incertitude. Le jeu comporte toujours la question de réussite. Cette condition se trouve déjà remplie

dans les jeux individuels, jeux d'adresse, résolution de problèmes ou jeux de hasard (patiences, puzzles, mots croisés, diabolo). Dans le jeu antithétique de nature agonale, cet élément de tension, de chance, d'incertitude atteint son degré suprême. Il s'agit de gagner et l'on y met une passion qui menace d'éliminer du jeu la légèreté. Cependant il importe de noter encore une différence importante entre ce type de jeu et le précédent. Dans le pur jeu de hasard, la tension ne se communique que dans une faible mesure des joueurs aux spectateurs. Les jeux de dés même sont de remarquables objets de culture, mais il faut néanmoins les tenir pour stériles à l'égard de la culture en soi. Ils ne sont d'aucun profit pour l'esprit ou pour la vie. Il en va autrement, dès que le jeu de compétition requiert de la dextérité, du savoir-faire, de l'adresse, du courage ou de la force. A mesure que le jeu devient « plus difficile », la tension s'accroît chez les spectateurs. Déjà le jeu d'échecs échauffe l'assistance, en dépit du caractère infécond pour la culture de cette occupation dépourvue en outre de toute beauté visible. Si le jeu produit de la beauté, il en acquiert aussitôt une valeur pour la culture. Mais cette valeur esthétique n'est pas indispensable au développement de la culture. Le jeu peut tout aussi bien s'élever au niveau de la culture, grâce à des valeurs physiques, intellectuelles, morales ou spirituelles. Plus le jeu est apte à élever le niveau de vie de l'individu ou du groupe, plus véritablement il se convertit en culture. La représentation sacrée et la compétition solennelle sont les deux formes qui partout reviennent sans cesse et qui permettent à la culture de se développer *comme* jeu et *dans* le jeu.

Ici, se pose derechef la question que nous avions déjà effleurée dans le précédent chapitre [1]. Est-il légitime de ranger sans réserve toutes les compétitions dans la catégorie du jeu ? Les Grecs, disions-nous, n'ont pas assimilé de but en blanc *agôn* à *paidià*. Ce fait, d'ailleurs, s'expliquait immédiatement par l'étymologie des deux termes. En effet, *paidià* exprimait de façon si directe et si claire ce qui se rapportait à l'enfant, que le mot n'avait pu s'appliquer aux compétitions sérieuses sinon dans un sens dérivé. En revanche, le terme *agôn* désignait la compétition sous un autre aspect : l'acception primitive d'*agôn* semble celle de réunion (cf. *agora*). Néanmoins, nous l'avons dit, Platon faisait bien usage de *paignion* pour désigner les danses sacrées, τά τῶν Κουρήτων ἐνόπλια παίγνια et de *paidià* pour désigner les rites en général. Que la plupart des compétitions des Hellènes se livrassent apparemment avec une pleine gravité, n'autorise pas à séparer l'*agôn* du jeu. Le sérieux, inhérent à l'accomplissement d'une compétition, ne signifie nullement la négation du caractère ludique. Cette compétition présente en effet toutes les caractéristiques formelles et même presque fonctionnelles du jeu. Elles se trouvent vraiment exprimées ensemble dans le mot néerlandais *wedkamp :* l'espace ludique — *campus* — et le *wedden,* c'est-à-dire l'établissement symbolique de la chose dont il s'agit, où « elle se passe », le point où se concentre la tension, et en outre le « risque ». Rappelons encore ici le curieux témoignage de II Samuel 2-14, où une compétition malheureuse et mortelle se trouve néanmoins indiquée à l'aide d'un terme affecté au *jeu* et appartenant à la sphère du *rire.* Sur un vase grec, on voit un

1. Pp. 45, 60.

combat armé caractérisé comme *agôn* par un joueur de flûte qui l'accompagne[1]. Les fêtes d'Olympie connaissaient des duels à mort[2]. Les prouesses violentes, où Thor et les siens rivalisaient avec les serviteurs d'Ugardaloki, étaient désignées à l'aide du mot *leika*, qui ressortit surtout à la sphère du jeu. Il ne nous a pas paru trop hasardeux de considérer la divergence entre les dénominations grecques du jeu et de la compétition, comme un défaut plus ou moins fortuit d'abstraction du concept général du jeu. Somme toute, il faut sans hésiter répondre affirmativement à la question de savoir si l'on peut ranger la compétition prise en elle-même dans la catégorie du jeu.

Jusqu'à un certain point, la compétition, comme tout autre jeu, est dépourvue de but. Autrement dit, elle se déroule en soi, et son résultat ne constitue en aucune façon une partie de l'évolution nécessaire de la vie du groupe. Le dicton populaire exprime clairement cette particularité : il ne s'agit pas des billes, mais du jeu. Cela signifie que l'élément final de l'action réside au premier chef dans l'issue comme telle, sans rapport direct avec ce qui suit. Le résultat du jeu, en tant que fait objectif, est insignifiant et indifférent en soi. Le Shah de Perse, qui aurait refusé, de passage en Angleterre, d'assister à une course pour le motif « qu'il savait bien qu'un cheval courait plus vite qu'un autre » avait, de son point de vue, parfaitement raison. Il ne consentait pas à se rendre dans une sphère ludique qui lui était étrangère: il entendait demeurer en dehors. L'issue d'un jeu

1. Paulv Wissowa XII c. 1860.
2. Cf. Harrison, *Themis*, pp. 221, 323, qui, à mon sens, a tort de donner raison à Plutarque là où celui-ci tient cette forme de lutte pour incompatible avec l'*agôn*.

ou d'un concours n'a d'importance que pour ceux qui entrent dans la sphère du jeu, comme joueurs ou spectateurs (sur les lieux, par radio ou autrement) et ont accepté ses règles. Ils sont devenus et seront des participants du jeu. Pour eux, il n'est ni insignifiant ni indifférent que le vainqueur soit Njord ou Triton.

Il « y va de quelque chose » : cette expression indique, de la façon la plus précise, l'essence du jeu. Aussi bien, ce « quelque chose » n'est pas le résultat matériel de l'action ludique, par exemple l'arrivée de la balle au but, mais le fait idéal de la réussite ou de l'aboutissement du jeu. Cette réussite apaise le joueur, qui persévère plus ou moins longtemps. Ceci est déjà vrai du jeu sans partenaire. La satisfaction de l'issue augmente avec la présence de spectateurs, si celle-ci n'est pas indispensable. Le joueur de patiences goûte une joie double s'il est observé, mais il éprouve du plaisir même sans assistance. Un point est essentiel dans tous les jeux : la réussite permet au vainqueur d'assurer sa réputation vis-à-vis d'autrui. Le pêcheur à la ligne offre le type courant du phénomène. Nous reviendrons plus loin sur cette question.

L'idée de gagner est étroitement associée au jeu. Dans le jeu individuel, le fait d'atteindre le but du jeu ne signifie pas encore gagner. Cette notion n'intervient que lorsqu'on joue contre autrui.

Qu'est-ce que gagner? Et que gagne-t-on ? Gagner, c'est « manifester sa supériorité » à l'issue d'un jeu. Toutefois, la validité de cette supériorité bien établie, a tendance à prendre l'apparence d'une supériorité en général. Et par là, le fait de gagner dépasse le jeu en soi. Il attire la considération, l'honneur. Et cet honneur et cette consi-

dération profitent immédiatement à tout le groupe du gagnant. Derechef apparaît une qualité très importante du jeu : le succès qui s'y trouve remporté est, dans une large mesure, transmissible de l'individu au groupe. Mais il est un trait plus important encore. L'instinct agonal ne comporte pas au premier chef de désir de puissance ni de volonté dominatrice. L'impulsion primaire est de surpasser les autres, d'être le premier, et d'être honoré. La possibilité consécutive d'accroissement de puissance matérielle de la personne ou du groupe, n'est qu'une préoccupation secondaire. L'essentiel est d'« avoir gagné ». Le jeu d'échecs fournit l'exemple le plus pur de la victoire qui ne se manifeste par rien de visible ni de profitable, mais seulement par le fait de gagner.

On concourt ou on joue *pour* quelque chose. La victoire en soi demeure, en première et en dernière instance, le but du jeu ou de la compétition, mais cette victoire s'accompagne de diverses manières de la faire goûter. Il y a tout d'abord le triomphe célébré par le groupe au moyen d'acclamations et de louanges. L'honneur, la considération, le prestige en découlent, comme conséquences durables. D'ordinaire pourtant, dès le moment de délimitation du jeu, apparaît un facteur plus intimement associé à l'idée de gagner que le seul honneur. Le jeu suppose un enjeu. Celui-ci peut avoir une valeur symbolique ou matérielle, ou encore purement abstraite. L'enjeu est une coupe d'or, un joyau, une fille de roi, ou un quart de florin, la vie d'un joueur ou la prospérité de la tribu. Il peut être un gage ou un prix. *Vadium, gage,* néerl. : *pand* ou *wedde,* tel s'intitule l'objet symbolique placé ou jeté dans l'espace ludique. Le prix peut consister en une couronne de laurier,

en une somme d'argent, ou en toute autre valeur matérielle. Etymologiquement le mot *pretium* apparaît dans la sphère de l'échange et d'appréciation; il suppose une notion de *contre-partie*, mais il glisse dans la sphère du jeu. *Pretium*, prix, signifie d'une part *pretium justum*, l'équivalent médiéval du concept moderne de la valeur marchande, et va désigner, d'autre part, la louange et l'honneur. Il est presque impossible d'opérer une scission sémantique nette entre les domaines de *prix*, *gain* et *salaire*. *Salaire* est tout à fait étranger à la sphère du jeu : il indique la récompense légitime d'un service ou d'un travail donné. Pour obtenir un salaire, on ne joue pas, on travaille. Pourtant, l'anglais emprunte précisément à la sphère du jeu, son terme pour désigner le salaire : *wages*. *Gain* ressortit à la fois à la sphère de l'échange économique et à celle du jeu de compétition : le négociant réalise un gain, le joueur obtient un gain. *Prix* s'applique au jeu de compétition, à la loterie et à la marchandise en magasin. Entre *prisé* et *apprécié* se manifeste l'antithèse du sérieux et du jeu. L'élément de passion, de chance, de risque est tout aussi propre à l'activité économique qu'au jeu. La cupidité pure n'agit et ne joue pas. Risque, chance, incertitude du résultat, tension, forment l'essence du comportement ludique. La tension détermine le sentiment de l'importance et de la valeur du jeu, et ôte au joueur, lorsqu'elle s'accroît, la conscience qu'il joue.

Certains linguistes font dériver le nom grec désignant le prix d'un concours : *athlon*, de la même racine que le mot néerlandais *wedde*, *wedden* (appointement, gages) et le latin *vadimonium*. Au nombre des mots issus de cette racine,

se trouve aussi *athlètès*. Lutte, effort, exercice, et de là également l'idée d'endurance, de souffrance, de résistance et de misère[1]; telles sont les notions ici réunies. Dans le terme germanique *wedden*, l'effort, le zèle se trouvent aussi exprimés, mais l'on verra ce terme glisser vers la sphère juridique; à quoi nous reviendrons bientôt plus longuement.

A toute compétition, ne s'associe pas seulement l'idée de l'exécution *pour* quelque chose, mais aussi celle de l'accomplissement *quant à* et *à l'aide de* quelque chose. On lutte pour être le premier quant à la force ou l'adresse, la connaissance, la virtuosité, la splendeur ou la richesse, la clémence ou le bonheur, la naissance ou le nombre d'enfants. On lutte à l'aide de sa force corporelle, d'armes, d'ingéniosité ou des mains, de démonstrations, de grands mots, de vantardise, de hâblerie, d'insultes; avec le cornet à dés ou enfin au moyen de ruses et de tromperies. A ce propos, un simple commentaire encore. Suivant notre conception, le recours à la ruse et à la tromperie brise et abolit le caractère ludique de la compétition. Car l'essence du jeu est de respecter ses règles. Toutefois, la culture archaique ne donne pas raison sur ce point à notre jugement moral, pas plus que l'esprit populaire. Dans la fable du lièvre et du hérisson, le rôle de héros revient au mauvais joueur qui gagne à la course grâce à une tromperie. De nombreux héros légendaires triomphent au moyen de pareils subterfuges ou d'un secours extérieur. Pélops corrompt l'aurige d'Oenomaus pour lui faire introduire des

1. Cf. le rapport unissant *agôn* et *agônia* qui signifie d'abord compétition, plus tard aussi combat de l'âme, angoisse.

aiguilles de cire dans les essieux. Jason et Thésée viennent à bout de leur épreuve grâce à l'intervention de Médée et d'Ariane, Gunther grâce à celle de Siegfried. Dans le *Mahâbhârata*, les Kauravas gagnent la partie de dés au moyen d'une supercherie. Fria obtient de Wotan qu'il accorde la victoire aux Lombards par une double tricherie. Les Ases violent les serments jurés aux Géants.

Dans tout ceci, l'astuce devient, pour ainsi dire, un nouveau thème de compétition et une forme ludique. Le faux joueur, nous l'avons dit plus haut, n'est pas un briseur de jeu. Il feint d'en observer les règles, et joue jusqu'au moment où il est démasqué [1].

L'indétermination des frontières du jeu et du sérieux n'est jamais aussi complète que dans les exemples suivants. On joue à la roulette et on « joue à la bourse ». Dans le premier cas, le joueur conviendra que son action est du jeu, pas dans le second. L'achat et la vente dans l'espoir de chances incertaines de hausse ou de baisse de prix, sont considérés comme partie intégrante de la « vie des affaires », de la fonction économique de la société. Dans les deux exemples précités, l'aspiration est la même : réaliser un gain. Dans le premier, la chance est généralement soumise au pur hasard, pas entièrement toutefois, car il existe des « systèmes » en vue de gagner. Dans le second, le joueur se berce de quelque illusion de

1. Je ne puis découvrir de rapport direct entre le héros de la légende, qui atteint son but par la ruse et la tromperie, et la figure du dieu qui est à la fois pour l'homme un bienfaiteur et un traître. Voir W. B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger*, Mededeelingen der K. Akad. v. Wetensch., afd. Letterk. 66 b n° 3, 1928, et J. P. B. de Josselin de Jong, *De oorsprong van den goddelijke bedrieger*, *ibid.*, 68 b, n° 1, 1927.

pouvoir supputer la tendance future du marché. La différence d'attitude mentale est infime.

A ce propos, il est bon de signaler deux formes de rapports commerciaux basés sur une chance de réalisation future et issus d'un pari, si bien que l'on a pu se demander si le caractère primitif en était le jeu ou un intérêt de nature sérieuse. A la fin du moyen âge, à Gênes comme à Anvers, on voit apparaître le marché à terme et l'assurance viagère sous la forme de paris sur des éventualités d'ordre non économique, telles « la vie et la mort de personnes, les voyages ou pèlerinages, ou l'enfantement de garçons ou de filles, ou la conquête de quelques terres, places fortes ou villes [1] ». Ces tractations furent défendues à plusieurs reprises, notamment par Charles V [2], en raison de leur caractère illicite de jeu de hasard, même là où elles avaient déjà revêtu un aspect tout à fait mercantile. On pariait sur le choix d'un nouveau pape, comme aujourd'hui sur l'issue d'une course [3]. Au XVII[e] siècle encore, les opérations de marché à terme sont encore connues sous le nom de « paris ».

L'ethnologie a mis encore plus clairement en lumière à quel point la vie sociale des périodes archaïques de culture est habituellement basée sur une structure antithétique et antagonique de la communauté elle-même, et comme le monde

1. Anthonio van Neulighem, *Openbaringe van 't Italiaens boeckhouden*, 1631, pp. 25, 26, 77, 86 ss., 91 ss.

2. Verachter, *Inventaire des Chartes d'Anvers*, II, p. 400, IV p. 8; cf. E. Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*, 1897, pp. 84 ss. : à Barcelone 1435; à Gênes 1467 : *decretum ne assecuratio fieri possit super vita (m) principum et locorum mutationes.*

3. R. Ehrenberg, *Das Zeitalter der Fugger*, Iéna, 1912, II, pp. 19 ss.

mental d'une communauté semblable s'ordonne selon le dualisme de cette structure. Partout se rencontrent les traces de ce dualisme primitif, suivant lequel la tribu est divisée en deux moitiés ou phratries opposées et exogames. Les deux groupes se distinguent d'après leur totem. On est homme-corbeau ou homme-tortue, et l'on se trouve, en conséquence, soumis à tout un système d'obligations, de défenses, de mœurs et d'objets de vénération, inhérent à l'ordre du Corbeau ou à celui de la Tortue. Les relations des deux phratries sont celles d'une lutte et d'une rivalité réciproques, mais en même temps d'une assistance mutuelle et d'échanges de bons procédés. L'ensemble de ces rapports transforme vraiment la vie publique de la tribu en une série ininterrompue de rites strictement codifiés. Le système dualiste qui sépare les deux moitiés de la tribu, s'étend à toute la conception de l'univers. Chaque être, chaque objet appartient à un camp ou à l'autre, de façon que tout le cosmos se trouve englobé dans cette classification.

A côté de la division suivant les phratries, apparaît le groupement selon les sexes, qui peut également s'exprimer dans un dualisme cosmique tout à fait général : ainsi, l'opposition de Yin et de Yang chez les Chinois, le principe mâle et le principe femelle, dont l'alternance et la coopération maintiennent le rythme de la vie. De même du point de vue de ce groupement selon le sexe, on trouve à l'origine du système d'idées qui l'exprime, la séparation concrète en groupes de jeunes gens et de jeunes filles qui s'attirent mutuellement, à l'occasion des fêtes des saisons, sous des formes rituelles, en usant de chants alternés et du jeu.

Aux fêtes de l'année, se manifeste l'émulation

des groupes antagonistes de la tribu ou de ceux des sexes. La valeur créatrice de culture des compétitions solennelles de toute nature, organisées aux changements de saison, n'a été mise en lumière pour aucune des grandes civilisations comme pour la Chine ancienne par Marcel Granet. Si la construction qu'il ébauche est sans doute basée sur une interprétation des vieilles chansons, elle est si solidement étayée et correspond si parfaitement à tous les enseignements de l'ethnologie à propos de la société archaïque, qu'il ne faut point hésiter à en faire usage comme d'une donnée sûre d'histoire de la civilisation [1].

Granet décrit comme la phase tout à fait primitive de la civilisation chinoise, une situation, où les clans ruraux célèbrent les fêtes des saisons par des compétitions diverses, destinées à favoriser la fécondité et la croissance. Que tel soit généralement le but de ces cérémonies rituelles soi-disant primitives, la chose est suffisamment connue. Le succès de chacune des solennités, d'un jeu ou d'une compétition, est lié, dans l'esprit de la communauté archaïque, à la conviction profonde d'une prospérité acquise pour le groupe. Offrandes ou danses sacrées ont été une réussite : dès ce moment, tout va bien, les puissances supérieures sont propices, l'ordre universel est maintenu, le bien-être cosmique et social de la tribu et des siens se trouve assuré. Certes, il ne faut point concevoir ce sentiment comme la conclusion d'une série de déductions rationnelles. Il s'agit bien plutôt d'une conscience de la vie, d'une impression d'apaisement, cristallisée en une croyance plus ou

1. M. Granet : *Fêtes et Chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1919; *Danses et Légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926; *La Civilisation chinoise, la vie publique et la vie privée* (L'évolution de l'humanité, n° 25), Paris, 1929.

moins formulée, dont nous aurons l'occasion de considérer de plus près les manifestations. Pour en revenir à la description de Granet de la préhistoire chinoise : la fête d'hiver, célébrée par les hommes dans la maison des hommes, revêt un caractère dramatique intense. Au milieu d'une ferveur et d'une ivresse extatiques s'organisaient danses d'animaux, ripailles, paris, prouesses. Les femmes en sont exclues, mais le caractère antithétique de la cérémonie subsiste néanmoins. L'accomplissement des rites dépend précisément de l'émulation et de l'alternance. Il y a un groupe d'hôtes, et un autre d'invités. Si l'un représente le principe *Yang*, qui comprend le soleil, la chaleur, l'été, l'autre figure *Yin* qui englobe la lune, le froid, l'hiver.

Toutefois, les conclusions de Granet vont bien au delà de ce tableau d'une vie rurale agraire, quasi idyllique, réglée selon la nature des clans et des tribus. Le développement de principautés et d'empires régionaux, au sein du grand territoire habité par le peuple chinois, a provoqué la substitution au dualisme primitif supposé, d'une infinité de groupes rivaux. Semblables compétitions saisonnières de parties de tribus fournissent les bases d'une structure hiérarchique de la société. Le processus de féodalisation est issu du prestige remporté dans les concours par les guerriers. « L'esprit de rivalité qui animait les confréries masculines et qui, pendant la saison d'hiver, les opposait en des joutes dansantes, est à l'origine du progrès institutionnel[1]. »

Même si l'on ne consent pas à suivre les déduc-

1. Granet : *Civilisation*, p. 241. Le même thème est traité succinctement par José Ortega Y Gasset dans un article intitulé « El origen deportivo del Estado », 1924, *El Espectador*, t. VII, Madrid, 1930, pp. 103-141.

tions extrêmes de Granet, qui fait dériver toute la hiérarchie de l'Etat chinois ultérieur de ces coutumes primitives, on devra néanmoins admettre qu'il a montré, de façon magistrale, la place prise dans l'édifice de la civilisation chinoise par le principe agonal, place beaucoup plus significative que celle de l'*agôn* dans la culture hellénique, et où le caractère ludique essentiel se manifeste de façon encore plus éloquente.

Bientôt presque toute action rituelle revêtit la forme d'une compétition cérémonielle : le passage d'une rivière, l'ascension d'une montagne, la coupe du bois, la cueillette des fleurs [1]. Le type ordinaire de la fondation légendaire d'une puissance politique, est basé sur la prouesse merveilleuse ou le miraculeux chef-d'œuvre du prince héroïque qui prouve ainsi sa supériorité sur ses adversaires. D'habitude pareil tournoi entraîne la mort du vaincu.

Le fait important ici, est que toutes ces compétitions, même quand l'imagination leur prête l'aspect de combats titanesques et mortels, appartiennent dans leurs moindres particularités au domaine du jeu. Ceci saute aux yeux, dès que l'on compare les concours rapportés par la tradition chinoise sous une forme héroïque et mythique, avec les joutes saisonnières encore pratiquées aujourd'hui dans de nombreuses contrées du globe. L'observation vaut spécialement pour le chant — et les jeux de championnat des jeunes gens et des jeunes filles d'un groupe — à la fête du printemps ou de l'automne. En développant ce thème à propos de la Chine ancienne, sur la base des chants d'amour du Che King [2], Granet avait

1. Granet, *Fêtes et Chansons*, p. 203.
2. *Fêtes et Chansons*, pp. 11-154.

déjà indiqué l'existence de solennités analogues au Tonkin, au Thibet et au Japon. Pour l'Annam, où ces usages connaissaient récemment encore leur pleine splendeur, la question a été traitée de façon remarquable dans une thèse soutenue à Paris [1]. Ici l'on se trouve au centre de la sphère du véritable jeu. Chants alternés, jeux de balle, coquetteries, jeux d'esprit, devinettes, tout cela est intimement associé sous la forme d'une compétition animée entre les sexes. Les chansons même sont des modèles typiques de jeu : soumises à des règles fixes, à des alternances et à des répétitions, avec questions et réponses. La lecture de l'ouvrage de Nguyen est recommandable à quiconque cherche une illustration frappante du rapport du jeu avec la culture.

Toutes ces formes de compétitions attestent toujours leur connexion avec le culte, par la conviction constante qu'elles suscitent de leur indispensable utilité dans l'heureuse carrière des saisons, la maturité des moissons, la prospérité de l'année.

Si l'issue d'une compétition comme telle, en tant que réussite, intervient dans le cours de la nature, de toute évidence, le genre de combat importe peu. En soi, la réussite d'un combat ébranle le cours des choses. Toute victoire *représente*, c'est-à-dire *réalise* pour le vainqueur le triomphe des puissances du bien sur celles du mal, le salut du groupe qui l'obtient. Il s'ensuit que le pur jeu de hasard peut, au même titre que les jeux de force, d'adresse ou d'ingéniosité, revêtir un sens sacré, et *signifie* et *détermine* donc des activités divines. Il y a plus. Les notions de chance et de sort sont

1. Nguyen Van Huyen, *Les Chants alternés des garçons et des filles en Annam*. Thèse, Paris, 1933.

toujours proches de la sphère religieuse, pour l'esprit humain. Que l'homme moderne, désireux de prendre conscience de ces enchaînements d'idées, songe à ces futiles prophéties de la vie quotidienne, dont la mémoire revient avec les souvenirs d'enfance : même l'individu parfaitement équilibré, dépourvu de superstition, s'y laisse parfois prendre, sans y attacher la moindre importance. Pour donner un exemple littéraire, je rappellerai le passage de *Résurrection* de Tolstoï où l'auteur prête cette pensée à l'un des juges, à l'entrée du tribunal : si je fais tant de pas pour gagner mon siège, je n'aurai pas de douleurs d'estomac aujourd'hui.

De nombreux peuples rangent les jeux de dés au nombre des pratiques religieuses[1]. Des rapports existent entre la structure dualiste d'une communauté en phratries et la différence de couleur de la table à jeu ou des pions. Le terme *dyâtam* du vieil hindou, confond les acceptions de combat et de jeu de dés. Des relations curieuses unissent les notions de flèche et de dé[2]. L'univers même est imaginé comme une partie de dés jouée par Siva avec son épouse. Les saisons, *rtu's*, sont figurées par six hommes jouant avec des dés d'or et d'argent[3]. La mythologie germanique connaît également un jeu divin joué à une table. Après la catastrophe, les dieux se réunirent pour jouer aux dés, et lors de leur résurrection après le cré-

1. Stewart Culin, *Chess and Playing-cards*, Ann. Report Smithsonian Inst. 1896. Cf. G. J. Held, *The Mahâbhârata, an Ethnological Study*. Thèse Leyden, 1935. Cet ouvrage est très intéressant également pour la compréhension des rapports du jeu et de la culture.

2. Held, *loc. cit.*, p. 273.

3. Mbh. 13. 2368, 2381.

puscule, les Ases rajeunis retrouvent les tables à jeu en or où ils s'étaient assis autrefois [1].

Dans l'étude susmentionnée, Held a tiré ses conclusions ethnologiques du fait que l'action essentielles du *Mahâbhârata* tourne autour de la partie de dés jouée par le roi Yudhisthira avec les Kauravas. Pour nous, il importe tout spécialement de déterminer l'endroit où se déroule le jeu. Il peut consister en un simple cercle, *dyûtamandalam*, lequel a pourtant, en soi, déjà une signification magique. Il est tracé avec soin, des garanties sont prises contre la supercherie. Les joueurs ne peuvent pas abandonner le cercle, avant d'avoir satisfait à leurs engagements [2]. Souvent, toutefois, une grande halle se trouve spécialement construite pour le jeu, pour être abattue ensuite, et constitue un terrain entièrement sacré. Tout un chapitre du *Mahâbhârata* traite de l'installation de cet espace ludique — *sabhâ* — pour le jeu des fils de Pandû et de leurs adversaires.

Le jeu de hasard a donc son côté sérieux; il fait partie du culte, et Tacite s'étonnait à tort que les Germains n'eussent que le jeu de dés pour toute occupation sérieuse. Néanmoins, quand Held conclut de la signification sacrée du jeu de dés, que les jeux primitifs ne sont pas des jeux au plein sens du terme [3], j'inclinerais à nier cette affirmation de la façon la plus formelle. Il serait bien plus juste de tenir leur place dans le culte pour motivée par leur caractère ludique.

Rien n'a mieux mis en lumière la base agonale

1. J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, Berlin, 1937, pp. 154-155.
2. H. Lüders, *Das Würfelspiel im alten Indien*, Abh. K. Gesellsch. d. Wissenschaften Göttingen, 1907, Ph. H. Kl. IX, 2, p. 9.
3. *Loc. cit.*, p. 255.

de la vie de la culture dans les communautés archaïques que la description d'un usage des tribus indiennes de la Colombie britannique, et qui porte en ethnologie le nom de *potlatch* [1]. Sous sa forme la plus typique, telle qu'elle se révèle spécialement chez la tribu des Kwakiutl, le *potlatch* est une grande cérémonie solennelle où l'un d'entre deux groupes dispense des présents à l'autre sur une grande échelle, avec force démonstrations et rites, et à seule fin de prouver ainsi sa supériorité sur celui-ci. L'unique, mais indispensable contre-prestation réside dans l'obligation pour l'autre partie de renouveler la cérémonie dans un intervalle donné et si possible, en renchérissant sur la précédente. Ce genre de fête de libéralités régit toute la vie sociale des tribus qui le connaissent : dans leur culte, leurs coutumes juridiques, leur art. Naissances, mariages, initiations des jeunes hommes, décès, tatouage, construction d'une sépulture, tout cela offre prétexte au *potlatch*. Un haut dignitaire donne un *potlatch* lorsqu'il bâtit une maison ou érige un piquet-totem. A l'occasion du *potlatch*, sexes ou clans produisent leurs plus beaux chants sacrés, exhibent leurs masques; et les sorciers, possédés par les esprits du clan, s'abandonnent à leur furie. Mais le fait essentiel demeure la distribution de richesses. Le promoteur de la fête y dissipe les biens de tout son clan. Au reste, en consentant à la cérémonie, l'autre clan s'engage à donner un *potlatch* plus prodigue encore. S'il manque à cet engagement, il

1. Sur le sens du terme, choisi parmi d'autres, nombreux dans les parlers indiens pour désigner le phénomène en question, voir G. Davy, *La Foi jurée*, Thèse, Paris, 1923; *id.*, *Des Clans aux Empires, L'Evolution de l'Humanité*, n° 6, 1923; M. Mauss, *Essai sur le Don, forme archaïque de l'échange, L'Année sociologique*, N. S. I, 1923-1924.

s'expose à perdre sa renommée, son blason, ses totems et ses droits civils et religieux. Ainsi les ressources voyagent au petit bonheur au sein de la tribu entre les grandes familles. On suppose que le *potlatch* n'avait lieu, à l'origine, qu'entre deux phratries d'une tribu.

Dans le *potlatch*, on affirme sa supériorité, non seulement par des dons généreux de richesses, mais aussi, et de façon plus frappante encore, par la destruction de ses propres biens dont on atteste ainsi la superfluité. Ces destructions s'accompagnent également d'un rituel dramatique et de défis altiers. La forme de l'action est toujours celle d'une compétition : si un haut dignitaire brise un pot de cuivre, brûle une pile de couvertures, ou anéantit une barque, son adversaire est tenu de se livrer à une destruction égale en valeur ou mieux, supérieure. Les débris sont envoyés, en guise de provocation, au concurrent, ou exhibés comme emblèmes d'honneur. A propos des Tlinkit, étroitement apparentés aux Kwakiutl, on rapporte que lorsqu'un chef voulait faire un affront à un autre, il tuait ses propres esclaves, forçant ainsi l'adversaire à en massacrer davantage de son côté pour se venger [1].

Des vestiges de ces compétitions, faites de munificences sans frein avec l'anéantissement forcené de biens personnels pour forme suprême, se rencontrent plus ou moins clairement sur toute la surface du globe. Marcel Mauss a pu relever chez les Mélanésiens des usages tout à fait analogues au *potlatch*. Dans son *Essai sur le Don*, il a signalé des traces de coutumes analogues dans les civilisations de la Grèce, de Rome, et de la Germanie ancienne. Granet retrouve aussi les compétitions

1. Davy, *La Foi jurée*, p. 177.

de générosité et de destruction dans la vieille tradition chinoise [1]. Dans le paganisme arabe antérieur à l'islamisme, elles existent sous un nom spécial qui prouve leur caractère de convention : *mu' âqara, nomen actionis* tiré d'une forme verbale dont les vieux dictionnaires, ignorants de l'arrière-plan ethnologique, donnent déjà la définition de : rivaliser de gloire en coupant les tendons aux chameaux [2]. Le thème développé par Held est déjà plus ou moins formulé par Mauss lorsqu'il déclare : « Le *Mahâbhârata* est l'histoire d'un gigantesque *potlatch* [3]. »

Dans tout cela, les traits qui se rapportent à notre sujet sont les suivants. Le centre d'intérêt de tout ce qui s'intitule *potlatch* ou y est apparenté, est le fait de gagner, de l'emporter sur un autre, la soif de gloire, de prestige et, détail non négligeable, de revanche. Deux groupes, même si la fête n'a qu'un seul promoteur, s'affrontent dans un esprit où l'hostilité et la solidarité se confondent. Lors du mariage d'un chef suprême des Mamaleka, décrit par Boas [4], le groupe des invités se déclare « prêt à entamer le combat », c'est-à-dire la cérémonie qui se terminera par la séparation du futur beau-père d'avec sa fille. Les prestations offrent un caractère d'épreuves et de sacrifices. La solennité se déroule sous la forme d'une action sacrée ou d'un jeu. Une corde délimite un quadrilatère où s'isole l'événement. Celui-ci s'accompagne de chants alternés et de danses de masques. Le rituel est strict : la moindre faute annule l'ef-

1. *Danses et Légendes*, I, p. 57; *Civilisation chinoise*, pp. 196, 200.
2. G. Freytag, *Lexicon arabico-latinum*, Halle, 1830, i. v. *aqara :* de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus.
3. *Essai sur le Don*, p. 143.
4. Cité par Davy, pp. 199-120.

ficacité de l'action. Rires ou toux sont menacés du châtiment le plus sévère.

La sphère spirituelle où a lieu la cérémonie, est celle de l'honneur, de l'ostentation, de la vantardise et du défi. Monde de fierté chevaleresque et d'héroïsme chimérique, où noms et blasons font prime et où comptent des séries d'ancêtres. Ce n'est pas l'univers du souci de la subsistance quotidienne, de l'évaluation du profit, de l'acquisition de biens utiles. Ses aspirations tendent au prestige du groupe, à la noblesse du rang, à la supériorité sur les autres. Les relations des deux phratries des Tlinkit et leurs obligations mutuelles s'expriment par un terme signifiant « montrer du respect ». Cette attitude est constamment manifestée par des marques de services mutuels, notamment par des échanges de présents.

A ma connaissance, l'ethnologie cherche surtout l'explication du phénomène du *potlatch* dans les conceptions magiques et mythiques. G. W. Locher a donné de cette tendance un exemple frappant dans son ouvrage sur *The Serpent in Kwakiutl religion*[1].

Sans aucun doute, les pratiques du *potlatch* sont étroitement liées à la conception religieuse de l'univers de la tribu qui les observe. Toutes les idées particulières, relatives au commerce avec les esprits, à l'initiation, à l'identification de l'homme et de l'animal, se manifestent constamment dans le *potlatch*. Ceci n'exclut pas la possibilité d'envisager le *potlatch*, en tant que phénomène sociologique, tout à fait indépendamment d'un rapport quelconque avec un système donné de conceptions religieuses. Il suffit de se représenter la sphère d'une communauté directement

1. Leiden, 1932.

régie par les ressorts de l'émotivité primaire qui correspondent aux impulsions de l'adolescence dans la société cultivée. Semblable communauté sera inspirée, dans une forte mesure, par des principes d'honneur du groupe, d'admiration de l'opulence et de la libéralité, d'amitié et de fidélité ostentatoires, d'émulation, de défi, de passion aventureuse et de perpétuel ennoblissement de soi par une affectation d'indifférence vis-à-vis de toute valeur matérielle. En bref, cette communauté vivra dans la sphère de l'adolescence sur le plan intellectuel et sentimental. Même en dehors de ses rapports avec un *potlatch* organisé de façon vraiment technique, comme une représentation rituelle, pareille compétition portant sur le don généreux et la destruction de biens personnels, est compréhensible pour quiconque, comme phénomène psychologique. Aussi des cas de l'espèce, indépendants d'un système religieux donné, présentent-ils un intérêt tout spécial : tel l'incident rapporté par R. Maunier d'après un journal égyptien d'il y a quelques années. Deux Romanichels égyptiens ont un différend. Pour l'envenimer, ils décident chacun, en présence de la tribu solennellement rassemblée, d'abord de massacrer leurs propres moutons, ensuite de brûler toute leur fortune en billets de banque. Enfin l'un des adversaires voit qu'il va avoir le dessous et vend ses six ânes, pour demeurer malgré tout le vainqueur avec le numéraire résultant de l'opération. Au moment où il s'était rendu chez lui pour chercher ses ânes, sa femme s'était opposée à la vente, sur quoi il l'avait poignardée [1]. Dans tout cet épisode, on a manifestement affaire à autre chose qu'à une explosion spontanée de passion. Il s'agit

1. R. Maunier : *Les échanges rituels en Afrique du Nord, L'Année sociologique* N. S. II, 1924-1925, p. 811.

d'une coutume établie et qui porte un nom : Maunier traduit le terme par *vantardise*. Cette coutume paraît étroitement apparentée au *mu' âqara* du vieil-arabe, mentionné plus haut. Néanmoins elle semble ici fort éloignée de tout fondement religieux.

Dans tout le complexe intitulé *potlatch*, l'instinct agonal me paraît primordial; tout aussi primordial est le jeu de la communauté, qui vise à l'élévation de la personnalité collective ou individuelle. Ce jeu est sérieux, funeste, parfois sanglant, sacré, mais il n'en est pas moins un jeu. Nous avons suffisamment montré que le jeu pouvait posséder tous ces caractères. Déjà Marcel Mauss a considéré le *potlatch* comme tel : « Le *potlatch* est en effet un *jeu* et une épreuve [1]. » Même Davy, qui envisageait pourtant le *potlatch* sous l'angle exclusivement juridique, comme une coutume génératrice de droit, compare les communautés qui le pratiquent à de vastes maisons de jeu où fortune, rang et considération passent constamment d'une main à l'autre, à la suite de paris et de provocations [2]. Par conséquent, lorsque Held conclut [3] que le jeu de dés et la forme primitive des échecs ne sont pas de véritables jeux de hasard parce qu'ils appartiennent au domaine sacré et constituent une expression du principe du *potlatch*, je serais tenté de faire le raisonnement inverse et de dire : ils appartiennent au domaine sacré *parce qu'*ils sont des jeux véritables.

Quand Tite-Live parle du luxe extravagant associé à ces *ludi publici* qui se transformaient en une compétition insensée [4], quand Cléopâtre dame le

1. *Essai sur le Don*, p. 102.
2. Davy : *Foi jurée*, p. 137.
3. *Loc. cit.*, pp. 252, 255.
4. *Tite-Live*, I, VII, 2, 13.

pion à Antoine en faisant dissoudre sa perle dans le vinaigre, quand Philippe le Bon couronne la série de banquets de sa cour par la fête des *Vœux du Faisan* à Lille, quand les étudiants de Hollande s'adonnent à une destruction cérémonielle de verreries, à l'occasion de certaines solennités, on peut parler si l'on veut d'autant de manifestations de l'instinct du *potlatch*. Aussi bien serait-il plus juste et plus simple à mon sens de considérer le *potlatch* même comme la forme la plus représentative et la plus expressive d'une aspiration fondamentale du genre humain, que je nommerais le Jeu pour la gloire et l'honneur. Une dénomination technique comme celle de *potlatch*, une fois admise dans le langage scientifique, devient trop facilement une étiquette estimée suffisante et péremptoire pour expliquer un phénomène.

La qualité ludique du rituel des dons, répandu dans le monde entier, a été mise en pleine lumière par Malinowski dans ses *Argonauts of the Western Pacific*[1] où l'auteur donne une description vivante et extrêmement détaillée du système nommé *Kula* qu'il avait observé chez les habitants des îles Trobriand et leurs voisins en Mélanésie. Le *Kula* est une expédition maritime quittant à une époque donnée un des groupes d'îles situées à l'est de la Nouvelle-Guinée, et divisée en deux flottes qui partent dans des directions opposées. A cette occasion, un certain nombre de tribus, qui participent à cette coutume, échangent des objets dépourvus de valeur économique, — colliers et bracelets de coquillages blancs et rouges — mais tenus pour des ornements précieux et fort réputés, dont plusieurs connus sous des noms déterminés et passant temporairement aux mains d'un autre groupe.

1. London, 1922.

Celui-ci admet alors l'obligation de les donner plus tard à son tour au chaînon suivant de la chaîne du *Kula*. Ces objets ont une valeur sacrée. Ils possèdent un pouvoir magique, et ils ont une histoire qui raconte les circonstances de leur première conquête. L'entrée en circulation de certains d'entre eux fait sensation, tant ils sont précieux[1]. Tout cela s'accompagne de solennités et de rites divers. L'événement entier se déroule dans une sphère d'obligation réciproque, de confiance, d'amitié, de libre hospitalité, de nobles exploits, de générosité, d'honneur et de gloire. Les navigations sont souvent aventureuses et pleines de périls. Les formes supérieures de civilisation des tribus, la sculpture des canots, la poésie, le code de l'honneur et des bonnes manières, tout cela est lié au *Kula*, mais de façon accessoire. Nulle part peut-être, la vie culturelle archaïque ne prend aussi parfaitement la forme d'un noble jeu de communauté que chez ces Papous de Mélanésie. La compétition revêt ici un aspect qui semble supérieur dans sa pureté, aux usages apparentés d'autres peuples d'un degré de civilisation souvent beaucoup plus élevé. Ici l'aspiration humaine à une belle vie apparaît, de toute évidence, issue de tout un système de rituel sacré. La forme, qui satisfait cette aspiration, est celle du jeu.

Depuis la vie enfantine jusqu'aux activités suprêmes de la culture, le désir d'être loué ou honoré pour sa supériorité, agit comme l'un des ressorts les plus puissants du perfectionnement individuel et collectif. On s'adresse des compliments réciproques, on se loue soi-même. On re-

1. Les objets du *Kula* sont peut-être comparables, dans l'ensemble, avec ce que les ethnologues ont appelé le « Renommiergeld ».

cherche l'honneur approprié à sa vertu. On veut éprouver la satisfaction d'avoir bien fait. Ceci signifie : avoir fait mieux qu'un autre. Pour être le premier, il faut paraître, il faut se montrer tel. L'émulation, le concours fournissent l'occasion de prouver cette supériorité.

Dans la communauté archaïque, la vertu, qui vous rend digne d'honneur, ne répond pas à l'idée abstraite d'une perfection morale, mesurée aux commandements d'un pouvoir divin suprême. La notion de vertu correspond à son acception de valeur, d'aptitude, de perfection dans un genre. C'est la signification première du néerlandais *deugen*, du grec ἀρετή (*aretè*) et du moyen haut-allemand *tugende*. Chaque chose possède une *vertu* propre à sa nature. Un cheval, un chien, l'œil, l'arc, la hache, tout a sa vertu spécifique. Force et santé constituent la vertu du corps; sagacité et compréhension, celle de l'esprit. Le mot, *aretè* est en connexion avec ἄριστος (*aristos*), le meilleur, le plus éminent[1]. La vertu de l'homme noble est l'ensemble des qualités qui le mettent en mesure de combattre et de commander. Cet ensemble comporte nécessairement la libéralité, la sagesse et la justice. Il est tout à fait naturel que le terme exprimant l'idée de vertu ait à sa base, chez de nombreux peuples, la notion de virilité : notamment le latin *virtus* qui a d'ailleurs gardé longtemps la signification dominante de courage. La même remarque vaut pour l'arabe *morou'a* qui présente de fortes analogies sémantiques avec *aretè* et englobe les acceptions de force, courage, richesse, bonne gestion de biens personnels, bonnes mœurs, urbanité, distinction, libéralité, magnani-

1. Werner Jaeger, *Paideia* I, Berlin-Leipzig, 1934 pp. 25 ss., cf. R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, Oxford, 1935, pp. 102 ss.

mité et perfection morale. Dans toute conception d'un développement de la société archaïque, basé sur une vie de tribu, noble et belliqueuse, fleurit un idéal de chevalerie et d'esprit chevaleresque, qu'il s'agisse des Grecs, des Arabes, des Japonais ou de la Chrétienté médiévale. Et cet idéal de vertu virile est indissolublement lié à la reconnaissance et au maintien de l'honneur, l'honneur primitif, ostentatoire.

Aristote appelle encore l'honneur le prix de la vertu [1]. Il considère l'honneur non pas comme le but ni comme le fondement de la vertu, mais bien comme sa mesure naturelle. « Les hommes aspirent à l'honneur pour se convaincre de leur propre valeur, de leur vertu. Ils aspirent à être honorés pour leur valeur réelle par ceux qui sont capables de jugement [2]. »

Vertu, honneur, noblesse et gloire se trouvent ainsi dès le début dans le cadre de la compétition, c'est-à-dire du jeu. La vie du jeune guerrier noble consiste dans l'exercice perpétuel de la vertu et dans la lutte pour l'honneur de son rang élevé.

L'aien aristeuein kai hupeirochon emmenai allôn homérique, « être toujours meilleur, en surpassant les autres [3] », exprime complètement cet idéal. L'intérêt de l'épopée ne réside pas dans l'opération de guerre en elle-même, mais dans l'*aristeia* des héros pris individuellement

La formation en vue de la vie noble engendre l'éducation pour la vie dans l'Etat et pour l'Etat. Même sous ce rapport, *aretè* n'a pas encore de nuance purement éthique. Le terme continue à exprimer les aptitudes du citoyen à sa tâche au

1. Aristote, *Eth. Nic.*, 1123 *b* 35.
2. *Ibid.*, I, 95 *b* 26.
3. *Iliade*, VI, 208.

sein de la cité. L'élément d'exercice par la compétition n'a même alors encore rien perdu de son importance.

L'idée que la noblesse repose sur la vertu se trouve comprise, dès le début, dans toute cette conception, mais cette notion de vertu acquiert peu à peu une autre teneur, à mesure qu'une civilisation s'épanouit. La notion de vertu s'élève alors jusqu'au plan éthique et religieux. Le noble qui avait jadis satisfait à l'idéal de vertu par le courage et la défense de l'honneur, et se sent encore tenu d'être fidèle à cette tâche, doit à présent, soit incorporer à l'idéal chevaleresque même, cette valeur suprême éthique et religieuse, qui dans la pratique fait grossièrement défaut, soit se contenter de cultiver l'apparence d'une classe élevée et d'un honneur sans tache par l'apparat et la pompe des mœurs courtoises : ces manifestations ne gardent plus que le caractère ludique qui leur avait été propre dès le début. mais avait représenté autrefois une fonction créatrice de culture.

L'homme de noble origine prouve sa « vertu » par des témoignages positifs de force, d'adresse, de courage ou même d'ingéniosité, de sagesse, d'industrie, ou de richesse et de libéralité. Enfin par la compétition verbale, c'est-à-dire par la louange anticipée de la vertu où l'on veut surpasser le partenaire, ou par la louange que l'on fait décerner par le poète ou le héraut. Cette exaltation de la vertu, comme forme de compétition, se transforme d'elle-même en dépréciation de l'adversaire. Cette dépréciation revêt aussi une forme particulière en tant que compétition et, fait curieux, c'est précisément cette forme de joute, de fanfaronnades et d'outrages qui a pris une place importante dans des cultures très diverses. Il suf-

fit de se rappeler le comportement des jeunes gamins pour qualifier d'avance ces tournois d'insultes de forme ludique. La joute intentionnelle de fanfaronnade et d'outrage ne peut pas toujours être distinguée des bravades qui accompagnent ou introduisent d'ordinaire les combats armés. La bataille, selon les vieilles sources chinoises, est un mélange confus de vantardises, de générosités, d'hommages à l'adversaire, d'offenses, etc. Il s'agit davantage d'une compétition sur le plan des valeurs morales, d'un conflit entre l'honneur et l'honneur, que d'une lutte armée [1]. Les moindres actes ont une signification technique, comme marques de la honte ou de l'honneur, de celui qui les fait ou les subit. Le geste d'insulte à l'adresse du mur de l'ennemi, que l'on rencontre au début de l'histoire romaine dans le funeste saut de Rémus, est tenu pour un défi obligatoire dans les récits militaires de la Chine. Un guerrier vient, par exemple, compter calmement les planches de la porte de son ennemi, à l'aide de sa houssine [2]. Une attitude très voisine encore est celle des Bourgeois de Meaux qui, se trouvant sur le rempart, époussètent leurs chaperons lorsque l'assiégeant a fait feu de ses bombardes. Nous y reviendrons plus loin, à propos de la définition de l'élément agonique de la guerre. Pour l'instant il est question des « joutes de jactance » en règle.

Il est à peine nécessaire d'indiquer la constante parenté de ce phénomène avec celui du *potlatch*. L'exemple suivant fera apparaître le rapport qui unit la lutte en richesse et en prodigalité avec les joutes de jactance. Chez les sauvages du Trobriand, rapporte Malinowski, les aliments ne sont

1. Granet, *Civil.*, p. 317.
2. *Ibid.*, 314.

pas uniquement appréciés en raison de leur utilité, mais aussi comme objets d'ostentation et d'opulence. Les habitations *gam* sont bâties de telle sorte qu'on puisse évaluer du dehors la richesse de leur contenu, et en remarquer la qualité par les larges interstices des cloisons. Les plus belles pièces de nourriture sont mises en évidence et des exemplaires d'exceptionnelle dimension, encadrés et décorés de couleurs vives, sont sortis de la réserve et pendus à l'extérieur de la maison. Lorsqu'un grand chef séjourne dans un village, les membres ordinaires de la communauté doivent dissimuler les ressources de leurs greniers sous les feuilles de coco, pour ne pas rivaliser avec l'opulence du chef [1]. Les légendes chinoises rendent un écho de pareilles coutumes dans le récit du festin du méchant roi Cheou Siu, qui fait élever une montagne de vivres où les chariots puissent rouler, et creuser un vivier rempli de vin où puissent naviguer les bateaux [2]. Un lettré chinois décrit le gaspillage qui accompagne les tournois populaires de vantardise [3].

En Chine, la compétition en vue de l'honneur, revêt, outre toutes les autres formes possibles, celle, très particulière, de l'assaut de politesse, désigné par le mot *jang* qui signifie « céder le pas à un autre [4] ». On dame le pion à l'adversaire par la noblesse des manières, en s'effaçant devant lui ou en lui faisant place. Sans doute ce type de compétition n'est-il codifié nulle part comme en

1. *Argonauts*, p. 168.
2. Granet, *Civilisation*, p. 238.
3. Granet, *Danses et Légendes*, I, p. 321.
4. Dans la première édition de ce livre, p. 96, j'ai cru, par erreur, pouvoir ranger le mot *jang* au nombre des termes affectés à la désignation du jeu. Le phénomène même offre d'ailleurs de nombreux traits d'un jeu noble.

Chine, mais il se retrouve partout[1]. On peut en somme l'intituler une conversion de la lutte de fanfaronnade : le fondement du témoignage de politesse réside dans la conscience de l'honneur personnel.

L'assaut de discours outrageants a acquis une place importante dans le domaine du vieil arabe, et sa connexion avec l'émulation à détruire des biens personnels, aspect du *potlatch*, y apparaît clairement. Nous avons déjà mentionné l'usage dénommé *mo' âqara* où les adversaires coupent les tendons à leurs propres chameaux. La forme fondamentale du verbe auquel se rattache *mo' âqara*, signifie blesser ou mutiler. On donne également à *mu' âqara* la signification de : *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* — il rivalisa de propos injurieux et de quolibets avec quelqu'un : la définition nous rappelle le cas des nomades égyptiens dont l'émulation destructrice porte, en tant qu'usage, le nom de « vantardise ». A côté de *mo' âqara*, les Arabes pré-islamites connaissaient encore deux autres nuances techniques de la lutte d'outrages et de défi, indiquées par *munâfara* et *mufâkhara*. On remarquera que les trois termes sont formés de la même manière. Ce sont des *nomina actionis* de la soi-disant troisième forme du verbe. Et là réside peut-être le point le plus intéressant de ce cas : l'arabe possède une forme verbale déterminée qui peut donner à chaque racine la signification d'une compétition, d'une émulation, en vue de surpasser autrui en quelque chose, sorte de superlatif verbal de la forme fondamentale. En outre, la sixième forme dérivée exprime la notion de l'action réciproque. De la racine *hasaba* — compter, énumérer, se forme ainsi *muhâ-*

1. Voir mon *Déclin du moyen âge*, chapitre II.

saba — lutte pour la réputation; de *kathara* — être supérieur en nombre, *mukâthara* — compétition pour la quantité. *Mufâkhara* provient d'une racine signifiant gloire, se glorifier, se vanter; *munâfara* est issu de la sphère sémantique de défaire, mettre en fuite. Louange, honneur, vertu, gloire se trouvent réunis en arabe en une seule sphère significative, de la même façon que les notions similaires en grec, groupées autour du terme central d'*aretè* [1]. La notion centrale est ici le *'ird*, dont la meilleure traduction est encore celle d'honneur, à condition que l'idée soit prise dans une acception très concrète. La plus haute exigence de la vie noble est le devoir de préserver l'intégrité et la sécurité de son *'ird*. En revanche le dessein de l'adversaire vise à dégrader, à ruiner cet *'ird* par quelque outrage. Un principe de gloire et d'honneur, donc un élément de vertu, forme, ici également, toute supériorité physique, sociale, morale ou intellectuelle. On tire gloire de ses conquêtes, de son courage, du nombre des éléments de son groupe ou de ses enfants, de sa libéralité, de son autorité, de l'acuité de sa vue, de la beauté de ses cheveux. Tout cela ensemble compose *l'îzz, l'îzza* de quelqu'un, c'est-à-dire l'excellence, la supériorité sur un autre, et de là, la puissance, le prestige. Les outrages ou les quolibets destinés à l'adversaire tiennent une place importante dans cette exaltation de l'*Izz* personnel, et portent la dénomination technique de *hidjâ'*. Ces luttes pour l'honneur, nommées *mufâkhara,* ont lieu à des moments fixés, en même temps que les marchés annuels, et après le pèlerinage. Des tribus, des clans ou des individus peuvent rivaliser de cette

1. Cf. pour la suite Bichr Farès, *L'honneur chez les Arabes avant l'Islam,* Etude de sociologie, Paris, 1932; *idem,* Encyclopédie de l'Islam, s. v. *Mufâkhara.*

façon. Chaque fois que deux groupes se rencontrent, ils entreprennent une joute d'honneur. Le poète ou l'orateur joue un grand rôle dans ces compétitions : le groupe a un porte-parole désigné. La coutume offre un caractère nettement sacré. Périodiquement elle maintient vivante la forte tension sociale de la culture arabe antérieure à l'Islam. L'avènement de celui-ci va combattre cet usage, en lui donnant une nouvelle orientation religieuse, ou en le réduisant à des divertissements de cour. A l'époque païenne, le *mufâkhara* aboutit maintes fois au massacre et à la guerre des tribus. Le mot *munâfara* désigne spécialement la forme de compétition où deux parties portent leur lutte d'honneur devant un juge ou un arbitre : des significations de jugement, de sentence sont associées à la racine dont le mot est issu. Cette compétition suppose un enjeu et le thème en est fréquemment fixé : par exemple, une discussion sur la noblesse des ascendances, pour cent chameaux [1]. Comme dans un procès, les parties se lèvent tour à tour et se rasseyent. Pour faire plus d'impression, des co-jureurs assistent les parties. Souvent, toutefois, sous le régime de l'Islam, les arbitres refusaient de juger : les parties batailleuses étaient tournées en dérision comme « deux sots qui veulent le mal ». Parfois, le *munâfara* est tenu en vers. Des clubs se forment, qui se proposent d'abord de tenir des *mufâkhara*, ensuite d'échanger des invectives, et enfin de se combattre l'un l'autre à l'épée [2].

Dans la tradition grecque, on rencontre des traces nombreuses de tournois d'injures cérémoniels et solennels. On admet en effet que le mot

1. G. Freytag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed*, Bonn, 1861, p. 184.
2. *Kitâb al-Aghâni*, IV, 8, VIII, 109 sq. XV, 52, 57.

iambos signifiait à l'origine moquerie ou sarcasme, et se rapportait spécialement aux chants publics d'insultes et de taquineries qui faisaient partie du culte de Déméter et de Dionysos. Dans cette sphère de la raillerie publique naquit la satire d'Archiloque, dont la récitation accompagnée de musique se range dans les compétitions. Issu d'un vieil usage populaire religieux, l'iambe devint un moyen de critique ouverte. Même le thème des quolibets contre les femmes semble un vestige des chants alternés de moqueries entre les hommes et les femmes, qui avaient leur place aux fêtes de Déméter ou d'Apollon. Un jeu sacré d'émulation publique, le *psogos*, doit avoir été à la base de ces coutumes [1].

Les traditions de l'antiquité germanique offrent un vestige très ancien de joute d'injures à un festin royal dans le récit relatif à Alboin à la cour des Gépides, manifestement puisé par Paul le Diacre dans des chansons épiques [2]. Les Lombards sont invités au banquet par Turisind, roi des Gépides. Lorsque celui-ci se lamente sur la perte de son fils Turismod, tombé dans un combat contre les Lombards, son autre fils se lève et commence à abreuver les Lombards de discours outrageants (*injuriis lacessere coepit*). Il les traite de cavales aux pieds blancs et ajoute qu'ils puent. Là-dessus un Lombard de riposter : « Va donc sur le champ de bataille d'Asfeld; là tu pourras éprouver sans aucun doute avec quel courage ces cavales savent refouler l'assaillant, là où les os de ton frère gisent aussi dispersés sur la lande que ceux d'une méchante haridelle. » Le roi retient les adversaires d'en venir aux mains, et

1. Cf. Jaeger, *Paideia*, I, pp. 168 ss.
2. *Lib. I*, c. 24.

« ensuite, le festin se termina joyeusement ». (*Laetis animis convivium peragunt.*) Ce dernier trait indique clairement le caractère ludique du tournoi de paroles blessantes. En norrois, la littérature connaît l'usage sous la forme spéciale du *mannjafnaôr*, la comparaison des hommes. En tant que coutume, celle-ci appartient à la fête du 26 décembre, sur le même pied que le concours de vœux. La saga d'Orvar Odd en fournit un exemple développé. Le héros séjourne incognito à la cour d'un roi étranger, et fait le pari, dont sa tête est l'enjeu, de défier à la boisson deux des hommes du roi. A chaque corne à boire que se passent les adversaires, chacun de ceux-ci se vante d'un exploit guerrier auquel n'ont pas participé les autres, demeurés au foyer auprès des femmes dans une honteuse quiétude [1]. Parfois, ce sont deux rois mêmes qui cherchent à rivaliser de discours hâbleurs. Un des chants des *Eddas*, le *Hârbarosljôo*, présente Odin et Thor aux prises dans une compétition de ce genre [2]. De même, les disputes de Loki (appelées *Lokasenna* [3]) avec les Ases, au cours d'une beuverie, ressortissent à cette catégorie. Le caractère sacré de ces joutes est marqué par la mention expresse que la salle, où la beuverie a lieu, est un « vaste lieu de paix » : personne ne peut s'y livrer à des actes de violence sur un autre à la suite des propos échangés. Si tous ces exemples constituent le développement littéraire d'un motif de la préhistoire, le fondement religieux y est encore trop manifeste, pour qu'on y voie les preuves d'une imagination poétique tardive. Les légendes vieilles-irlandaises du cochon de Mac Datho et de la fête de Brierend

1. *Edda* I, Thule I, 1928, n° 29; cf. X, pp. 298, 313.
2. *Ibid.*, II, n° 9.
3. *Ibid.*, II, n° 8.

offrent de semblables confrontations d'hommes. Selon De Vries, le *mannjafnaôr* est indiscutablement fondé sur des conceptions religieuses [1]. L'importance qu'on attachait à ce genre d'outrages ressort du cas d'Harald Gormsson, prêt à entreprendre une expédition de représailles contre l'Irlande à cause d'une épigramme à son adresse.

Dans l'épopée du vieil anglais, Beowulf, le héros, à la cour du roi de Danemark, est mis au défi par Unfero d'énumérer ses prouesses passées. Les anciennes langues germaniques utilisent un mot spécifique : *gelp, gelpan,* pour cet échange solennel de fanfaronnades, de vantardises et de propos insultants, qu'il introduise un combat armé, lié à un tournoi, ou constitue l'élément d'une fête ou d'un banquet. En vieil anglais, le substantif signifie gloire, ostentation, fierté, vanterie, outrecuidance; en moyen haut-allemand, clameur, moquerie, affront, parade. Le dictionnaire anglais mentionne encore pour *yelp,* qui ne se rapporte plus aujourd'hui qu'aux glapissements des chiens, les significations désuètes des verbes *to applaud, to praise,* et du substantif « vain glory » [2]. En vieux français, *gab, gaber,* d'origine incertaine, répond partiellement au germanique *gelp, gelpan. Gab* signifie moquerie, plaisanterie, raillerie, très particulièrement comme prélude au combat, mais aussi comme divertissement de table. *Gaber* est un art. Chez l'empereur de Constantinople, Charlemagne et ses douze pairs trouvent, après le festin, douze lits de repos où ils s'installent pour « gaber » avant de dormir, sur la proposition de

1. *Altgem. Rel. Gesch.,* II, p. 153.
2. *La Gesta Herwardi* (xr^e^ siècle) donne un exemple *de Gilp-cwida,* éd. Duffus Hardy et C. T. Martin (Appendice à Geoffroi Gaimar, *Lestoire des Engles*), Rolls Series, 1888, I, p. 345.

Charles. Lui-même donne l'exemple, puis vient le tour de Roland, qui s'exécute de bonne grâce. « Que le roi Hugues », dit-il, « daigne me prêter ses cors; je sortirai alors de la ville et je soufflerai si fort que toutes les portes bondiront hors de leurs gonds. Si le roi s'approche de moi je le ferai tourner si violemment qu'il perdra son manteau d'hermine et que sa moustache prendra feu [1]. »

La chronique rimée de Geoffroi Gaimar sur le roi d'Angleterre, Guillaume le Roux, fait échanger à celui-ci, peu avant qu'il périsse d'un trait mortel dans la New Forest, de ces propos fanfarons avec Walter Tyrel, son futur meurtrier [2]. A ce qu'il semble, cette forme conventionnelle d'invectives et de rodomontades est devenue plus tard, dans les tournois, le rôle des hérauts. Ceux-ci célèbrent les faits d'armes des tournoyeurs de leur partie, louent leur lignée, raillent parfois les dames, et sont méprisés comme des braillards et des mendiants [3]. Le XVIe siècle connaît encore *gaber*, appliqué à un jeu de société, ce qu'en somme le mot a toujours signifié. Le duc d'Anjou, dit-on, trouva la mention de ce jeu dans l'*Amadis de Gaule* et décida de le jouer avec ses courtisans. Bussy d'Amboise se laissa convaincre avec peine qu'il devait donner la réplique au duc. Tout comme dans la halle d'Aegir, pendant l'assaut d'insultes de Loki, vaut la règle que tous les participants seront sur le même pied, et qu'aucune parole ne devra être prononcée avec une intention

1. *Le Pèlerinage de Charlemagne* (XIe siècle), éd. E. Koschwitz, Paris, 1925, vers 471-481.
2. F. Michel, *Chroniques anglo-normandes*, I, p. 52; cf. aussi Wace, *Roman de Rou*, vers 15038 et ss. et Guillaume de Malmesbury, IV, 320.
3. *Tournoi de Chauvency*, éd. M. Delbouille, vers 540, 1093-1158, etc. *Le Dit des hérauts*, Romania XLIII; pp. 218 ss.

malveillante. Néanmoins le jeu fut ici à l'origine de la basse intrigue où le duc d'Anjou fit courir l'autre à sa perte [1].

La notion de la compétition considérée comme un élément essentiel de la vie sociale est depuis longtemps liée à notre conception de la civilisation hellénique. Bien avant que la sociologie et l'ethnologie eussent noté la signification du facteur agonal en général, Jacob Burckhardt avait forgé le mot « agonal » et défini le concept comme l'une des caractéristiques de la culture grecque. Toutefois, Burckhardt n'a pas reconnu le fondement sociologique général du phénomène. Il pensait devoir l'interpréter comme un trait spécialement hellénique, dont l'action se concentre sur une période déterminée de la culture grecque. Selon lui, dans l'évolution de l'Hellène, l'homme héroïque est suivi de « l'homme colonial et agonal », suivi à son tour de l'homme du Ve siècle, auquel succède celui du IVe jusqu'à Alexandre, et enfin l'homme hellénistique [2]. D'après le savant, la période coloniale et agonale comprend donc notamment le VIe siècle. Cette idée de Burckhardt a encore trouvé des adeptes au cours des dernières années [3]. Burckhardt appelait « l'Agonal » une « force motrice inconnue de tout autre peuple [4] ». Le gros ouvrage, dont il fait l'objet de ses cours, et qui parut après sa mort sous le titre de *Grie-*

1. A. de Varillas, *Histoire de Henri III*, Paris, 1694, I, p. 574, relatée aussi particllement par Godefroy, Dictionnaire, article *Gaber*, p. 197, 3.
2. *Griechische Kulturgeschichte*, herausgegeben von Rudolf Marx, III.
3. H. Schaefer, *Staatsform und Politik*, 1923; V. Ehrenberg, *Ost und West*, Studien zur geschichtlichen Problematik des Antike, Schriften der Phil. Fak. d. deutschen Univ. Prag., p. 15, 1935.
4. *Gr. Kult. g.* III, p. 68.

chische Kultur, date des années 80, lorsque aucune sociologie générale ne s'était encore servie des données ethnologiques, la connaissance de celles-ci étant très fragmentaire à l'époque. Chose curieuse, toutefois, Ehrenberg a pu, récemment encore, admettre ce point de vue. Lui aussi tient le principe agonal pour spécifiquement grec. « L'Orient lui demeura étranger et hostile »; « en vain chercherait-on dans la Bible des compétitions agonales »[1]. Dans les pages qui précèdent, les considérations sur l'Extrême-Orient, l'Inde du *Mahâbhârata*, les peuplades primitives, ont été trop fréquentes pour qu'il soit encore besoin de réfuter des assertions semblables. Nous avons précisément emprunté à l'Ancien Testament une des données les plus frappantes sur le rapport du jeu et de la lutte agonale[2]. Burckhardt reconnaît l'existence de compétitions également chez les peuplades primitives et les barbares, mais il ne leur accorde, qu'une signification limitée[3]. Sur ce point, Ehrenberg va plus loin encore : il nomme en effet le phénomène agonal « une propriété humaine générale, comme telle, mais sans intérêt ni signification du point de vue historique » ! Il néglige la compétition à des fins sacrées ou magiques et se déclare hostile à une interprétation « folkloristique » des données grecques[4]. Suivant Ehrenberg, l'instinct de la compétition « n'est devenu presque nulle part une force sociale déterminée et surhumaine[5] ». Après coup seulement, son attention a été attirée sur les parallèles islandais,

1. *Loc. cit.*, pp. 93, 94, 90.
2. Ci-dessus, p. 85.
3. *Loc. cit.*, III, p. 68.
4. *Loc. cit.*, pp. 65, 219.
5. *Ibid.*, p. 217.

et il a bien voulu leur reconnaître une certaine portée [1].

Ehrenberg suit également Burckhardt, en concentrant le principe agonal sur la période immédiatement postérieure, en Hellade, à l'époque héroïque, et en reconnaissant à cette dernière des caractéristiques agonales sporadiques. Selon lui, la guerre de Troie ne présente encore aucun caractère agonal dans l'ensemble ; ce n'est qu'en vue d'« enlever à l'action guerrière son allure héroïque » qu'on cherche à créer un contrepoids dans l'élément agonal : celui-ci ne se « redéveloppe » donc qu'en deuxième instance, comme produit d'une phase plus récente de la culture [2]. Tout ceci est plus ou moins basé sur la maxime de Burckhardt : « Qui a la guerre, n'a pas besoin de tournoi [3]. » D'ailleurs aujourd'hui, la sociologie et l'ethnologie ont complètement démenti cette maxime, en tout cas pour toutes les périodes archaïques de la civilisation. S'il est possible que la compétition ne soit devenue pour quelques siècles le principe vital de la communauté grecque que lors des grands jeux qui réunissaient toute l'Hellade, à Olympie, sur l'Isthme, à Delphes, à Némée, l'esprit permanent d'émulation n'en a pas moins régi la culture hellénique avant et après cette période.

Les jeux athlétiques des Grecs, même à l'époque où un examen superficiel permettrait de les comparer à de simples fêtes sportives nationales, demeurent étroitement liés à la religion. Les chants de victoire de Pindare étaient entièrement compris dans le cadre de sa riche poésie sacrée,

1. *Ibid.*, pp. 69, 218.
2. Burckhardt, *loc. cit.*, pp. 26, 43; Ehrenberg, *loc. cit.*, pp. 71, 67, 70, 66, 72.
3. Burckhardt, *loc. cit.*, 69; cf. Ehrenberg, *loc. cit.*, p. 68.

dont ils forment la seule partie conservée[1]. Le caractère religieux de l'agon se manifeste partout. L'émulation des jeunes Spartiates à endurer des souffrances devant l'autel peut s'assimiler aux épreuves pénibles de l'initiation à l'âge d'homme, telles qu'elles se rencontrent chez toutes les peuplades primitives du globe. De son haleine, un vainqueur des jeux olympiques insuffle une nouvelle force vitale à son aïeul[2]. La tradition grecque distingue les compétitions concernant l'Etat, la guerre et le droit, et les compétitions de force, de sagesse et d'opulence. Les deux classifications semblent encore refléter quelque vestige de la sphère agonique d'un stade archaïque de culture. Quand une cause défendue devant un juge se nomme un *agôn*, cela n'implique pas, selon l'interprétation de Burckhardt[3], une transposition de sens plus récente, mais au contraire un rapport de notions séculaire. Le procès constitua jadis un véritable *agôn*.

Les Grecs avaient coutume d'organiser des compétitions dans tous les domaines où l'émulation était possible. Des concours de beauté masculine faisaient partie des Panathénées, et des fêtes de Thésée. Aux symposies, on rivalisait de talent à chanter, à poser des énigmes, à veiller et à boire. Même dans ce dernier type de compétition, le rapport avec la sphère sacrée ne fait point défaut : *poluposia* et *akratoposia*, c'est-à-dire le fait de boire beaucoup et sans mélange, font partie de la fête des Choënes. Alexandre célébra la mort de Kalanos par un *agôn* gymnique et musical, avec des prix pour les meilleurs buveurs : il s'ensuivit que trente-cinq des participants mou-

1. Jaeger, *Paideia*, I, p. 273.
2. Pindare, *Olymp.*, VIII, 92 (70).
3. *Loc. cit.*, III, p. 86.

rurent sur-le-champ, et six autres après le concours, dont le vainqueur [1]. Des compétitions relatives à l'absorption de grandes quantités de nourriture et de boisson se rattachent également au *potlatch*.

Une interprétation trop étroite du concept *agôn* amène Ehrenberg à reconnaître un caractère antiagonique à la culture romaine [2]. En effet, les compétitions d'hommes libres y tiennent peu de place. Mais cela ne signifie pas que l'élément agonal ait fait défaut dans l'édification de la civilisation romaine. Bien plutôt, ce qui constitue ici un phénomène particulier, c'est que la compétition, basée sur la rivalité personnelle, a très tôt cédé la place au spectacle des combats d'autrui, livrés par des hommes engagés à cette fin. Sans nul doute, ce glissement tient précisément au fait que le caractère sacré des concours est demeuré particulièrement solide chez les Romains; car c'est précisément dans le culte que l'action de remplacer connaît sa plus ancienne tradition. Bien que les combats de gladiateurs et de bestiaires et les courses de chars fussent réalisés par des esclaves, ils appartiennent complètement à la sphère agonale. Dans la mesure où les *ludi* ne se rattachaient pas aux fêtes fixes de l'année, c'étaient des *ludi votivi*, organisés en vue de l'accomplissement d'un vœu, plus souvent en l'honneur des morts, ou destinés à détourner le courroux des dieux dans un cas donné. La plus légère faute contre le rituel, ou la perturbation la plus fortuite annulait la validité de toute la cérémonie. Nouveau trait qui atteste le caractère sacré de l'action.

1. Suivant Chares, voir Pauly Wissowa s. v. Kalanos, c. 1545.
2. *Loc. cit.*, p. 91.

Il est de la plus haute importance que le simple mot *ludus*, en dépit de tout ce qu'il évoque de joyeux et de libre, ait toujours servi à désigner l'ensemble des championnats romains, avec leur caractère sanglant, superstitieux et esclavagiste. Comment faut-il comprendre ce phénomène ?

Suivant l'interprétation commune à Ehrenberg et à Burckhardt, la communauté grecque, après la période archaïque et héroïque de sa culture, s'oriente secondairement vers la phase agonale, en tant que principe social prédominant, parce qu'elle a épuisé le meilleur de ses forces dans la lutte sérieuse. Il se produit une transition « du combat au jeu [1] », par conséquent, une dégénérescence. Assurément, la prise de prépondérance de l'élément agonal y conduit à la longue. L'*agôn*, dans son inanité et son caractère futile, signifiant en définitive : « Une abolition de toute la gravité de la vie, de la pensée et de l'action, une indifférence vis-à-vis de toute norme étrangère, une dissipation en vue d'un but unique : triompher [2]. » Ces derniers mots contiennent certainement une part de vérité, mais l'ordre de succession des phénomènes est autre que celui admis par Ehrenberg, et il faudrait malgré tout exprimer de façon différente la signification de l'élément agonal par rapport à la culture. Cet élément n'est pas issu d'une transition « du combat au jeu », pas plus que d'une transition « du jeu au combat », mais « d'un jeu de compétition aboutissant à la culture », où le championnat envahit temporairement la vie culturelle, et perd provisoirement sa valeur ludique, sacrée et culturelle pour dégénérer en pur élan d'émulation. Il faut

1. *Loc. cit.*, p. 80.
2. *Ibid.*, p. 96.

partir de la conception d'un instinct du jeu presque enfantin encore, qui s'exerce dans nombre de formes ludiques, c'est-à-dire des actions assujetties à des règles et échappant à « la vie courante », où les aspirations innées au rythme, à l'alternance, à l'antithèse et à l'harmonie puissent se déployer. Cet instinct s'accompagne d'un esprit altéré d'honneur, de dignité, de supériorité et de beauté. Tous les domaines, mystique et magique, héroïque et musical, logique et plastique trouvent dans le jeu noble, forme et expression. La culture ne naît pas *en tant que* jeu, ni du jeu, mais *dans* le jeu. La base antithétique et agonistique de la culture réside dans le jeu antérieur à toute culture. Et pour en revenir à notre point de départ, aux *ludi* romains, quand le latin se borne à dénommer jeux les compétitions sacrées, il exprime ainsi le plus clairement possible la propriété de cet élément de culture.

Dans le développement de toute civilisation, la fonction et la structure agonale atteignent leur forme la plus apparente et souvent la plus belle dès l'époque archaïque. A mesure que le matériel de culture devient plus complexe, plus disparate, plus ample, et que la technique de la production et de la vie sociale, individuelle et collective, connaît une organisation plus raffinée, le fondement d'une civilisation se trouve submergé de notions, de systèmes, de concepts, de doctrines et de normes, d'artifices, de coutumes, qui semblent avoir perdu tout contact avec le jeu. La culture devient de plus en plus sérieuse, et ne ménage plus au jeu qu'une place accessoire. La période agonale est révolue, ou du moins paraît telle.

Dès lors, si, avant de poursuivre le relevé des éléments ludiques dans les principales fonctions culturelles, on embrasse une fois encore le groupe

des formes ludiques évidentes — pour lesquelles nous avons tenté de montrer clairement le rapport de la culture archaïque et du jeu — on observera que le domaine de la vie sociale primitive est régi, sur toute l'étendue du globe, par un complexe absolument identique de notions et d'usages de caractère agonal. Apparemment, ces formes de jeu de compétition sont nées indépendamment des conceptions religieuses inhérentes à chacun des peuples en cause. L'explication immédiate de cette identité, on la trouve dans la nature même de l'homme, aspirant toujours à l'élévation, que cette élévation consiste dans la gloire et la supériorité terrestre ou dans la victoire sur les éléments terrestres. La fonction innée, où l'homme réalise cette aspiration. est le jeu.

Si la catégorie du jeu est bien la catégorie primaire des phénomènes de culture que nous envisageons ici, il est alors logique de ne pas établir de frontières rigoureuses entre ces formes : *potlatch* et *kula*, chants alternés, joutes d'insultes, bravades, combats sanglants, etc. Ce caractère primaire apparaîtra plus clairement encore lorsque, passant à l'examen séparé des différentes fonctions culturelles, nous étudierons tout d'abord le rapport du jeu avec le droit.

LE JEU ET LA JURIDICTION

A première vue, la sphère du droit, de la loi et de la juridiction est fort éloignée de celle du jeu. Une religieuse gravité et les intérêts les plus vitaux de l'individu et de la communauté dont il fait partie dominent en effet tout ce qui est droit et juridiction. La base étymologique des termes exprimant les notions de droit, de juridiction et de loi se rattache principalement aux idées de poser, d'établir, d'indiquer, de tenir, d'adopter, de choisir, de partager, de réunir, d'équivaloir, de lier, d'être accoutumé, d'être établi, ou encore, au concept d'ordre. Ce sont là des représentations bien nettement opposées à la sphère sémantique où apparaissent les mots désignant le jeu. Cependant nous avons observé déjà de manière constante que la nature sacrée ou la gravité d'une action n'excluaient aucunement le caractère de jeu.

La possibilité d'une parenté entre le droit et le jeu nous paraît claire dès que nous constatons que le procès, c'est-à-dire la mise en pratique par excellence du droit — quelles que puissent être les

bases idéales de celui-ci — revêt dans une large mesure le caractère d'une compétition. Le lien entre l'idée de concours et la création du droit a déjà été effleuré quand nous avons décrit le *potlatch*; Davy a, en effet, étudié cette institution sous l'angle de l'histoire du droit, comme l'origine d'un système primitif de conventions et d'obligations [1]. Le débat judiciaire entre parties passe chez les Grecs pour un *agôn*, pour une lutte liée à des règles fixes, se déroulant dans des formes consacrées, et où les deux adversaires s'en remettent à la décision d'un arbitre. Ce procès conçu comme une compétition ne doit pas être tenu pour un développement récent, pour une transposition de concepts, bien moins encore pour un stade de dégénérescence de l'institution, comme Ehrenberg paraît le croire [2]. C'est, bien au contraire, du caractère de lutte réglée propre au débat judiciaire, qu'est issue toute l'évolution historique du procès et ce caractère est resté vivant jusqu'à nos jours.

Qui dit compétition, dit jeu. Nous avons déjà vu qu'il n'y a pas de raison valable de contester à n'importe quel match le caractère ludique. La qualité de jeu comme celle de compétition, sublimisées toutes deux jusque dans cette sphère de la sainteté que toute communauté réclame pour son administration de la justice, apparaissent encore aujourd'hui sous nombre d'aspects de la vie judiciaire. La justice se rend dans une « cour ». Cette cour est toujours, au plein sens du mot, cet *hieros kuklos*, ce cercle sacré où l'on voyait siéger les juges représentés sur le bouclier d'Achille [3]. Tout lieu d'audience est un vrai *temenos*, un en-

1. G. Davy, *La foi jurée*.
2. *Ost und West*, p. 76, cf. p. 71.
3. *Iliade*, XVIII, 504.

droit consacré, comme retranché du monde usuel et délimité. C'est ainsi que l'on clôture le tribunal (néerl. *men* spant *de vierschaar*) et qu'ensuite on lui *donne ordre* de rendre la justice (néerl. *men bant haar vervolgens*). C'est un vrai cercle magique, un champ libre à l'intérieur duquel toutes les habituelles différences de rang entre les hommes sont pour un temps suspendues. On y est temporairement inviolable. Avant de se risquer à la compétition d'injures, Loki s'est assuré que le lieu où celle-ci allait se dérouler était « un grand emplacement où régnait la paix »[1]. La Chambre Haute d'Angleterre, dans son essence, est toujours une cour de justice; aussi le *waalsack*, le siège du Lord Chancelier, qui en réalité n'a rien à y faire, est-il censé être « technically outside the precincts of the House ».

Les juges sortent encore de la « vie ordinaire » avant de dire le droit. Ils se revêtent d'une toge ou se coiffent d'une perruque. A-t-on étudié la signification ethnologique de cette pratique des juristes anglais ? Il me semble que le lien entre elle et la mode des perruques qu'ont connue le XVIIe et le XVIIIe siècle, n'est qu'un trait secondaire. En réalité, la perruque continue l'ancien emblème de jurisconsultes en Angleterre, la *coif* : c'était à l'origine une coiffe blanche collante, que rappelle toujours un bord blanc à l'extrémité inférieure de la perruque. La perruque des juges est cependant plus encore que le vestige d'un ancien costume officiel. Sa fonction est fort apparentée à celle des masques de danse des peuples primitifs. Elle fait du porteur « un autre être ». Le monde britan-

1. Voir plus haut, p. 91; cf. Jaeger, *Paideia*, p. 147 : « Die Dikè (schafft) eine Plattform des öffentlichen Lebens, auf der Hoch und Gering sich als « Gleiche » gegenüberstanden. »

nique, avec le respect de la tradition qui lui est propre, maintient dans le droit quelques autres traits fort anciens. L'élément de sport et d'humour dans le procès, qui y tient parmi ces traits une si large place, appartient, d'ailleurs, aux caractères essentiels de la vie juridique en général. Au surplus, même aux Pays-Bas, ce trait n'est pas tout à fait étranger à la conscience populaire. « Soyez beau joueur (*be a good sport*) », disait le *bootlegger* américain du temps de la prohibition, au douanier qui voulait le fouiller. Cet esprit sportif, le citoyen des Pays-Bas le réclame aussi de la justice. Un fraudeur brabançon comparaît devant le tribunal sous l'inculpation d'avoir volontairement tenté d'écraser un agent de police [1] et dit : « Pour éviter l'agent, j'ai même appuyé à gauche. » L'agent conteste le fait et le prévenu de riposter : « Montrez-vous donc honnête et sportif ! »

Un ancien juge m'écrivait : « Le style et le contenu de nos pièces de procédure révèlent l'ardeur sportive avec laquelle nos avocats s'accablent les uns les autres à l'aide d'arguments et de contre-arguments (parmi lesquels il en est pas mal de sophistiqués) : c'est au point que leur mentalité m'a plus d'une fois fait songer à ces orateurs de procès *adat* [2] qui, à chaque argument, fichent en terre une baguette afin de pouvoir remporter dans ce débat la victoire en faisant état du plus grand nombre de baguettes. »

Ces observations sans grande cohésion permettent de nous préparer à découvrir le lien essentiel entre l'administration de la justice et le jeu. Revenons donc aux formes primitives du procès. Dans

1. *Nieuwe Rotterdamsche Courant*, 20 juin 1936, feuille du matin C.
2. Le droit applicable aux indigènes dans les Indes néerlandaises.

la procédure en présence du juge, il s'agit, en tout temps et en toutes circonstances, si fortement et même si exclusivement de l'emporter, que l'on ne saurait méconnaître un instant le facteur agonal. Au surplus, le système de règles rigoureuses qui régit cette lutte la range complètement, quant aux formes, dans le cadre d'un jeu antithétique bien ordonné. Le lien essentiel entre le droit et le jeu dans les civilisations primitives présente trois aspects différents : le procès est un jeu de hasard, il est une compétition, il est une joute verbale.

Le procès est une lutte pour faire établir ce qui est le droit et ce qui ne l'est pas, pour décider qui a raison et qui a tort, pour déterminer qui gagne et qui perd. Détournons nos regards de la pratique du droit dans les sociétés de civilisation avancée pour les reporter sur cette même pratique du droit dans des sociétés d'un stade de civilisation moins élevé : nous voyons la conception « gagner et perdre », c'est-à-dire la pure notion de la lutte réglée, oblitérer dans la conscience de la communauté la conception « droit et injustice » c'est-à-dire la notion éthico-juridique. L'élément chance et, avec lui immédiatement, l'élément jeu, passe de plus en plus au premier plan à mesure que nous nous déplaçons vers une conscience juridique plus primitive. Il semble qu'apparaisse devant nous un monde d'idées où les concepts de décision par oracle, par jugement de Dieu, par le sort et donc par le jeu (car la décision inflexible repose uniquement sur une règle du jeu) ou par la sentence du juge, sont encore comprises dans un seul complexe.

On apprend quelle est la volonté divine, c'est-à-dire ce qu'apportera l'avenir immédiat, le sort qui se réalise, en obtenant d'elle une déclaration. Pour connaître l'oracle, on tente une chance douteuse.

On lève des bouts de bois, on jette des pierres, on pointe une lame entre les pages du Livre Saint. Ainsi l'Exode, XXVIII, 30, prescrit de placer l'*urim* et le *tummim* — quels que puissent être ces objets — dans le pectoral du grand-prêtre et à l'aide duquel le prêtre Eleazar (Nombres, XXVII, 21) procède à un jugement. Ainsi Saül ordonne de jeter le sort pour décider entre lui et son fils Jonathan (I Samuel, XIV, 42). Le lien entre l'oracle, le jeu de hasard et la justice est ici rendu aussi clairement que possible. Un tel oracle du sort est aussi connu du vieux paganisme arabe [1]. Est-ce autre chose que la balance sacrée dans les plateaux de laquelle l'*Iliade* montre Zeus pesant le sort de la mort avant le combat? « Alors le Père étendit les deux plateaux d'or et y plaça deux sorts de mort amère pour les Troyens, dompteurs de chevaux, et pour les Achéens couverts d'airain [2]. »

Cette pesée est un acte de juridiction de Zeus, *dikazein*. Les notions de volonté divine, de destin et de chance sont ici complètement confondues. La balance servant à peser (néerl. *weegschaal*) de la Justice — car cet attribut remonte certainement à l'image homérique — est la balance de la chance (néerl. *waagschaal*) qui sert à déterminer un sort angoissant. Ici, il n'est pas encore question d'un triomphe de la vérité morale, de l'idée que le droit pèse plus lourd que l'injustice.

Parmi les figures représentées sur le bouclier d'Achille et décrites au chant XVIII de l'*Iliade*, il y a celle d'un procès à l'intérieur d'un cercle sacré où siègent les juges. Au milieu se trouvent deux talents d'or, *duō chrusoio talanta*, destinés à celui qui prononcera le plus justement le jugement,

1. Wellhausen, *Reste arabischen Heidentumes*, 2 Ausg. Berlin, 1927, p. 132.
2. VIII, 69 et suiv.; XX, 209; XVI, 658; XIX, 223.

dikèn[1]. Deux talents d'or; mais n'a-t-on pas primitivement visé précisément la balance, *talanta*, à l'aide de laquelle on pesait le droit[2] ? Si cette interprétation n'était pas juste, on aurait sans doute affaire à un *enjeu*, chose qui s'accorde mieux avec un jeu de hasard qu'avec un procès.

Le mot grec *dikè*, droit, connaît une échelle de significations comprise entre l'abstraction pure et des concepts plus concrets. A côté du sens de « droit », notion abstraite, il peut signifier la part qui revient à quelqu'un ou une indemnité pour dommages subis : les parties donnent et reçoivent *dikè*, le juge attribue *dikè*. Le mot désigne aussi le procès lui-même, le jugement et la peine. D'après Werner Jaeger, dans ce cas, le sens concret devrait être considéré, par exception, comme dérivé du sens abstrait[3]. Le fait que des termes abstraits comme *dikaios*, équitable, et *dikaiosunè*, équité, ont été formés postérieurement à *dikè* ne s'accorde pas avec ces vues. Le lien que nous avons déjà discerné entre l'administration de la justice et l'épreuve du sort nous inclinerait à donner la préférence à l'étymologie repoussée par Jaeger, qui fait dériver *dikè* de *dikein*, jeter. Ceci surtout, parce que, en hébreu également, il existe un rapport indéniable entre le mot *thorah*, loi, droit, et un radical signifiant jeter le sort, tirer, provoquer un oracle[4].

Le fait que sur les monnaies la figure de *Dikè*

1. XVIII, 497-509.
2. J'imagine qu'ici le poète a travaillé d'après une représentation ancienne où les deux parties étaient assises de part et d'autre de la balance de la justice; plus tard, cette représentation n'a plus été comprise et a été remplacée par celle de *talanta* = somme d'argent.
3. *Paideia*, I, p. 14.
4. De cette racine dérive sans doute aussi le mot *urim* cité plus haut.

se confond avec celle de *Tychè*, le sort incertain, est d'un poids particulier. Cette déesse-là aussi tient une balance. « *It is not* », assure Miss Harrison, « *that there is a late « syncretism » of these divine figures; they start from one conception and differentiate* [1]. »

Le lien primitif entre le droit, le sort et le pur hasard peut être observé également de plus d'une manière dans la tradition des peuples germaniques. Aujourd'hui encore le mot *lot* en néerlandais désigne à la fois ce qui doit se produire dans l'avenir, le sort de quelqu'un, ce qui lui est destiné (allem. *Schicksal*) et le signe matériel de la chance, par exemple l'allumette la plus longue ou la plus courte, ou encore le billet de loterie. On ne peut déterminer avec certitude laquelle des deux acceptions est la plus ancienne : dans la pensée archaïque, elles se confondent. Zeus tient la balance du jugement divin; les Ases jouent le sort du monde aux dés [2]. La décision des dieux apparaît dans l'issue d'une épreuve de force ou d'un combat par les armes aussi bien que dans le jet des instruments de jeu. C'est en vertu de motifs immémoriaux et de l'âme humaine, que l'on prédit encore l'avenir d'après la position des cartes à jouer. La lutte armée s'accompagne parfois du jeu de dés. Tandis qu'Hérules et Lombards combattent, leur roi est en train de jouer. On joue également aux dés dans la tente du roi Thierry à Quierzy [3].

Il est malaisé de déterminer avec précision la

1. J. E. Harrisson, *Themis*, p. 528.
2. Voir plus haut, p. 74.
3. *Paul le Diacre*, I, 20; *Fredegaire*, IV, c. 27 (ss. rer. *Merow.*, II, p. 131). Voir au sujet de l'ordalie par le sort, H. Brunner, *Deutsche Rechtsgeschichte*, 2e éd., II, pp. 553 et suivantes.

conception du jugement de Dieu dans l'esprit des peuples qui l'ont appliqué. A première vue, il semble que l'on puisse la définir comme suit : les dieux révèlent, par le résultat de l'épreuve ou du jet, de quel côté est la vérité ou dans quel sens va leur décision. Mais n'avons-nous pas affaire ici à une interprétation d'époque plus récente ? La compétition même, le jeu qui déterminera le vainqueur, n'est-il pas le point de départ ? Le résultat du jeu de hasard est en lui-même une décision des dieux. Il le reste encore aujourd'hui lorsqu'un règlement prescrit : en cas de parité de voix, le sort décide. Ce n'est qu'à un stade ultérieur du développement de la conscience religieuse qu'apparaît une formule comme celle-ci : la vérité et la justice se manifestent dans le fait qu'une divinité dirige la chute des dés ou détermine la victoire dans le combat. Quand Ehrenberg écrit : « Le tribunal séculier naît du jugement de Dieu (*Aus dem Gottesurteil erwächst das weltliche Gericht*) [1] », il me paraît présenter un développement de concepts qui n'est pas conforme à l'histoire. C'est tout autrement qu'il convient de présenter les choses. L'exercice de la juridiction et le jugement de Dieu ont leur origine commune dans la pratique d'une décision agonale : le sort, ou une épreuve de force prononce le jugement définitif. La lutte pour savoir qui vaincra et qui perdra est sacrée en elle-même. Si elle est inspirée par des concepts formulés de droit et d'injustice, elle s'élève alors jusque dans la sphère du droit, si elle est éclairée par des conceptions positives de pouvoir divin, elle s'élève alors jusque dans la sphère de la religion. Cependant le phénomène primaire est en tout cas l'aspect de jeu.

1. *Die Rechtsidee im frühen Griechentum*, p. 75.

Le conflit judiciaire est une compétition qui revêt parfois la forme d'une course (néerl. *wedlop*) de constitution de gage (néerl. *weddenschap*). Le terme ludique *wedde* (qui désigne en néerlandais le pari) passe de plus en plus au premier plan de nos considérations. Le *potlatch* donne naissance à un système primitif de relations juridiques. Le défi donne naissance à une convention [1]. Indépendamment du *potlatch* et du jugement de Dieu reconnu, on peut retrouver dans nombre d'institutions juridiques archaïques, la compétition pour le droit, c'est-à-dire pour une décision reconnaissant une position stable par rapport à un cas donné. Otto Gierke a jadis groupé sans autre explication, sous la rubrique « *Humor im Recht* » (L'humour dans le droit), bien des faits que l'on tenait pour manifestations du libre jeu de l'esprit populaire. Beaucoup d'entre eux trouvent leur explication juste dans le cadre du débat juridique considéré comme une compétition. Jeu, en effet, de l'esprit populaire, mais dans un sens plus profond que ne l'admettait Gierke et chargé d'un sens grave. C'est ainsi que dans les vieux usages juridiques des peuples germaniques, la limite d'une « marche [2] » ou d'une propriété foncière est parfois déterminée par une course ou par le jet d'une hache. Ou bien l'on détermine le gagnant d'un procès en faisant toucher un objet ou une personne par quelqu'un à qui l'on a bandé les yeux, ou bien encore en faisant tourner ou rouler un œuf. Tous ces cas peuvent être rangés sous la rubrique de décision judiciaire par épreuve de force ou jeu de hasard. En arabe, la racine du mot qui désigne le gage, *gara'*,

1. Davy, *La foi jurée*, pp. 176, 126, 239, etc...
2. Ensemble de terres dont l'usage appartient à une collectivité.

signifie tirer au sort, gagner par le sort ou par le tir à la cible.

Ce n'est certainement pas l'effet du hasard, si la compétition tient en particulier une place importante dans le choix de l'épouse ou de l'époux. Derrière le mot anglais *wedding*, qui désigne la conclusion du mariage, il y a le même arrière-plan lointain d'histoire du droit et de la civilisation que derrière le mot néerlandais *bruiloft*. Le premier remonte à la *wedde*, le gage symbolique par la remise duquel on s'oblige à observer une convention [1]. *Bruiloft* évoque la course pour l'épouse, c'est-à-dire l'épreuve où l'une des épreuves dont dépendait la conclusion de la convention [2]. Les Danaïdes ont été gagnées par une course et cet exemple a trouvé des imitations encore à l'époque historique. Il est aussi question de semblable course à propos de Pénélope [3]. L'important n'est pas de savoir si pareille action n'est attestée que dans la légende et le mythe ou si l'on peut prouver son existence historique. L'essentiel est l'existence du concept de course pour l'épouse. Le mariage est un « contrat à épreuves », « *a potlatch custom* », dit l'ethnologue. Le *Mahâbhârata* décrit les épreuves de force que les prétendants à la main de Droupadi doivent accomplir ; le *Râmâyana* en fait autant pour ceux qui désirent épouser Sîtâ ; le *Nibelungenlied* chante ces épreuves de force dont Brunhild est l'enjeu.

Ce ne sont, d'ailleurs, pas nécessairement des

1. Le moyen néerlandais connaît encore *wedden* dans le sens de se marier : *hets beter wedden dan verbranden* (il est préférable de se marier que de brûler).

2. De même, l'anglo-saxon *brijôhleap*, le vieux norrois *brûdhlaup*, le vieil haut-allemand *brutlouft*.

3. Cf. J. E. Harrisson, *Themis*, p. 232. Exemple dans un récit nubien, chez Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas*, p. 429.

épreuves de force ou de courage que l'on fait subir à celui qui désire conquérir une épouse. Il arrive que l'on sonde ses connaissances par des questions difficiles. Dans la description des fêtes solennelles des jeunes gens et des jeunes filles en Annam, que nous devons à Nguyen Van Huyen, le concours de connaissance et de promptitude à la réponse tient une large place. Ce sont parfois de véritables examens que la jeune fille fait passer au jeune homme. On reconnaît, en dépit de sa déformation, l'épreuve de connaissance en vue de la conquête de l'épouse dans le chant d'Alviss qui appartient à la tradition des *Eddas :* Thor y promet sa fille à ce gnome très sage, à condition que celui-ci puisse, sur sa demande, lui dire les noms secrets des choses [1].

Nous passons à présent de la compétition à la constitution de gage qui, à son tour, est en rapport étroit avec la promesse. Voici comment cette constitution de gage pouvait se produire dans la procédure judiciaire. La partie principale « engage » son droit (néerl. *wedt zijn recht*) ; en d'autres mots, elle défie par la remise d'un gage, *vadium,* l'adversaire. Le droit anglais a connu encore, au XIXe siècle, deux formes de procédure en matière civile, qui portaient le nom de *wager,* littéralement constitution de gage : le *wager of battle* (constitution de « gages de bataille »), par lequel on offrait à quelqu'un le duel judiciaire, et le *wager of law* (constitution de « gages de loi »), par lequel on s'engageait à confirmer son innocence par serment à une date fixée. Bien qu'en désuétude depuis longtemps, ces formes de pro-

1. Dans le *Fjölsvinnsmal,* le motif semble plus déformé encore : ici, en effet, c'est le jeune homme engagé dans la conquête dangereuse d'une épouse, qui pose les questions au géant qui garde la vierge.

cédure n'ont été abolies qu'en 1819 et 1833 [1]. Si le procès est engagé par la constitution d'un gage, les assistants, eux, parient sur le résultat dudit procès [2]. Les paris sur le résultat d'une instance judiciaire sont encore en usage en Angleterre. Quand Anne Boleyn et ceux qui étaient poursuivis avec elle comparurent en justice, l'énergique défense de son frère Rochford, à Tower Hall, fit si grande impression, que l'on paria dix contre un en faveur de son acquittement. En Abyssinie, c'était une vraie profession que de parier sur le résultat d'une instance judiciaire entre la défense des prévenus et l'audition des témoins [3].

Nous distinguons trois formes de jeu dans le procès : jeu de hasard, compétition ou constitution de gage et lutte verbale. Le procès sous cette dernière forme reste le procès par excellence, même après qu'il a, dans un stade plus avancé de civilisation, perdu complètement ou partiellement, en apparence ou réellement, son caractère ludique. Eu égard à notre sujet, nous n'avons à traiter que la phase archaïque de cette lutte verbale, où ce n'est pas l'argument juridique le mieux pesé qui est décisif, mais l'outrage le plus violent et le plus pertinent. La lutte réglée consiste ici à peu près entièrement à l'emporter sur l'adversaire par des discours outrageants bien composés. Il a déjà été question de la portée sociale des concours d'outrages destinés à assurer l'honneur et le prestige, à propos du *psogos*, du *iambos*, du *mufâkhara*, du *mannjafnaor*, etc. Il n'est pas facile de

1. Blackstone, *Commentaries*, éd. Kerr III, pp. 337 et suivantes.

2. *N.D.L.T.* Le même mot *weddenschap* désigne en néerlandais la constitution d'un gage en justice qui vient d'être décrite et le pari.

3. Enno Littmann, *Abessinien*, Hambourg, 1935, p. 86.

faire un départ exact entre la *joute de jactance* en elle-même et le concours d'outrages en tant que procédure. Ceci devient clair quand on étudie l'une des données les plus remarquables du problème des rapports entre le jeu et la culture : les concours de tambour et les concours de chants chez les Esquimaux du Groenland. Aujourd'hui encore, ou tout au moins dans un passé très récent, on se trouve ici en présence d'un cas où la fonction sociale que nous appelons l'administration de la justice ne s'est pas encore entièrement dégagée de la sphère ou de la nature du jeu [1].

Quand un Esquimau a quelque grief contre un autre Esquimau, il le défie à un concours de tambour ou de chants (*Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest*). La tribu ou le clan se rassemble en réunion de fête, chacun revêtu de ses meilleurs habits et de joyeuse humeur. Les deux adversaires, en s'accompagnant du tambour, chantent alternativement des chants d'outrage où ils se reprochent l'un à l'autre leurs méfaits. Dans ces chants, il n'est pas fait de distinction entre l'accusation fondée, la satire ou la basse calomnie. Il est arrivé qu'un chanteur ait énuméré tous les êtres humains que l'épouse et la belle-mère de son adversaire avaient mangés au cours d'une famine ! Les assistants furent si fortement impressionnés qu'ils éclatèrent en sanglots... Les chants s'accompagnent d'agacements physiques, voire de mauvais traitements : éternuer ou respirer dans la figure de l'adversaire, le heurter du front, lui

1. Thalbitzer, *The Ammassalik Eskimo, Meddelelser om Gronland,* b. 39, 1914; Birket Smith, *The Caribou Eskimo's,* Copenhague, 1939; Knud Rasmussen, *Fra Gronland til Stille Havet,* I-II, 1925-1926. *The Netsilik Eskimo;* Report on the Fifth Thule Expedition, 1921-1924, VIII, 1, 2; Herbert König, *Der Rechtsbruch u. sein Ausgleich bei den Eskimo, Anthropos,* XIX-XX, 1924-1925.

tenir les mâchoires écartées, l'attacher à un pieu de tente : toutes choses que l'« accusé » doit subir de bonne grâce, voire avec un rire moqueur. Les assistants reprennent les refrains des chants, ils applaudissent, excitent les parties. D'autres dorment. Pendant les suspensions de séance, les adversaires se traitent en bons amis. Les séances d'un même procès peuvent s'étendre sur des années; les parties créent chaque fois de nouveaux chants et produisent de nouveaux méfaits. Enfin, les assistants décident qui doit être tenu pour vainqueur. Il se produit des cas où après cette décision, l'amitié est rétablie entre parties, mais il y en a d'autres où la honte de la défaite amène le perdant à s'exiler. Une même personne peut mener plusieurs concours de tambour à la fois. Les femmes en entreprennent aussi.

Ce qui est essentiel, c'est que ces compétitions, chez les tribus qui les pratiquent, tiennent lieu de décisions judiciaires. Ces tribus ne connaissent aucune autre forme d'administration de la justice. Les concours de tambour sont le seul moyen de trancher un différend ou de créer une opinion publique[1]. Même des meurtres arrivent à être connus de la sorte. Après la victoire dans le concours de chant, aucun prononcé officiel ne suit plus. Ce sont des querelles au sujet des femmes qui presque toujours donnent lieu à ces concours. Il faut, d'ailleurs, distinguer entre les tribus qui usent de ces compétitions comme moyen de rendre la justice et celles chez qui elles n'ont d'autre

1. Birket Smith, *loc. cit.*, p. 264, délimite trop rigoureusement les « judicial proceedings » quand il déclare que chez les Esquimaux Caribou les concours de chant n'ont pas ce caractère, parce qu'ils n'y servent que de « a simple act of vengeance... *or for purpose of securing quiet and order* ».

caractère que celui de festivités. Les violences autorisées sont fixées différemment : frapper ou seulement attacher, etc. En dehors du concours de chant, on règle parfois des conflits à coups de poing ou par un combat corps à corps.

On a donc affaire ici à une pratique sociale remplissant une fonction de juridiction dans la forme d'une lutte réglée et qui en même temps est du jeu au plein sens du mot. Tout se déroule dans le rire et le plaisir. On est préoccupé de réjouir les assistants. « Pour la prochaine fois », dit Igsiavik [1], « je me propose de faire un nouveau chant qui sera particulièrement réjouissant et au cours duquel j'attacherai mon adversaire au pieu. » Les concours de tambour sont l'amusement principal de la vie collective. S'il n'y a pas de conflit, on entreprendra semblables concours simplement par plaisir. Parfois — et c'est d'un art particulièrement raffiné — on chante des énigmes.

Les assises judiciaires satirico-humoristiques où l'on punit toutes sortes de méfaits — en particulier des méfaits ayant trait à la vie sexuelle — ne se situent pas très loin des concours de tambour. On en rencontre parmi les usages populaires de nombre de pays germaniques. Ils sont généralement conçus de façon plaisante et cependant leur portée est parfois sérieuse; c'est ainsi que du « Saugericht [2] » de la jeunesse, à Rapperswil, on pouvait appeler au Petit Conseil [3].

Il est clair que les concours de tambour des Esquimaux appartiennent à la même sphère que le *potlatch*, que les concours de vanteries ou d'invectives des anciens Arabes, que le *mannjafnaor* et le chant de haine norrois et que les compéti-

1. *Thalbitzer*, V, p. 303.
2. Tribunal de la Truie.
3. Stumpfl, *Kultspiele*, p. 16.

tions des Chinois. Il est également clair que cette sphère n'est pas, au moins originairement, celle du jugement de Dieu au sens propre du terme. La notion de décision des puissances divines en faveur de la vérité et de l'équité peut se rattacher à semblables pratiques, tout au moins à titre secondaire; mais ce qui est ici essentiel et primordial, c'est la décision provoquée par une lutte réglée, c'est-à-dire la décision en matière de choses sérieuses dans un jeu et par un jeu. En particulier le *nifâr* ou *munâfara* des Arabes, où on lutte devant un arbitre pour la gloire et l'honneur, est très proche de la pratique des Esquimaux. Le latin *iurgium, iurgo* doit être aussi entendu de façon semblable. Le premier de ces mots procède d'une forme *ius-igium*, dérivée de *ius* et de *agere;* le sens est donc « action de droit », à comparer avec *litigium*, littéralement « action de conflit ». *Iurgium* signifie aussi bien procès, action en justice que discours injurieux, échange de mots hostiles, action d'insulter; le mot révèle une phase ou le conflit de droit présentait encore essentiellement le caractère d'un concours d'injures. A la lumière des concours de tambour esquimaux on comprend mieux une figure comme celle d'Archiloque, dont les *ïambes* dirigés contre Lycambe ressemblent un peu aux invectives échangées à l'occasion de ces concours. On peut même considérer sous cet angle les reproches d'Hésiode à son frère Persès. Jaeger insiste sur le fait que la satire publique grecque n'a pas seulement la portée d'une prédication morale ou de la satisfaction d'une rancune personnelle, mais qu'elle a dû remplir une fonction sociale[1]. Nous pouvons affirmer sans crainte de nous tromper que c'est celle des concours de tambour esquimaux.

1. *Paideia*, p. 169.

La phase dans laquelle la plaidoirie et le concours d'outrages se confondaient, n'était, d'ailleurs, pas encore révolue, alors que déjà brillait la civilisation classique. L'éloquence judiciaire chez les Athéniens de la grande période était toujours sous le signe du concours d'habileté qui permettait tous les artifices et tous les moyens de convaincre. Le barreau et la tribune politique passaient pour être le lieu par excellence de l'art de convaincre. Cet art constituait, avec la violence de la guerre, du brigandage et de la tyrannie, la « chasse à l'homme » que les personnages du *Sophiste* de Platon s'attachent à définir [1]. Les sophistes enseignaient pour de l'argent, l'art de rendre bonne une mauvaise cause. Un jeune politicien avait coutume de commencer sa carrière par une accusation dans un procès à scandale.

A Rome aussi on a tenu longtemps pour légitime tout moyen de mettre l'adversaire dans son tort devant le tribunal. On se drapait dans des vêtements de deuil, on soupirait et on gémissait, on invoquait bruyamment le salut de l'Etat, on s'entourait d'un grand nombre de « supporters » pour faire impression, bref, on faisait tout ce que parfois on fait encore [2].

1. Platon, *Sophistes*, 222 C. D.

2. Cicéron, *De oratore*, I, 229 et sq. Que l'on songe à l'avocat qui, dans le procès Hauptmann, frappa sur la Bible, agita le drapeau américain; ou bien à son confrère néerlandais qui, dans une affaire répressive retentissante, déchira le rapport de l'examen psychiatrique. — Cf. la description que fait Littmann d'une audience judiciaire en Abyssinie, *loc. cit.*, p. 86 : « Le demandeur développe sa plainte dans un discours soigneusement étudié et habile. L'humour, la satire, des dictons appropriés à la circonstance, des tournures séduisantes, des allusions mordantes, un violent courroux, un froid mépris, la mimique la plus expressive et bientôt des hurlements retentissants et provocants... tout cela tend à soutenir l'accusation et à perdre l'adversaire. »

Les stoïciens ont tenté d'enlever ce caractère de jeu à l'éloquence judiciaire et de la ramener à l'observation de leurs normes rigoureuses de vérité et de dignité. Mais le premier qui voulut mettre en pratique cette attitude nouvelle, Rutilius Rufus, perdit son procès et fut condamné à l'exil.

V

LE JEU ET LA GUERRE

Nommer le combat un jeu est un dicton aussi vieux que les mots pour désigner le combat et le jeu mêmes. Une telle définition doit-elle être considérée comme métaphorique, au sens strict ? Nous avons déjà posé la question plus haut [1], et avons cru devoir y répondre par la négative : les deux notions, jeu et combat, paraissent souvent se confondre de façon effective. Toute lutte, soumise à des règles restrictives, offre déjà, en raison de cette limitation, la caractéristique formelle d'un jeu, une sorte de jeu spécialement intense, énergique et suprêmement évidente à la fois. Les jeunes chiens et les gamins se battent « pour rire », suivant des règles qui limitent l'exercice de la violence. Toutefois la frontière de ce que le jeu permet ne se place pas nécessairement en deçà des effusions de sang ni même du coup mortel. Le tournoi médiéval fut et demeura indiscutablement un combat simulé, donc un jeu; pourtant, sous son aspect le plus ancien, il a dû être « senti » de façon complète et expresse, et aller jusqu'à

1. P. 77.

l'issue fatale, tout comme le « jeu » des jeunes guerriers d'Abner et de Joab. La bataille, en tant que fonction de culture, suppose toujours des règles restrictives, exige, jusqu'à un certain point, la reconnaissance d'une qualité ludique. Encore à des époques relativement avancées, la guerre revêtait parfois une forme franchement ludique. Le célèbre Combat des Trente, livré en Bretagne en 1351, n'est peut-être pas défini expressément comme jeu dans les sources, mais donne tout à fait l'impression d'un jeu de compétition, et il en va de même du *Disfida di Barletta*, en 1503, où se mesurèrent treize chevaliers italiens et treize chevaliers français. Dans une sphère d'idées, soit archaïque, soit romantique et barbare, la bataille sanglante, la joute solennelle et le combat simulé rentrent également dans la conception primaire du jeu, pour autant qu'ils soient chacun soumis à des règles. La guerre peut être considérée comme une fonction de culture, aussi longtemps qu'elle se livre dans un cercle dont les membres se reconnaissent mutuellement comme des égaux, ou du moins, des égaux en droit. S'il s'agit d'un combat contre des groupes, que l'on ne reconnaît pas, au fond, comme des hommes, ou du moins des êtres pourvus de droits humains — qu'on les dénomme « barbares », « diables », « païens », « hérétiques » — ce combat ne demeurera dans les « bornes » de la culture que pour autant qu'un groupe y mette lui-même des limitations, pour la satisfaction de son propre honneur. Jusqu'au passé le plus récent, le droit des gens reposa sur des limitations semblables, où se traduisit une tendance à englober la guerre dans la culture. L'état de guerre fut expressément distingué, d'une part de l'état de paix, d'autre part de la violence criminelle. Au-dessus des partis, s'édifia l'idée d'une communauté

considérant ses membres en tant qu'« humanité », et pourvus de droits et de prétentions à agir en « hommes ». La théorie de la « guerre totale » anéantit, pour la première fois, les derniers restes de la fonction culturelle, et ainsi de la fonction ludique de la guerre.

Partant de notre conviction que l'*agôn* en soi offre toujours un caractère ludique, la question se pose alors de savoir dans quelle mesure la guerre doit être conçue comme une fonction agonale de la communauté. De façon générale, de nombreuses formes de combat peuvent être écartées comme non agonales. Provisoirement, nous laisserons de côté ici la guerre moderne. Attaques soudaines, embuscades, expéditions de pillage, massacres, toutes ces formes de combat peuvent valoir comme telles, sans être considérées comme agonales, même si elles peuvent être utilisées dans une guerre agonale. D'autre part, le but politique d'une guerre — conquête, assujétissement, domination d'un autre peuple — gît en dehors de la sphère de la compétition. L'élément agonal entre en action dès que les parties en présence se considèrent mutuellement comme des adversaires combattant pour une chose sur laquelle ils ont des droits. Même si leur volonté guerrière recèle une pure convoitise, éventualité rare, la lutte se présente à eux comme une question de devoir sacré, d'honneur ou de récompense. Même dans des rapports culturels évolués, et même si les hommes d'Etat qui préparent le conflit en font une affaire de pouvoir, l'aspiration à une puissance matérielle demeure le plus souvent subordonnée à des motifs de fierté, de gloire, de prestige et d'apparence de supériorité ou de suprématie. Le terme général de gloire fournit une explication bien plus réaliste de toutes les grandes guerres de conquête, de

l'antiquité à nos jours, que n'importe quelle ingénieuse théorie de forces économiques et de calculs politiques. Les tendances modernes à exalter la guerre, telles qu'elles nous sont, hélas, trop connues, reprennent en fait la conception assyro-babylonienne de l'extermination des ennemis, qui considèrent la guerre comme un commandement divin de satisfaire à la gloire sacrée.

Dans certaines formes archaïques de combat, le caractère ludique, inhérent à la lutte, s'exprime de la façon la plus immédiate et la plus aimable. Au niveau de culture où juridiction, sort, jeux de hasard, paris, provocations, batailles et décisions divines, se trouvaient rapprochés dans une seule sphère de concepts — comme nous avons tenté de le montrer plus haut — il fallait que la guerre fût également comprise tout entière dans ce cadre, de par sa nature. On fait la guerre pour obtenir des dieux une décision de valeur sacrée, par l'épreuve de la victoire ou de la défaite. Cette décision peut être provoquée par un coup du sort, par l'expérimentation de forces se mesurant en paroles ou en armes. Dans cette dernière éventualité, la volonté des dieux se manifeste aussi immédiatement qu'au cours des autres épreuves. Le mot *ordale* (anglais : *ordeal*; néerlandais : *oordeel*) n'implique pas l'expression du rapport spécifique avec la divinité : toute décision obtenue suivant les formes régulières est une sentence (*oordeel*) des puissances divines. Ce n'est que secondairement que la notion technique du jugement de Dieu s'attache à des preuves déterminées de puissance miraculeuse. Pour bien comprendre ce rapport, il faut, en somme, faire abstraction de notre distinction conceptuelle des domaines juridique, religieux et politique. Ce que nous appelons « le droit » peut, d'un point de vue archaï-

que, s'intituler tout aussi bien « la volonté divine » ou « la supériorité évidente ». Le sort, la lutte et la parole éloquente sont, au même titre, des « moyens de prouver » la volonté des dieux. Le combat offre une forme de juridiction, tout comme la prophétie ou l'action plaidée devant le tribunal. Mais, en définitive, vu la signification sacrée inhérente à toute décision, le combat peut derechef s'interpréter comme une prophétie [1]. Le complexe irréductible de notions allant de la juridiction au jeu de hasard, se manifeste de la façon la plus frappante dans la fonction du combat singulier des cultures archaïques. Cette sorte de combat peut poursuivre des fins variées. Il peut servir à affirmer l'*aristeia* individuelle, introduisant ou accompagnant la mêlée générale, *aristeia* glorifiée par les poètes et les chroniqueurs et connue dans tous les domaines de l'histoire. A titre d'exemple caractéristique, on peut citer les combats singuliers de la bataille de Badr, où Mahomet vainquit les Koréichites. Un groupe de trois guerriers lance un défi à un groupe correspondant ennemi. Les combattants se présentent, et se reconnaissent mutuellement la qualité de valeureux adversaires [2]. Pendant la guerre mondiale de 1914-1918, l'*aristeia* fut ressuscitée sous la forme des provocations que s'adressaient les aviateurs réputés, au moyen de billets lancés de leurs appareils. Le combat singulier peut encore faire office

1. La conception originelle du mot néerlandais *oorlog* (guerre) n'est pas tout à fait claire, mais, en tout cas, elle appartient probablement à la sphère sacrée. Les significations des anciens termes germaniques correspondant au mot *oorlog*, oscillent entre combat, fatalité, ce qui est « réservé » à quelqu'un, situation où les obligations s'expriment sous serment; toutefois, il n'est pas absolument certain qu'on ait affaire à un mot identique, dans chaque cas.

2. Voir *Wakidi*, éd. Willhausen, p. 53.

de présage quant à l'issue future de la mêlée générale. Ce principe est aussi connu de la civilisation chinoise que de la germanique. Avant la bataille, les plus vaillants guerriers provoquent l'ennemi. « La bataille sert à éprouver le destin. Les premières passes d'armes sont des présages efficaces [1]. » Toutefois, le combat singulier peut aussi remplacer la bataille. Au cours de la guerre entre les Vandales et les Alamans en Espagne, le différend est vidé par un combat singulier [2]; celui-ci ne sert donc pas ici de signe avant-coureur mais tient lieu de mêlée générale, autrement dit atteste, sous la forme agonale, la supériorité péremptoire de l'une des parties. Cette preuve qu'une cause est la plus forte implique aussi qu'elle est la meilleure : jouissant de la faveur des dieux, elle représente donc le bon droit. De bonne heure, du reste, le remplacement de la mêlée par le combat singulier se justifie par le fait d'épargner les effusions de sang. Déjà à Quierzy-sur-Oise, dans le cas du Mérovingien Thierry, ce sont les guerriers qui déclarent : mieux vaut la perte d'un seul homme que celle de toute une armée [3]. Dans le bas moyen âge, chaque fois qu'il est question d'un combat singulier, glorieux et solennel, réglé d'avance dans tous les détails, et où deux seigneurs ou deux rois videront leur « querelle », le motif expressément formulé est d'« éviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple [4] ». Néanmoins, la vieille idée d'une affaire juridique, ainsi résolue de façon légitime, se trouve encore solidement enracinée dans cette

1. Granet, *Civilisation*, p. 313; cf. De Vries, *Altgerm. Rel. Gesch.*, I, p. 258.
2. *Grégoire de Tours*, II, 2.
3. *Frédégaire*, I, IV, c. 27, MG. SS. rér. Mer. II, 131.
4. Voir mon *Déclin du moyen âge*, 1935, p. 134.

coutume si tenace. Elle n'était plus depuis longtemps qu'une futile parade de belles manières internationales, mais l'attachement à cette forme et la gravité avec laquelle on la pratiquait, trahissaient encore le caractère sacré de sa provenance. A deux reprises, Charles-Quint lança encore à François Ier un défi selon les règles [1], et ce cas n'allait pas être le dernier.

Le combat singulier qui tient lieu de bataille est à peine séparable du duel judiciaire qui résout un différend de droit. On connaît la place importante du duel judiciaire dans les lois et coutumes du moyen âge. Le point de savoir s'il faut le traiter comme l'objet d'un jugement divin, avec Brunner et d'autres [2], ou bien comme un fait probatoire avec Schröder et d'autres [3], perd beaucoup de son intérêt, si l'on considère la lutte sous son aspect essentiel, en tant qu'*agôn* sacré, et prouvant comme tel le bon droit dans la mesure où se manifeste la faveur des dieux.

Le duel judiciaire, même s'il va parfois jusqu'à l'issue fatale [4], accuse dès le début la tendance à mettre au premier plan son côté formel et à accentuer ainsi ses traits ludiques. Déjà, la possibilité de le faire livrer par un bretteur à gages repose sur son caractère rituel : car une action sacrée tolère précisément une substitution quelconque. De même la limitation des armes admises et les handicaps particuliers par lesquels on essaie de donner des chances égales à des combat-

1. Voir encore, outre les références citées : *Erasme Schets à Erasme de Rotterdam*, 14, VIII, 1528, Allen n° 2024, 38 sq., 2059, 9.
2. H. Brunner-C. von Schwerin, *Deutsche Rechtsgeschichte*, II, 1928, p. 555.
3. R. Schroder, *Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte*, 5, p. 89.
4. Cf. mon *Déclin du moyen âge*, p. 138 sq.

tants de force inégale — par exemple le cas d'un homme se tenant dans une fosse pour combattre une femme — appartiennent à la catégorie du jeu armé. A la fin du moyen âge, le duel judiciaire semble généralement se dérouler sans grand dommage, et être devenu une sorte de performance sportive : à ce moment, il est difficile de discerner si l'on a affaire à un fléchissement vers des formes ludiques, ou si ce caractère de jeu, qui n'exclut pas d'ailleurs la gravité et les effusions de sang, ne tient pas plutôt à l'essence même de la coutume.

Le dernier *trial by battle* eut lieu en 1571, pour résoudre un procès civil devant la *Court of Common Pleas,* sur un terrain de soixante pieds carrés aménagé à cet effet dans les *Tothill Fields* à Westminster. La bataille devait durer du lever du soleil jusqu'à l'apparition des premières étoiles, mais elle se termina lorsqu'une des parties, combattant avec écu et massue — ainsi qu'il est déjà stipulé dans les Capitulaires carolingiens — s'avoua battue en prononçant le « terrible mot » *craven.* Toute la cérémonie, comme l'appelle Blackstone, offrait « une proche ressemblance avec certains divertissements athlétiques ruraux [1] ».

Si le duel judiciaire et le duel, tout à fait fictif, des princes comportent un solide élément ludique, il en va de même du duel courant, tel qu'il est connu de nos jours encore de nombreux peuples d'Europe. Le duel privé venge les blessures d'honneur. Les deux notions, celle de l'outrage et celle de la vengeance, ressortissent spécialement à la sphère archaïque de culture, sans préjudice de leur signification sociale et psychologique en

1. *Commentaries on the Laws of England,* éd. R. M. Kerr, III, p. 337 ss.

général. La dignité d'un individu doit demeurer évidente, et si cette évidence se trouve compromise, il faut alors la défendre et l'assurer par des actions agonales. Dans la reconnaissance de cet honneur personnel, le fondement d'équité, de vérité ou d'autres principes éthiques n'entre pas en ligne de compte. Seule la vertu sociale, qui dépend du jeu, est mise en cause. La question de savoir si le duel privé n'est point issu du duel judiciaire peut être négligée ici. Par essence, ces formes sont identiques : elles s'assimilent à l'émulation séculaire en vue du prestige, valeur primitive qui englobe puissance et droit. La vengeance satisfait le sentiment de l'honneur, en dépit de l'intention perverse, criminelle ou maladive, capable parfois d'éveiller ce sentiment. Nous avons déjà vu plus haut que la figure de *Dikè* ne peut pas toujours se distinguer clairement de celle de *Tychè*, la Fortune. Elle se confond, de même, dans l'iconographie hellénique avec Némésis : la vengeance [1]. Le duel trahit également son identité fondamentale avec une décision juridique en ce sens que pas plus que le combat singulier, il n'impose à la famille de la victime l'obligation de la venger, pourvu que le duel se soit déroulé dans les formes requises.

Aux époques fortement marquées par l'aristocratie militaire, le duel privé peut prendre les aspects les plus sanglants : principaux adversaires et témoins se mesurent alors par groupes dans un combat équestre au pistolet. Telle était la forme adoptée en France au XVIe siècle. Pour un différend insignifiant entre deux gentilshommes, on versait le sang de six à huit personnes. La participation des témoins à la lutte était une obliga-

1. Harrison, *Themis*, p. 528.

tion d'honneur. Montaigne rapporte un duel de ce genre entre trois mignons de Henri III et trois seigneurs de la Maison de Guise. Richelieu interdit la coutume, mais elle fit encore des victimes sous le règne de Louis XIV. Par ailleurs, un autre trait conforme au caractère sacré propre également à l'essence du duel ordinaire, consiste à tenir l'effusion de sang pour une réparation de l'honneur, lorsque la lutte n'est pas engagée à des fins meurtrières. Aussi le duel français moderne, si ses conséquences s'arrêtent généralement à la blessure, ne doit-il pas être considéré comme un fléchissement ridicule d'usages sérieux. Le duel est par essence une forme rituelle de jeu, une réglementation du coup mortel donné à l'improviste dans un accès de colère sans frein. L'endroit où il se livre est un espace ludique; les armes doivent être strictement pareilles; le début et la fin sont imposés par un signal; le nombre de coups de feu ou des passes d'armes est prescrit. L'effusion de sang suffit en soi à satisfaire la condition requise de laver l'honneur.

L'élément agonal de la guerre authentique est difficilement appréciable. Dans les phases les plus primitives de culture, cet élément semble céder du terrain à des formes non agonales, au cours des batailles de tribus ou de luttes entre particuliers. Expéditions de pillage, assassinats, chasses à l'homme ont toujours été pratiqués, en raison de la faim, de la peur, des conceptions religieuses ou de la soif de sang. La notion de guerre n'apparaît en somme qu'à partir du moment où une situation spéciale, grave, d'hostilité générale se trouve distinguée des querelles individuelles et, jusqu'à un certain point, des brouilles de famille. Semblable distinction place la guerre non seulement

dans la sphère sacrée mais aussi dans la sphère agonale. Ainsi, la guerre est élevée au niveau d'une cause religieuse, d'une confrontation générale de forces et d'un décret du destin; en bref, elle est englobée dans ce domaine où le droit, le destin et le prestige se trouvent confondus. Ainsi, elle entre dans la sphère de l'honneur. Elle devient une institution sainte et, comme telle, est revêtue de toute la parure spirituelle et matérielle dont dispose la tribu. Ceci ne signifie pas que la guerre soit désormais menée à tous points de vue suivant les normes d'un code de l'honneur et sous la forme d'une action religieuse. La violence brutale garde toute sa valeur. Toutefois, la guerre est envisagée sous l'aspect du devoir et de l'honneur sacrés, et se déroule plus ou moins selon les formes requises par cette orientation. La part d'influence de ces conceptions sur la conduite de la guerre demeure toujours difficile à déterminer. Tout ce que les sources historiques nous apprennent au sujet de ces combats de grand style, repose sur la vision littéraire des contemporains ou des annalistes ultérieurs, telle qu'elle est consignée dans l'épopée, la chanson de geste ou la chronique. Le jeu comporte une grande part d'idéalisation descriptive et de fiction héroïque ou romantique. Néanmoins, il serait injuste d'en inférer que tout cet ennoblissement de la guerre par l'exaltation dans le domaine moral et religieux ait été pure fiction, ou que l'embellissement du combat n'ait servi qu'à en déguiser la cruauté. Et même si tel eût été le cas, cette conception de la bataille considérée comme un jeu solennel d'honneur et de vertu a donné naissance à l'idée de la chevalerie, c'est-à-dire de la noblesse guerrière. En outre, le système du droit des gens s'est élevé en fonction des idées du devoir et de la

dignité chevaleresque. Et ces deux principes, chevalerie et droit des gens, ont nourri le concept de pure humanité.

Quelques coups de sonde lancés dans différentes civilisations et périodes mettront en lumière l'élément agonal, c'est-à-dire ludique de la guerre. Tout d'abord une particularité qui peut tenir lieu de toute une démonstration : la langue anglaise utilise encore l'expression *to wage war*, littéralement « parier » la guerre, provoquer à la compétition de la bataille, jeter dans la mêlée un *gage symbolique*.

Voici deux exemples tirés de l'histoire grecque. Suivant la tradition, au VII[e] siècle avant J.-C., la guerre entre les deux villes de l'île d'Eubée, Chalcis et Erétrie fut menée entièrement sous la forme d'un championnat. Une convention solennelle, stipulant les règles du combat, fut déposée dans le temple d'Artémis. Le lieu et le moment de la bataille y étaient précisés. Toutes les armes de trait étaient proscrites : javelot, arc, fronde, et seules l'épée et la lance étaient admises. Le second exemple est plus connu. Après la victoire de Salamine, les Grecs se rendirent dans l'Isthme pour décerner des prix, nommés ici *aristeia*, aux guerriers les plus valeureux. Les chefs émirent leurs votes sur l'autel de Poseidon, en indiquant un premier et un second candidat. Chacun d'eux vota d'abord pour lui-même, mais la plupart donnèrent la seconde voix à Thémistocle qui remporta ainsi la majorité ; cependant, les jalousies réciproques empêchèrent la ratification de ce jugement [1]. Quand, dans son récit de la bataille de Mycale, Hérodote déclare que les îles et l'Hellespont constituaient les prix du championnat (*aëthla*) entre

1. *Hérodote*, VIII, c. 123-125.

Perses et Hellènes, sans doute ne s'agit-il là que d'une métaphore courante. De toute évidence, Hérodote avait lui-même des doutes quant à la valeur de la notion de compétition dans la guerre. Dans le conseil de guerre qu'il imagine à la cour de Xerxès, il prête à Mardonius des propos désapprobateurs sur la stupidité des Grecs qui entre eux se déclarent solennellement leurs guerres, et s'efforcent ensuite de trouver un beau champ de bataille en terrain plat, pour s'y rendre, au grand dam des vainqueurs comme des vaincus. Ils devraient vider leurs différends par l'intermédiaire de hérauts ou d'ambassadeurs ou, si la lutte était inévitable, découvrir un endroit où ils soient le mieux à l'abri des attaques [1].

A ce qu'il semble, presque partout où la guerre noble et chevaleresque se trouve décrite et exaltée, la critique s'en prend également au mot qui oppose à ce type de combat l'avantage tactique ou stratégique. A ce point de vue, l'analogie est frappante entre les données chinoises et celles de l'Occident médiéval. Il ne peut être question de victoire — telle est l'image esquissée par Granet de la guerre chinoise à l'époque féodale [2] — que lorsque l'honneur du chef sort accru du combat. Ceci ne provient point tellement de l'avantage remporté, surtout si l'on en tire un profit extrême, que de la modération qu'on manifeste. Deux seigneurs, Tsin et Ts'in, ont rangé chacun leur armée en ordre de bataille, sans combattre. La nuit, un messager de Ts'in vient avertir Tsin de se tenir prêt : « Dans les deux camps, il y a des guerriers à suffisance. Affrontons-nous demain à l'aube, je vous y invite! » Mais les hommes de

1. IV, c. 101; VII, 96.
2. *Civilisation*, pp. 320-321.

Tsin remarquent que l'envoyé trahit une incertitude dans la voix et dans le regard. Ts'in a déjà perdu. « L'armée de Ts'in nous redoute ; elle fuira! Refoulons l'ennemi vers la rivière ! Nous le vaincrons certainement. » Cependant, l'armée de Tsin ne bouge pas, et l'adversaire peut se disperser tranquillement. Car l'honneur défend de suivre pareil conseil : « Ne pas relever les morts et les blessés, voilà qui est inhumain! Ne pas attendre le moment fixé, acculer l'ennemi, voilà qui est lâche [1]. »

Et le vainqueur refuse modestement de s'ériger un trophée sur le champ de bataille : cela était à propos quand les vieux rois étincelant de vertu combattaient les ennemis du ciel, et stigmatisaient ainsi les méchants, « mais ici, il n'y a pas de coupables, seulement des vassaux, qui ont affirmé leur fidélité jusqu'à la mort. Cela mérite-t-il un trophée ? »

Lors de la construction d'un camp, le bâtiment était soigneusement orienté vers certaines régions célestes. L'aménagement d'un camp semblable était rigoureusement prescrit, car il devait offrir une réplique de la résidence de la cour. Des détails de ce genre révèlent clairement la sphère sacrée qui englobe tout ceci [2]. Nous laisserons de côté la question de savoir si le camp militaire romain atteste dans sa structure des origines sacrées, comme l'admettent F. Muller et d'autres. Assurément, les constructions coûteuses et décoratives des camps militaires vers la fin du moyen âge, comme celui de Charles le Téméraire devant Neuss en 1475, prouvent, de façon frappante,

1. Voir la même tentation d'utiliser l'avantage, dans le combat entre le roi Siang et l'empire Tch'ou; *ibid.*, 320.
2. *Loc. cit.*, p. 311.

bataille de Crécy (1346) est précédée d'une correspondance où le roi de France laisse au roi d'Angleterre le choix entre deux emplacements et quatre jours ou plus, au gré de l'adversaire [1]. Le roi Edouard répondit qu'il ne pouvait franchir la Seine, mais qu'il avait déjà attendu l'ennemi trois jours durant. De même à Najera, en Espagne, Henri de Trestamare abandonna sa position favorable pour pouvoir combattre à tout prix l'adversaire en rase campagne, et fut battu.

Ici, la forme sacrée se réduit à une cérémonie, un jeu d'honneur chevaleresque, sans y perdre d'ailleurs grand'chose de son caractère primitif essentiellement ludique. La préoccupation dominante de la victoire à remporter, enraye l'action d'une coutume fondée sur des rapports plus primitifs de culture qui lui avaient conféré sa signification [2].

Dans le même ordre d'idées que l'indication proposée du temps et du lieu, il faut ranger la prétention à une place d'honneur fixée dans l'ordre de bataille, et le désir que le vainqueur demeure trois jours sur le terrain de combat. La première de ces exigences, parfois établie dans un document écrit, ou qui était le privilège de dynasties ou de seigneuries déterminées, suscitait souvent de véhémentes querelles, dont l'issue pouvait même être fatale. Dans la célèbre bataille de Nicopolis en 1396 où une armée d'élite, partie en grande pompe pour la croisade, fut anéantie par

1. Voir plus loin Erben, *loc. cit.*, pp. 93 ss. et mon *Déclin du moyen âge*, p. 142.

2. Suivant l'agence de presse japonaise Domei, le commandant en chef de l'armée japonaise adressa à Tchank-Kai-Chek, après la prise de Canton, un défi le provoquant à livrer un combat décisif dans la plaine de la Chine méridionale, à sauver ainsi son honneur de soldat, et à se rendre au verdict de l'épée (N.R.C. 13, XIII, 1938).

les Turcs, la chance de victoire fut compromise par d'aussi futiles questions de préséance. On peut négliger la question de savoir si l'exigence d'une attente de trois jours, sans cesse réclamée sur le champ de bataille, est issue directement de la *sessio tribuna* de la vie judiciaire. A coup sûr, la persistance de ces usages de caractère cérémoniel et rituel dans les domaines les plus disparates, situe clairement l'origine de la guerre dans la sphère agonale primitive, où jeu et combat, justice et coups du sort se trouvent encore confondus [1].

Si l'on qualifie d'archaïque la lutte agonale et sacrée, cela n'implique pas que la culture primitive n'ait connu que des combats sous forme de compétitions réglées, ni que l'élément agonal ne tienne plus aucune place dans la guerre moderne. De tout temps, le combat honorable pour la bonne cause a été un idéal humain. Cet idéal s'est trouvé mutilé, dès le début, dans la réalité brutale. La volonté de vaincre est toujours plus forte que la modération imposée par le sentiment de l'honneur. La civilisation humaine peut assigner des bornes à la violence où se sentent poussées les communautés, le besoin de gagner domine néanmoins les combattants de façon si impérieuse, que la méchanceté humaine se redonne sans cesse libre cours et se permet toutes les ruses imaginables. La société archaïque délimite étroitement ce qui est permis, en d'autres termes la règle du jeu, pour le cercle restreint des membres d'une même tribu ou d'égaux. L'honneur, auquel on entend ne pas faillir, ne compte que vis-à-vis des égaux. Dans la bataille, les parties doivent avoir reconnu

1. Cf. Erben, *loc. cit.*, p. 100 et *Déclin du moyen âge*, p. 140.

les règles, sans quoi celles-ci ne sont pas valables. Aussi longtemps que l'on a affaire à des égaux, on s'inspire en principe d'un sentiment d'honneur, accompagné d'un esprit de concurrence et du désir d'une certaine modération [1]. Mais aussitôt que le combat est dirigé contre des adversaires tenus pour des inférieurs, qu'on les qualifie de barbares ou de toute autre épithète, la violence ne connaît plus de bornes : ainsi l'histoire de l'humanité se trouve souillée par l'atroce cruauté dont les rois d'Assyrie et de Babylone se targuaient comme d'une gloire agréable aux Dieux. Tout récemment un développement fatal de possibilités techniques et politiques et un ébranlement profond de la morale, ont rendu inopérante presque à tous points de vue l'édification laborieusement achevée du droit de la guerre, même dès le stade de la paix armée. Dans des phases avancées de culture, l'idéal primitif d'honneur et de noblesse, enraciné dans l'orgueil, fait place à un idéal de justice, ou plutôt celui-ci s'ajoute à celui-là, quelque misérable que soit sa mise en pratique; il devient à la longue la norme reconnue et recherchée d'une communauté humaine qui s'est étendue à une collectivité de grands peuples et d'Etats, grâce au contact entre clans et tribus. Le droit des gens prend sa source dans la sphère agonale, à la façon d'une conscience : « Telle action est contraire à l'honneur, contraire aux règles. » Une fois développé un système d'obligations internationales de droit, l'élément agonal ne joue plus de grand rôle dans les rapports entre Etats. Ce système tend toujours à élever l'instinct de la compétition politique au niveau d'une conscience juridique. Une communauté d'Etats, qui se place sous l'égide d'un

1. Cf. pour la Chine, Granet, *loc. cit.*, p. 334.

droit international généralement reconnu, n'offre plus de ressource de guerres agonales à l'intérieur de son propre cercle. Toutefois elle n'a pas perdu, pour autant, tous les traits d'une communauté ludique. Son principe d'égalité juridique, ses formes diplomatiques, ses obligations mutuelles de loyauté et sa dénonciation officielle des traités conclus, équivalent formellement à une règle de jeu, impérieuse pour autant que la nécessité d'une société humaine ordonnée soit reconnue. Cependant, ce « jeu » est le fondement même de toute civilisation. Ici, la dénomination de jeu n'a plus qu'une valeur formelle. A tel point qu'en fait, ce système du droit des gens n'est plus tenu partout comme la base de toute civilisation. Aussitôt que les membres de cette collectivité d'Etats dénient les obligations du droit des gens en pratique, ou même se bornent à poser en principe l'intérêt et la puissance du groupe particulier — peuple, parti, classe, Eglise ou Etat — pour norme exclusive du comportement politique, les vestiges purement formels de l'attitude ludique disparaissent et, avec elle, toute prétention à la civilisation : la communauté retombe plus bas que le niveau de la culture archaique. Car la violence absolue reprend ses « droits ».

De ceci résulte l'évidence d'une conséquence importante : sans un certain maintien de l'attitude ludique, aucune culture n'est possible. Même dans une société complètement retournée à la sauvagerie par l'abandon de tous les rapports juridiques, la passion agonale n'est en aucune façon ennoblie, car elle est inhérente à la nature même de l'homme. L'aspiration innée à avoir la première place jette alors les groupes l'un contre l'autre; elle peut les conduire, dans un accès de gloriole insensée, à des degrés inouïs d'aveugle-

ment et d'aberration. Que l'on adhère à la vieille doctrine, qui voit la force motrice de l'histoire dans les rapports économiques, ou que l'on élabore des considérations tout à fait neuves sur le monde, pour donner forme et nom à cette aspiration au triomphe, l'essence de cette aspiration n'en réside pas moins dans le désir de gagner, même si l'on sait que « gagner » ne peut plus représenter aucun « gain ».

L'émulation en vue de se montrer le premier constitue sans aucun doute un facteur de formation et d'ennoblissement pour la civilisation naissante. Aux stades d'un développement intellectuel encore puéril et naïf et où les notions d'honneur de classe sont vivantes, pareille émulation a engendré l'altière vaillance personnelle, indispensable à une jeune culture. Et ce n'est pas tout : dans ces perpétuels jeux athlétiques, toujours pénétrés de piété, les formes mêmes de civilisation se développent, la structure de la vie collective s'épanouit. La vie aristocratique adopte l'allure d'un jeu exaltant d'honneur et de bravoure. Néanmoins du fait même que ce jeu noble est si médiocrement réalisable dans la cruauté de la guerre, il doit se pratiquer selon une fiction sociale esthétique. La violence sanglante ne peut être enfermée que très imparfaitement dans les formes élevées de culture. Aussi l'esprit de la communauté ne cesse-t-il de chercher une issue dans les belles images d'une vie héroïque qui s'accomplit dans la dignité du combat et dans une sphère idéale d'honneur, de vertu et de beauté. La notion de la lutte noble demeure, une fois pour toutes, une des plus fortes impulsions de la culture. Si elle s'est déployée en un régime d'athlétisme martial, de jeu de société solennel, d'exaltation poétique des

rapports de la vie, comme dans la chevalerie de l'Occident médiéval ou le Bushido japonais, cette conception même suscitera une réaction dans l'attitude et l'activité culturelle et particulière, en endurcissant le courage et en rehaussant le principe du devoir accompli. Le système de la lutte noble, considérée comme la forme et l'idéal de vie par excellence est lié, de par sa nature, à une structure sociale où une nombreuse aristocratie militaire, pourvue d'une modeste propriété foncière, dépend d'une autorité seigneuriale saintement révérée, structure dont la fidélité au suzerain constitue le motif central. Dans semblable société seulement, où l'homme libre n'a pas besoin de travailler, la chevalerie peut fleurir avec son indispensable épreuve de forces : le tournoi. Dans cette sphère, on prend le jeu au sérieux, depuis les vœux fantastiques jusqu'aux prouesses inouïes; là, on se laisse absorber par des questions de blasons et de bannières; là, on s'affilie à des ordres, et on se dispute le rang et la préséance. Seule, une aristocratie féodale dispose du loisir et de l'état d'esprit requis pour ce genre d'existence. Ce grand complexe agonal d'idées, de mœurs et d'institutions s'est marqué de la façon la plus nette dans l'Occident médiéval, les Etats musulmans et au Japon. Le caractère fondamental de ces usages s'affirme plus clairement encore dans le pays du Soleil Levant que dans la chevalerie chrétienne. Le samouraï professe que ce qui est sérieux pour l'homme ordinaire n'est que jeu pour l'homme courageux. Pour lui, tout est dans la noble victoire sur soi-même devant le danger de la mort. L'assaut de paroles outrageantes, dont on a parlé plus haut, peut s'élever au niveau d'une noble action chevaleresque où les combattants montrent leur maîtrise des formes héroï-

ques. Cet héroïsme féodal connaît également le mépris du gentilhomme pour tout bien matériel. Le noble japonais prouve sa bonne éducation par son ignorance de la valeur des monnaies. Un seigneur nippon, Kenshin, en guerre ouverte avec un autre, Shingen, habitant des montagnes, apprend qu'un troisième seigneur, en guerre ouverte avec Shingen, avait coupé à celui-ci ses approvisionnements en sel. Là-dessus, Kenshin ordonne à ses sujets d'envoyer du sel en abondance à l'ennemi, et lui écrit qu'il trouve cette lutte économique méprisable : « Je ne combats pas avec du sel, mais avec l'épée [1]. » Il s'agit encore ici du respect des règles du jeu.

Sans aucun doute, cet idéal d'honneur chevaleresque, de loyauté, de courage, de maîtrise de soi et d'accomplissement du devoir, a favorisé et ennobli très réellement les cultures qui l'ont professé. Bien qu'il se soit surtout exprimé dans la fiotion et la fantaisie, il a certainement développé la force de caractère individuelle, dans l'éducation et dans la vie publique, et élevé le niveau éthique. Pourtant, l'image historique de pareilles formes de culture, telle qu'elle se dégage des sources chrétiennes médiévales et japonaises, auréolée de gloire épique et de séduction romantique, a porté les esprits les plus pacifiques à louer la guerre, comme une source de vertu et de science, au delà de ce qu'elle a jamais mérité réellement. Le thème de l'éloge de la guerre, considérée comme réservoir des facultés spirituelles de l'homme, a été traité avec pas mal d'étourderie. Ruskin s'exaltait bien un peu, lorsqu'il présentait, aux cadets de Woolwich, la guerre comme la condition indispensable des arts purs et nobles de

1. Nitobe, *The Soul of Japan*, Tokio, 1905, pp. 98, 35.

la paix. « Aucun grand art ne fleurit jamais sur la terre, si ce n'est au sein d'une nation de soldats. » « Le grand art n'est possible chez un peuple, que s'il est fondé sur la bataille. » « Je trouve, en bref », poursuit-il, non sans quelque naïve frivolité dans le maniement de ses exemples historiques, « que toutes les grandes nations ont puisé dans la guerre, toute la vérité de leur parole et la vigueur de leur pensée; qu'elles ont été nourries dans la guerre, et gâtées par la paix; instruites par la guerre, et trompées par la paix; exercées par la guerre, et trahies par la paix; — en un mot, qu'elles sont nées dans la guerre et ont expiré dans la paix. »

Certes, il y a quelque vérité dans ce propos éloquent. Mais Ruskin corrige aussitôt sa propre théorie : ceci n'est pas vrai de toute guerre. Il vise spécifiquement « la guerre créatrice ou fondamentale, où l'instabilité naturelle des hommes et leur amour de la dispute se trouvent soumis, d'un commun accord, à une discipline qui les transforme *en un jeu, beau — bien qu'il puisse être fatal.* » Il voit l'humanité divisée, dès l'origine, en deux « races; l'une de travailleurs, l'autre de joueurs », ceux-ci étant les guerriers — « fièrement oisifs, et réclamant, de ce fait, une perpétuelle récréation, où ils utilisent les ordres productifs et laborieux, en partie comme leur troupeau, en partie comme leurs marionnettes ou leurs pions dans le *jeu de la mort* ». Dans la vision rapide qu'a Ruskin du caractère ludique de la guerre archaïque, voisinent une pénétration profonde et une suite d'idées superficielles. Le point important, c'est que l'essayiste ait perçu cet élément ludique du combat. Il estime que Sparte et la chevalerie ont réalisé cet idéal archaïque de guerre. Toutefois, après les propos cités tout à

l'heure, sa loyale et grave humanité prend une revanche sur sa saillie, et passe à une diatribe passionnée contre la guerre *moderne*, écrite sous l'impression des massacres de la guerre civile américaine de 1865 [1] !

Une vertu semble, en fait, issue de la vie aristocratique et agonale du guerrier : la fidélité. La fidélité est le fait de se donner à une personne, une cause ou une idée, sans discussion ultérieure et sans mise en doute de la valeur impérative permanente de cet abandon de soi-même. Une telle attitude est bien propre à l'essence du jeu. Il n'est point excessif de voir dans cette sphère de la vie ludique primitive l'origine d'une vertu qui, sous sa forme la plus pure et dans ses affreuses déformations, a fourni un ferment si puissant à l'histoire.

Quoi qu'il en soit, une éclosion brillante et une riche floraison de valeur culturelle sont sorties du sein de la chevalerie : expression épique et lyrique du plus noble aloi, art décoratif capricieux et bariolé, belles formes cérémonielles et conventionnelles. Du chevalier au « gentleman » moderne, en passant par l' « honnête homme » du XVII[e] siècle, la filiation est ininterrompue. L'Occident latin a incorporé également dans ce culte de la vie aristocratique guerrière l'idéal de l'amour courtois, et l'y a si intimement assimilé, qu'à la longue la trame a masqué la chaîne.

Il nous faut encore insister sur un point. En parlant de tout ceci comme de belles formes de culture, telles que la chevalerie que nous connaissons par la tradition de différents peuples, on court le risque d'en perdre de vue l'arrière-plan

1. *The Crown of Wild Olive, Four lectures on Industry and War.* III : *War.*

religieux. Tout ce que nous envisageons ici comme un jeu beau et noble, a été jadis un jeu sacré. L'adoubement du chevalier, le tournoi, les ordres et les vœux sont indiscutablement issus des rites d'initiation d'une époque reculée. Les mailles de cette chaîne de développement ne sont plus discernables. Notamment la chevalerie chrétienne médiévale nous est surtout connue comme un élément de culture maintenu artificiellement et, en partie, ressuscité à dessein.

J'ai tenté de développer ailleurs[1] ce qu'elle a signifié à la fin du moyen âge, avec son système précieusement élaboré de code d'honneur, de mœurs courtoises, d'héraldique, de discipline d'ordre et de tournoi. C'est surtout dans ce domaine que l'intime rapport de la culture et du jeu m'est apparu dans toute son évidence.

1. *Déclin du moyen âge,* ch. II-X.

JEU ET SAGESSE

L'aspiration passionnée à occuper la première place revêt des formes aussi nombreuses que les possibilités de satisfaction qui lui sont offertes par la société. La manière dont on lutte est aussi diverse que l'enjeu de la compétition et que la nature des actes accomplis au cours de celle-ci. On laisse la décision au sort capricieux, à la force, à l'habileté ou au combat sanglant. On rivalise de courage ou d'endurance, d'habileté ou de connaissances, de vantardises ou de ruses. Une épreuve de force ou la confection d'un chef-d'œuvre sont proposées, soit une épée à forger, soit des rimes à trouver. Des questions posées auxquelles il faut répondre. La compétition peut prendre la forme d'un oracle, d'un pari, d'une instance judiciaire, d'un vœu ou d'une énigme. Sous tous ces aspects, elle reste, quant à son essence, un jeu; cette qualité de jeu est le point de départ qui permet de comprendre sa fonction dans l'ensemble d'une civilisation.

A l'origine de toute compétition, il y a le jeu, c'est-à-dire un accord tendant à réaliser, dans un

temps et un espace déterminés, suivant certaines règles et dans une forme donnée, quelque chose qui mette fin à une tension et qui soit étranger au cours ordinaire de la vie. Ce qui doit être accompli et ce qui est acquis de la sorte, voilà qui n'intéresse le jeu que de façon secondaire.

Les usages se rattachant aux compétitions et la signification que l'on reconnaît à celles-ci sont extraordinairement semblables dans toutes les civilisations. Cette uniformité à peu près parfaite prouve combien toute cette activité de jeu et de lutte réglée est ancrée au plus profond de la psychologie humaine, individuelle et collective.

Le caractère uniforme de la civilisation à son stade archaïque apparaît plus encore dans les compétitions en matière de savoir et de sagesse que dans les sphères du droit et de la guerre. Pour l'homme primitif, pouvoir et oser quelque chose équivaut à un pouvoir, mais savoir quelque chose signifie posséder un pouvoir magique. Au fond, toute connaissance est pour lui une science sacrée, un secret qui donnent accès à un pouvoir de sorcier. Car pour lui, toute science se trouve, au fond, en relation avec l'ordre du monde. Le cours régulier des choses, fixé et réglé par les dieux et maintenu en état par le culte, pour la conservation de la vie et le salut de l'homme, le *rtam* comme on l'appelle en vieil indien, rien ne le préserve autant que la connaissance que les hommes ont des choses saintes, de leurs noms sacrés et des origines du monde.

Aussi, lors des fêtes religieuses, se livre-t-on à des concours de connaissance dans ce domaine; car le mot prononcé exerce une action sur l'ordre du monde. Des concours de science sacrée sont enracinés au plus profond du culte; ils en constituent un élément essentiel. Les questions que les

sacrificateurs s'adressent l'un à l'autre à tour de rôle ou à titre de provocation, sont au plein sens du mot des énigmes, toutes semblables de forme et de fond aux devinettes pratiquées encore comme jeu de société. Nulle part la fonction de semblables concours cultuels d'énigmes n'est si claire que dans la tradition védique. Lors des grands sacrifices solennels, ces concours constituent un élément aussi essentiel de la cérémonie que le sacrifice lui-même. Les brahmanes rivalisent en *jâtavidyâ*, connaissance des origines, ou en *brahmodya*, terme que l'on rend le mieux par « expression du sacré ». Ces dénominations du jeu sacré impliquent que les questions posées ont trait à l'origine du monde. Plusieurs chants du *Rigvéda* renferment la production poétique directe de semblables compétitions. Dans l'hymne *Rigvéda* I, 64, certaines questions se rapportent à des phénomènes cosmiques, d'autres à des particularités rituelles du sacrifice :

« Je vous interroge au sujet de l'extrémité de la terre, je vous demande où est le nombril de la terre. Je vous interroge au sujet du sperme de l'étalon; je vous interroge au sujet du sommet de la raison [1]. »

Dans l'hymne VIII, 29, dix énigmes typiques décrivent les attributs des principales divinités; leurs noms constituent les réponses [2] :

« L'un est brun-rouge de peau, sa taille change, il est généreux, c'est un jeune homme; il porte des bijoux d'or (Soma). Dans son sein descendit un être phosphorescent, le dieu sage par excellence (Agni), etc. »

1. Cf. *Lieder des Rgveda*, übersitzt von A. Hillebrandt (*Quellen z. Religion gesch.*, VII, 5); Göttingen, 1913, p. 105 (I, 164, 34).
2. *Loc. cit.*, p. 98 (VIII, 291-292).

Jusqu'ici, ce qui l'emporte dans ces chants, ce sont les énigmes de caractère rituel, dont la solution dépend de la connaissance des rites et de leurs symboles. Mais, dans les énigmes de ce type, la sagesse la plus profonde au sujet des raisons de l'être est en germe. L'hymne grandiose *Rigvéda* X, 129, a été non sans raison qualifié par Paul Deussen « sans doute le fragment de pensée philosophique le plus admirable qui, des temps anciens, soit venu jusqu'à nous [1] ».

1. « Il n'y avait alors pas d'être, ni de non-être. Il n'y avait ni atmosphère, ni firmament au-dessus de lui. Qu'est-ce qui se mouvait ? Où ? Sous la garde de qui ? La profondeur des abîmes était-elle remplie d'eau ?

2. « Il n'y avait ni mort, ni de non-mort; il n'y avait pas de différence entre le jour et la nuit. Seul respirait le Cela, par lui-même, sans produire de vent; il n'existait rien d'autre [2]. »

Par l'effet de la structure affirmative de ces vers et de ceux qui suivent, la forme énigmatique transparaît à peine à travers la construction poétique du chant. Après quoi, revient l'interrogation directe.

6. « Qui sait, qui le dira ici, d'où tout est né, d'où vient cette création... »

Si l'on reconnaît que ce chant a sa source dans le chant rituel d'énigmes, chant rituel qui à son tour n'est qu'une adaptation littéraire de concours d'énigmes ayant eu lieu effectivement lors de sacrifices solennels, on a la preuve évidente du lien générique entre le jeu d'énigmes et la philosophie sacrée.

1. *Allgemeine Geschichte der Philosophie* I, Leipzig, 1894, p. 120.
2. *Lieder des Rigveda*, p. 133.

Dans certains hymnes de l'*Atharvavéda*, comme X, 7 et 8, il semble qu'il y ait des séries complètes de semblables énigmes réunies, enchaînées les unes aux autres et comme groupées sous un dénominateur commun, peu importe que la question trouve sa solution ou reste sans réponse.

« Où vont les demi-mois, où vont les mois réunis à l'année ? Où vont les saisons ?... Dites-moi ce *Skambha*[1] ! Vers où se pressent, avec le désir d'y arriver, les deux vierges d'allure différente, le jour et la nuit ? Vers où vont, avec le désir d'y atteindre, les eaux ?

« Comment le vent ne cesse-t-il pas ? Comment se fait-il que l'esprit ne prenne point de repos ? Pourquoi les eaux, aspirant à la vérité, ne cessent-elles jamais de couler[2] ? »

Il ne nous est pas donné, face à ces productions de l'exaltation de la pensée et de l'émotion originelles devant les mystères de l'existence, de faire le départ entre la poésie sacrée, une sagesse qui confine à la démence, la mystique la plus profonde et un mystérieux verbiage. Les paroles de ces vieux prêtres-chantres flottent constamment devant les portes de l'inconnaissable, qui, cependant, restent fermées pour nous comme pour eux. On peut en dire ce qui suit : dans ces compétitions cultuelles, la philosophie est née, non pas d'un *vain jeu*, mais *au sein d'un jeu sacré*. La sagesse est pratiquée comme une épreuve sacrée. La philosophie naît ici dans la forme du jeu. Le problème cosmogonique est l'une des occupations primordiales de l'esprit humain. La psychologie expérimentale infantile nous montre que nombre de questions posées par un enfant de six ans sont

1. *Atharvavéda*, X, 7, 5, 6. Littéralement « pilier », pris ici dans le sens mystique de base pour ce qui existe.
2. X, 7, 37.

habituellement de nature cosmogonique : qui fait couler l'eau, d'où vient le vent, et d'autres au sujet de l'état de mort, etc.[1].

Les questions des hymnes védiques conduisent tout droit aux sentences pleines de profondeur des *Upanishads*. Mais ce n'est pas ici notre tâche d'examiner de plus près la portée philosophique de l'énigme sacrée; il importe que nous poussions plus loin l'analyse de son caractère ludique et que nous mettions en lumière le plus clairement possible sa signification dans le développement de la civilisation.

Le concours d'énigmes, loin d'être un pur divertissement, constitue un élément essentiel du culte axé sur le sacrifice. On peut aussi peu en éliminer la solution des énigmes que le sacrifice lui-même[2]. Cette opération exerce une contrainte sur les dieux. On rencontre dans les Célèbes moyennes, chez les Toradja's, un phénomène parallèle aux usages de l'Inde antique[3]. Chez eux la période où l'on pose des énigmes au cours des fêtes se limite au temps qui s'écoule entre le moment où le riz devient « gros » et le début de la moisson, d'autant que la « sortie » des énigmes est favorable à la « sortie » de la graine de riz. Chaque fois qu'est donnée la réponse à une énigme, le chœur énonce le vœu : « Flœp ! sors, ô toi, notre riz, sortez, ô gros épis, là-haut sur les montagnes, là-bas dans les vallées !... » Pendant la saison qui précède cette période, toute activité littéraire est interdite, comme dangereuse pour la croissance

1. Jean Piaget, *Le langage et la pensée chez l'enfant*, Neuchâtel - Paris, 1930. V. *Les questions d'un enfant.*

2. M. Winternitz, *Geschichte des Indischen Literatur*, I, Leipzig, 1908, p. 160.

3. N. Adriani et A. C. Kruyt, *De barée-sprekende Toradja's van Midden-Celebes. Bat.* 1914, III, p. 371.

du riz. Le même mot *wailo* signifie énigme et millet, c'est-à-dire la céréale qui a été remplacée par le riz comme aliment populaire [1].

Si dans une littérature comme celle des *Védas* et des *Brâhmanas* les explications de l'origine des choses sont à ce point variées, hétéroclites, contradictoires, confuses et recherchées que l'on n'y trouve ni cohésion, ni signification générale, il ne faut pas en chercher la raison dans quelque prétendue subtilité sacerdotale, dans une vanité intéressée à la prééminence d'un sacrifice déterminé où dans quelque arbitraire fantaisie [2]. Il est infiniment probable que toutes ces explications contradictoires ont dû être une fois autant de solutions d'une énigme rituelle.

L'énigme révèle son caractère sacré, c'est-à-dire « dangereux », dans le fait que dans les textes mythologiques ou rituels, elle se présente presque toujours comme une énigme « sur la tête » : en d'autres termes, la vie de celui qui répond est intéressée à la solution, elle constitue l'enjeu de la partie. Il y a un lien entre ce trait et le fait que formuler une énigme à laquelle personne ne puisse répondre passe pour la sagesse suprême. On retrouve cette double donnée dans le vieux récit hindou au sujet du roi Janaka, qui proposa mille vaches comme prix d'un concours théologique entre des brahmanes qui fréquentaient son sacri-

1. N. Adriani, *De naam der gierst in Midden-Celebes, Tschr. Bat. Gen.* 51, 1909, p. 370. Des exécutants de jeux populaires dans les Grisons étaient encore l'objet de l'appréciation suivante : « Ils se livraient à leurs folles excentricités pour que le blé poussât d'autant mieux. »

2. Comme H. Oldenberg, *Die Weltanschauung der Brahmanatexte*, Göttingen, 1919, était encore enclin à le faire, pp. 166, 182.

fice solennel [1]. Le sage Yâjñavalkya se fait réserver d'avance le troupeau et bat ensuite avec éclat tous ses adversaires. Lorsqu'un de ceux-ci, Vidagha Sâkalya, est en reste d'une réponse vis-à-vis de lui, la tête du malheureux se détache de son tronc : version scolaire, apparemment, d'un motif plus ancien selon lequel il était condamné à avoir la tête tranchée. Quand, à la fin, personne n'ose plus poser une question, Yâjñavalkya s'écrie, triomphant : « Vénérables brahmanes, que celui qui le désire me pose une question ou la pose à tous; ou bien je répondrai moi-même à celui qui le désire ou encore à tous ! »

Le caractère de jeu est ici tout à fait apparent. La tradition sainte elle-même participe ici au jeu. Le degré de sérieux avec lequel le récit a été accueilli dans le texte sacré ne peut être précisé; la question n'est même pas pertinente. Pas plus que l'on ne pourrait répondre à la question de savoir si vraiment quelqu'un a perdu la vie parce qu'il n'avait pu résoudre une énigme. Ce qui importe, c'est le motif du jeu comme tel. La tradition grecque connaît la donnée du concours d'énigmes, où la défaite est au prix de la vie : elle se retrouve sous une forme un peu usée dans le récit relatif aux voyants Calchas et Mopsus. A Calchas on a prédit qu'il mourra s'il rencontre un voyant plus fort que lui-même. Il trouve Mopsus et une lutte d'énigmes s'engage entre eux. Mopsus l'emporte et Calchas meurt de chagrin, à moins qu'il n'ait mis, de dépit, fin à ses jours. Ses disciples suivirent Mopsus [2]. Il me paraît clair

1. *Satapatha-Brahmana*, XI, 6, 3, 3; *Brhadaranyaka-Upanishad*, III, 1-9.

2. *Strabon*, XIV, c. 642; *Hésiode*, fragm. 160. Cf. Ohlert, *Rätsel u. Rätselspiele*, 2, p. 28.

que l'on retrouve ici le thème déformé de l'énigme dont la vie du répondant est l'enjeu.

La lutte d'énigmes, ayant la vie pour enjeu, constitue un thème constant de la tradition des *Eddas*. Dans le *Vafthruonismâl*, Odin se mesure en sagesse avec le géant très sage qui possède la connaissance des temps primitifs. C'est une compétition dans le plein sens du mot; on tente la chance et il y va de la vie. Les questions sont d'ordre mythologique et cosmogonique, tout à fait semblables à celles des *Védas* que nous avons prises pour exemple : d'où viennent le jour et la nuit; d'où viennent l'hiver et l'été, d'où vient le vent ? Dans l'*Alvissmâl*, Thor demande au nain Alvis les noms que portent toutes sortes de choses chez les Ases, les Wanes, les hommes, les géants, les nains et chez Hel. Finalement, quand point l'aurore, le nain est enchaîné. Le *Chant de Fjölsvinn* présente le même caractère. Dans les *Enigmes de Heidrek*, le thème est le suivant : le roi Heidrek a fait le vœu que quiconque était coupable vis-à-vis de lui pourrait racheter sa tête en lui proposant une énigme dont lui, le roi, ne pourrait lui donner le mot. Bien que ces chants comptent parmi les plus récents des *Eddas* et que le propos du poète n'ait sans doute été autre que de faire preuve de virtuosité poétique, le lien avec le concours d'énigmes de caractère sacré est évident.

Le mot de l'énigme n'est pas trouvé par réflexion, ni par raisonnement logique. Il est une solution, une libération subite de l'interrogé que l'interrogateur tenait enchaîné par sa question. C'est pourquoi la solution exacte rend du coup l'interrogateur impuissant. En principe, à chaque question, il n'y a qu'une seule réponse. On peut la trouver si l'on connaît les règles du jeu. Ces

règles sont d'ordre grammatical, poétique ou rituel. On doit connaître la langue des énigmes, on doit savoir quel est l'ordre de phénomènes indiqué par les symboles de la roue, de l'oiseau, de la vache. S'il apparaît qu'une seconde réponse est possible qui s'accorde avec la règle et que l'interrogateur n'a pas soupçonnée, malheur à lui ! D'autre part, une seule et même chose peut être représentée ou figurée de tant de manières, qu'elle peut être dissimulée dans bon nombre d'énigmes. Souvent la solution consiste uniquement dans la connaissance d'un nom donné, sacré ou secret, des choses comme dans le *Vahthruonismâl*, déjà cité.

S'il s'agissait ici moins de la nature ludique et de la fonction de l'énigme que de la compréhension de la forme propre à l'énigme en général, il faudrait s'attacher aux caractères étymologiques et sémantiques des termes désignant ce concept. C'est ainsi qu'en néerlandais des rapports de cet ordre lient le mot « raadsel », énigme, à « raad », conseil, et à « raden » dans la double acception de « donner un conseil » et de « résoudre une énigme ». De même en grec : *ainos*, conte, sentence, proverbe, est apparenté à *ainigmos,-ma*. Sous l'angle de l'histoire de la civilisation, des termes exprimant les notions de conseil, énigme, exemple mythique, récit fabuleux et proverbe sont très proches les uns des autres. Nous ne citons ici tout cela que pour mémoire, afin de pouvoir prolonger quelque peu en d'autres directions les traits caractéristiques de l'énigme.

On peut conclure que l'énigme est en principe et à l'origine un jeu sacré, c'est-à-dire qu'elle se trouve au delà de la limite qui sépare le jeu de la vie sérieuse; elle est d'une très grande importance, mais ne perd pas pour cela son caractère de jeu. Si l'on voit l'énigme pousser des branches

aussi bien du côté du plaisir que du côté de la science sacrée, il ne faut point, pour cela, parler d'un sérieux qui se dégrade jusqu'à devenir de la plaisanterie, ni d'un jeu élevé à la dignité de quelque chose de sérieux. A un moment donné, le développement de la civilisation a tout bonnement provoqué une scission entre deux domaines que nous distinguons sous les appellations de sérieux et de jeu; mais originairement, ces deux domaines constituaient ensemble un seul milieu dans lequel la civilisation a commencé à croître.

A titre d'élément de compétition réglée dans les rapports de société ou, pour nous exprimer plus simplement, à titre de jeu de société, l'énigme s'insère dans nombre de schémas littéraires et de textes à forme rythmique. A titre d'exemple, on peut citer les chaînes de questions ou les questions au sujet de ce qui l'emporte sur autre chose, comme celles du type connu : « Qu'y a-t-il de plus doux que le miel ? », etc. Les Grecs aimaient un jeu de société, les *apories*, c'est-à-dire des questions auxquelles on ne pouvait donner de réponse finale. On peut les tenir pour une forme atténuée de l'énigme qu'il faut résoudre sous peine de perdre la vie. La fatidique question du Sphinx apparaît encore par instants à travers le jeu : la vie reste en principe l'enjeu de la partie. Il y a un exemple frappant de la manière dont une tradition ultérieure transforme le thème de l'énigme ayant la vie pour enjeu, tout en laissant encore deviner l'arrière-plan sacré : c'est l'histoire de la rencontre d'Alexandre le Grand avec les gymnosophistes des Indes. Après la prise d'une ville qui lui avait résisté, Alexandre fait comparaître les dix sages qui avaient conseillé la lutte contre lui. Il se propose de leur poser des questions insolubles. Qui répondra le plus mal perdra le pre-

mier la vie. L'un d'eux appréciera : s'il juge bien, il sauvera du même coup sa tête. Les questions ont principalement le caractère de dilemmes cosmologiques, variantes plaisantes des énigmes sacrées des hymnes védiques. « Lesquels sont le plus : les vivants ou les morts ? Qu'est-ce qui est plus grand : la mer ou la terre ? Qu'est-ce qui a été d'abord : le jour ou la nuit ? » Les réponses données sont plutôt des tours de force de logique que de la sagesse mystique. Quand finalement l'un d'eux, à la question : « Qui a répondu le plus mal ? » prononce : « L'un plus mal encore que l'autre », il empêche la réalisation de tout le plan : personne ne peut être mis à mort [1].

L'intention de circonvenir l'adversaire est essentielle au *dilemme;* à l'énigme dont la réponse doit tourner à la confusion du « répondant ». On peut en dire autant de la question à double réponse, dont l'une, de caractère obscène, est celle qui s'impose le plus directement; cela se trouve déjà dans l'*Atharvavéda* [2].

Parmi les formes composites sous lesquelles l'énigme se présente avec un caractère littéraire, soit à titre d'amusement, soit à titre d'enseignement, quelques-unes méritent une attention particulière; elles révèlent, en effet, très clairement le lien entre le caractère ludique et le caractère sacré. La première de ces formes est l'entretien fait de questions d'ordre religieux ou philosophique. On le rencontre dans les civilisations les plus diverses. Le thème est presque toujours le

1. U. Wilcken, *Alexander des Grosse u. die indischen Gymnosophisten,* Sitzangsber. *Preuss. Akad.,* 1923, 33, p. 164. Il y a dans le manuscrit des lacunes qui mettent de l'obscurité dans le récit; Wilcken me paraît n'avoir pas résolu de manière tout à fait convaincante les difficultés résultant de cet état de choses.

2. XX, nos 133, 134.

même : un sage est interrogé par une personne ou par une série d'autres sages. Zarathustra répond ainsi aux questions des soixante sages du roi Tistâspu. Salomon répond aux questions de la reine de Saba. Dans la littérature brahmanique, le thème constant est celui du jeune *brahmacârin* qui se rend à la cour d'un roi, y est interrogé ou y pose des questions et, de la sorte, d'élève devient maître. Il n'est pas besoin de démonstration pour saisir que ce thème se rattache très étroitement au concours sacré d'énigmes de type archaïque. Un récit du *Mahâbhârata* est caractéristique à cet égard [1]. Les Pândabas, en errant à travers bois, arrivent sur les bords d'un bel étang. L'esprit qui règne sur lui leur interdit d'en boire l'eau avant d'avoir répondu à ses questions. Ceux qui passent outre, tombent morts. Finalement Judhisthira se déclare prêt à répondre aux questions de l'esprit. Là-dessus commence un jeu de questions et réponses qui révèle de manière frappante le passage de l'énigme sacrée cosmologique au jeu d'esprit ; presque toute l'éthique hindoue est exposée sous cette forme.

Tout bien considéré, les colloques théologiques du temps de la Réforme — tels celui de Luther et de Zwingli à Marbourg en 1529 et celui de Théodore de Bèze et de ses collègues avec les prélats catholiques à Poissy en 1561 — ne sont rien d'autre que la continuation directe d'un antique usage sacré.

Parmi les productions littéraires auxquelles ce type d'entretiens sous forme de questions a donné naissance, il en est une qui mérite d'être considérée d'un peu plus près.

Le *Milindapañha*, c'est-à-dire les *Questions de*

1. III, 313.

Ménandre, est un écrit en pâli, composé vraisemblablement au début de notre ère et qui jouit d'une très grande considération chez les Bouddhistes du Nord et du Sud, encore qu'il ne soit pas compris dans le canon. Il comporte les entretiens entre le roi Ménandre, qui au IIe siècle avant notre ère continuait l'exercice de la domination grecque sur la Bactriane, avec le grand Arhat Nâgasena. Le contenu et la tendance de l'œuvre sont purement religieux et philosophiques, mais pour la forme et le ton, l'œuvre se rattache tout à fait aux concours d'énigmes. Déjà l'introduction aux entretiens est caractéristique. Le roi dit: « Vénérable Nâgasena, voulez-vous engager une conversation avec moi ? — Si Votre Majesté désire converser avec moi comme conversent les sages, j'y consens, mais si Elle converse avec moi comme conversent les rois, je n'y consens pas. — Comment conversent les sages, vénérable Nâgasena ? » Suit l'explication : les sages contrairement aux rois ne s'irritent pas lorsqu'ils sont mis dans une situation difficile. Le roi consent donc à des entretiens sur un pied d'égalité, comme dans le jeu qui se nomme en français *gaber,* notamment chez François d'Anjou. Des sages de la cour royale y prennent également part. Cinq cents *Yonaka's,* c'est-à-dire des Ioniens, des Grecs et quatre-vingt mille moines constituent le public. Nâgasena pose « un problème sur deux points, profond, difficile à débrouiller, plus dur qu'un nœud » et les sages du roi se plaignent de ce qu'il les tourmente en usant de questions-attrapes de tendance hérétique. Souvent ce sont, en effet, des dilemmes caractérisés et proposés avec un air de provocation triomphante : « Que Votre Majesté tâche donc à présent d'en sortir ! » Et ainsi l'on voit défiler sous un aspect socratique, les problèmes essentiels de

la doctrine bouddhique en de très simples formules d'allure philosophique.

Le traité *Gylfaginning* de la Snorre Edda, appartient aussi au genre des entretiens sous forme de questions et de réponses. Gangleri entreprend ses conversations avec Har sous la forme d'une compétition, après avoir d'abord retenu l'attention du roi Gylfi en jonglant avec sept épées.

Des transitions insensibles relient le concours sacré d'énigmes au sujet de l'origine des choses et le concours en énigmes dont l'enjeu est l'honneur, la vie ou le patrimoine, avec l'entretien sous forme de questions théologiques et philosophiques, les louanges rituelles et le catéchisme d'une confession religieuse. On ne rencontre nulle part ces formes aussi étroitement mêlées que dans l'*Avesta*, où la doctrine est présentée principalement en questions et réponses échangées entre Zarathustra et Ahura Mazda. Les *Yasna's*, c'est-à-dire les textes liturgiques pour le rituel du sacrifice, présentent encore des traces nombreuses d'un caractère ludique originaire. Des questions typiquement théologiques relatives à la doctrine, à la conduite dans la vie, au rituel, alternent constamment avec les vieilles questions comogoniques, comme dans *Yasna*, 44 [1]. Chaque vers est introduit par les mots de Zarathustra : « Je vous interroge à ce sujet, éclaire-moi, ô Ahura ! » Puis des questions alternent les unes avec les autres, introduites par « Qui est celui qui... » ou « Est-ce que nous sommes bien... », « Qui a étayé la terre ici-bas et le ciel de manière qu'ils ne tombent pas ?... », « Qui a lié la vitesse au vent et aux nuages ? », « Qui a créé pour notre bonheur, la

1. Cf. Bartholomae, *Die Gatha's des Awesta*, IX, pp. 58, 59.

lumière et l'obscurité... le sommeil et les veilles? » Et puis, vers la fin, cette remarquable question qui trahit que nous avons, en effet, bien affaire ici à un vestige d'un ancien concours d'énigmes : « Je vous interroge à ce sujet... Vais-je bien recueillir le prix, deux juments avec un étalon et un chameau, qui m'a été promis, ô Mazda ? » Les questions purement catéchétiques concernent l'origine et le caractère de la piété, la distinction entre le bien et le mal, des problèmes de purification, la lutte contre l'esprit malin, etc.

A la vérité, le pasteur suisse qui, dans le pays et au temps de Pestalozzi, donnait à son catéchisme pour enfants le titre le *Rätselbüchlein* (= Petit livre de devinettes) ne se doutait pas combien son idée le rapprochait de très anciens états de civilisation.

Le dialogue de nature théologique et philosophique, du type de ceux du roi Ménandre, conduit aussi directement aux questions d'ordre scientifique posées au cours des siècles ultérieurs par des princes à des savants vivant à leur cour ou à des sages venus de l'étranger. On connaît, de l'empereur Frédéric II, de la dynastie de Hohenstaufen, une liste de questions posées à son astrologue Michel Scotus [1], ainsi qu'une série de questions philosophiques adressées au savant musulman Ibn Sahin, au Maroc. La première série est surtout remarquable, à notre point de vue, en raison du mélange de données cosmologiques, de notions de physique et de concepts théologiques. Sur quoi repose la terre ? Combien y a-t-il de cieux ? Comment Dieu siège-t-il sur son trône ? Quelle est la

1. Voir *Isis*, IV, 2, n° 11, 1921; *Harvard Historial Studies*, 27, 1914; K. Hampe, *Friedrich II als Fragesteller, Kultur-u. Universalgeschichte* (Festschrift Walter Goetz), 1927, pp. 53-67.

différence entre les âmes des damnés et les anges déchus ? La terre est-elle toute massive ou contient-elle des vides ? Qu'est-ce qui rend l'eau de mer salée ? Comment expliquer le vent soufflant de divers côtés ? Comment expliquer les exhalaisons et les éruptions volcaniques ? Comment se fait-il que les âmes des décédés n'aspirent apparemment pas à revenir sur terre ? etc. — On y perçoit l'écho d'anciens thèmes mêlés à des thèmes nouveaux.

Les « questions siciliennes » à Ibn Sahin sont de nature sceptique et aristotélicienne, plus strictement philosophiques que celles de la première série. Cependant, elles aussi se rattachent au genre ancien. Le jeune philosophe musulman fait proprement la leçon à l'empereur : vos questions sont sottes et contradictoires; vous vous contredisez ! Dans la manière calme et modeste dont l'empereur accepte cette remontrance, Hampe reconnaît l'« homme Frédéric » et il le loue pour cette attitude. Mais Frédéric savait, comme le roi Ménandre, que le jeu de questions et réponses se joue sur pied d'égalité : on converse, pour se servir des termes du vieux Nâgasena, non à la manière des rois, mais à la manière des sages.

Les Grecs d'époques plus récentes sont restés conscients de certains rapports entre le jeu d'énigmes et les origines de la philosophie. Cléarque, disciple d'Aristote, a donné dans un traité des proverbes, une théorie de l'énigme. Il témoigne de ce qu'elle avait été un objet de travail philosophique : « les anciens avaient coutume de fournir ainsi la preuve de leur développement intellectuel [1] ». Et, en effet, il n'est pas difficile

1. Cf. Prantl, *Geschichte der Logik im Abendlande*, I, p. 399.

de trouver une ligne reliant aux très anciennes énigmes les premières productions de la pensée philosophique grecque.

Nous ne nous prononcerons pas sur la question de savoir dans quelle mesure le mot *problèma* rappelle encore que l'affirmation philosophique remonte à une provocation, à une donnée qu'il faut résoudre. Mais il est certain que le chercheur de sagesse, depuis les temps les plus anciens à celui des derniers sophistes et rhéteurs, apparaît avec les allures caractérisées d'un champion. Il provoque au débat ses concurrents, il engage le combat avec eux par une critique violente et il dresse contre eux ses propres vues avec l'assurance quasi juvénile de l'homme archaïque. Le style et la forme des premiers essais de philosophie présentent le caractère d'une polémique, d'une lutte qui se déroule d'après des règles fixes. Leurs auteurs parlent habituellement à la première personne. Quand Zénon d'Elée combat ses adversaires, il le fait à l'aide d'*apories;* en d'autres mots, il feint de prendre pour base leurs propres vues, mais il en tire deux conséquences contradictoires. Sa forme révèle encore la sphère de l'énigme. « Zénon demandait : « Si l'espace est quelque chose, dans quoi sera-t-il donc contenu ? L'énigme n'est pas difficile à résoudre. » Pour Héraclite l'Obscur, nature et vie représentent un *griphos,* une énigme. C'est lui-même qui résout l'énigme [1]. Les affirmations d'Empédocle ont plus d'une fois la résonance des solutions d'énigmes mystiques [2]. Elles sont encore coulées dans une forme poétique. Les conceptions doctrinales d'Empédocle au sujet de l'origine des animaux, d'une

1. Aristote. *Physica,* IV, 3, 210 b 22 et s. W. Capelle, *Die Vorsokratiker,* p. 172.
2. Jaeger, *Paideia,* pp. 243-4.

imagination sauvage qui confine au grotesque, ne seraient pas déplacées dans un de ces chants de brahmanes de l'Inde ancienne, où l'imagination est comme déchaînée : « Il en naquit des têtes monstrueuses, sans cous, des bras erraient sans épaules et des yeux tournaient en rond, privés de fronts [1]. » Les plus anciens philosophes parlent sur le ton de la prophétie et de l'enthousiasme. Leur assurance absolue est celle du prêtre-sacrificateur ou du mystagogue. Les problèmes qui les préoccupent sont ceux de l'origine première des choses, de leur commencement, *archê*, de leur devenir, *physis*. Ce sont les problèmes cosmogoniques, primitifs, posés dès les temps immémoriaux sous forme de mythes. C'est en se dégageant des représentations imaginaires d'une cosmologie mythique, comme celle de la représentation pythagoricienne des 183 mondes placés les uns à côté des autres en forme de triangle isocèle [2], que, avec le temps, s'est développée la spéculation logique sur la structure de l'univers.

La philosophie archaïque voyait partout le conflit éternel né des contradictions contenues dans l'essence même des choses. Pour Héraclite, le combat est le « père de toutes les choses ». Empédocle affirmait que deux principes gouvernent la marche du monde, de ses débuts jusque dans l'éternité : les concepts de *philia*, amitié et *neikos*, conflit. Selon toutes les apparences, ce n'est pas l'effet d'un hasard si la tendance de la philosophie la plus ancienne à une explication antithétique de l'existence, correspond à la structure

1. Capelle, *Vorsokratiker*, p. 216. Il y a un parallèle frappant de fantaisie dans cette phrase de Morgenstern : « Ein Knie geht einsam durch die Welt. » : (Un genou va solitaire par le monde.)

2. Capelle, *Vorsokratiker*, p. 102.

antithétique d'une société primitive, où la compétition, soumise à des règles, jouait un rôle essentiel. Depuis toujours on avait coutume de tout concevoir sous la forme d'un dualisme d'oppositions et de voir tout régi par la compétition. Hésiode connaît encore la bonne Eris, la tendance salutaire à la dispute à côté de la malfaisante.

A cette conception qui fait de l'ordre du monde un éternel conflit se mêle une image qui nous ramène en plein dans la sphère du jeu archaïque. Ce conflit éternel dans la nature est un conflit en justice. D'après Werner Jaeger[1], ces conceptions *Kosmos, Dikè* et *Tisis* (mot qui signifie rémunération, peine) ont été transférées de la vie judiciaire à laquelle elles appartenaient et appliquées à la marche du monde, afin de pouvoir comprendre celle-ci dans les termes d'un procès. Il faut en rapprocher le cas de *aitia,* signifiant originairement culpabilité, avant de devenir le terme général pour désigner la causalité naturelle. C'est Anaximandre qui a donné une forme propre à cette idée; elle ne nous est malheureusement parvenue que sous une forme mutilée[2]. « C'est cela même qui est à l'origine des choses (on vise ici l'infini), qui les fait ainsi périr, nécessairement. Car elles devaient se faire les unes aux autres *composition* et *amende* en raison de leur injustice, conformément aux décisions du temps. » On se demande cependant si, à la base de cette représentation, il y avait déjà l'idée mûrie d'un ordre politique et d'une vie réglée par le droit, comme la cité grecque en a fourni le spectacle. N'aurait-on pas affaire ici plutôt à une couche beaucoup plus ancienne de concepts juridiques ? N'est-ce

1. *Paideia,* p. 220.
2. *Vorsokr.,* p. 82.

pas cette conception archaïque du droit et de la rétribution dont il a été question plus haut, qui s'exprime ici : cette conception où l'idée de droit était encore enfermée dans la sphère du sort et de la lutte, bref où le conflit judiciaire était encore un jeu sacré ? Un des fragments d'Empédocle parle à propos de la lutte violente des éléments, d'une plénitude du temps à laquelle ces principes originels auraient été engagés alternativement « par un large serment[1] ». Il n'est sans doute pas possible de comprendre pleinement cette image mystico-mythique. Mais il est certain que l'idée du philosophe-voyant réside ici dans la sphère qui est à la fois celle du jeu et de la lutte pour le droit : sphère où nous avons vu une base particulièrement importante de la civilisation et de la pensée.

1. 32-30, chez Capelle, *Vorsokr.*, p. 200.

JEU ET POÉSIE

Qui veut traiter des origines de la philosophie grecque, dans leur rapport avec le jeu sacré séculaire de la compétition de sagesse, se meut de façon constante et inévitable, aux frontières de l'expression philosophico-religieuse et de l'expression poétique. Aussi est-il opportun de poser, sans délai, la question relative à l'essence de la création poétique. Dans un sens, cette question forme le thème central d'une dissertation sur le lien entre jeu et culture. En effet, si la religion, la science, le droit, la guerre et la politique semblent perdre peu à peu, dans des formes sociales plus évoluées, les contacts si abondants qu'ils paraissaient avoir avec le jeu à ces stades reculés de culture, la poésie, elle, née dans la sphère ludique, n'a pas cessé de ressortir à cette sphère. La *poièsis* est une fonction ludique. Elle se situe dans un espace ludique de l'esprit, dans un univers propre que l'esprit se crée, où les choses revêtent un autre aspect que dans la « vie courante », et sont reliées entre elles par des liens différents de ceux de la logique. Si l'on conçoit le sérieux comme ce qui s'exprime exclusivement

dans les termes de la vie lucide, alors la poésie n'est jamais tout à fait sérieuse. Elle réside au delà du sérieux dans ce domaine originel propre à l'enfant, à l'animal, au sauvage et au visionnaire, dans le champ du rêve, de l'extase, de l'ivresse et du rire. Pour comprendre la poésie, il faut pouvoir s'assimiler l'âme de l'enfant, comme on endosserait un vêtement magique, et admettre la supériorité de la sagesse enfantine sur celle de l'homme. Rien n'est plus proche de la pure notion du jeu que cette prime essence de la poésie, comprise et exprimée par Vico, voici déjà deux siècles [1].

Poesis doctrinae tanquam somnium, la poésie est comme le rêve d'une doctrine philosophique, selon le mot profond de Francis Bacon. Les fantaisies mythiques d'un peuple encore tout proche de la nature sur les raisons de l'existence, contiennent déjà en germe l'idée qui cherchera plus tard à mûrir et à s'exprimer en formes et en catégories logiques. La philologie et la science des religions s'efforcent toujours de pénétrer plus profondément le sens de ce moyen mythique de la croyance primitive [2]. A la lumière de l'unité primitive de la poésie, de la doctrine sacrée, de la sagesse et du culte, toute la fonction des vieilles civilisations fait l'objet d'une interprétation nouvelle.

La première condition d'une interprétation semblable, est d'abandonner la conception selon laquelle la poésie ne posséderait qu'une fonction esthétique, ou ne serait explicable ou compréhen-

1. Cf. Auerbach, *Giambatista Vico und die Idee der Philologie*, Homenatge a Antoni Rubié i Lluch, Barcelone, 1935, I, pp. 297 ss.

2. Je songe à des études comme celles de W.-B. Kristensen ou de K. Kérényi dans le recueil Apollon, *Studien über antike Religion und Humanität*, Vienne, 1937.

sible que sur le terrain esthétique. Dans toute civilisation épanouie et vivante, et surtout dans les cultures archaïques, la poésie constitue une fonction vitale, une fonction sociale et liturgique. Toute poésie primitive est à la fois et simultanément : culte, divertissement solennel, jeu de société, savoir-faire, énigme ou solution d'énigme, enseignement de la sagesse, persuasion, sorcellerie, divination, prophétie et compétition. Nulle part, peut-être, ne trouve-t-on réunis différents motifs de la vie religieuse archaïque de manière plus frappante que dans le troisième chant du *Kalevala,* l'épopée populaire finnoise. Le vieux sage Vaïñämoïnen ensorcelle le jeune présomptueux qui a osé le provoquer à un concours. Tout d'abord, leur compétition a trait à la connaissance des phénomènes de la nature, puis à celle des origines de la création, où le jeune Jou Kahainen va jusqu'à revendiquer une part pour lui dans la création même. Alors le vieil enchanteur par son chant enfonce son jeune concurrent dans la terre, le plonge dans le marais, dans l'eau : d'abord jusqu'à mi-corps et aux aisselles, ensuite jusqu'à la bouche, tant et si bien que celui-ci lui promet enfin sa sœur Aïna. Assis sur un rocher Vaïñämoïnen chante, trois heures durant, pour annuler ses exorcismes et pour désensorceler son téméraire rival. Toutes les formes de compétition mentionnées plus haut sont réunies ici : assaut d'outrages, jactance, comparaison des hommes, concours de connaissances cosmogoniques, en un flot à la fois sauvage et sobre d'imagination poétique.

Le poète est un *Vates,* possédé, inspiré, en transe. Il est le sage, *Sjà'ir,* comme le nomment les anciens Arabes. Dans la mythologie des *Eddas,* l'hydromel que l'on boit pour devenir poète, est préparé avec le sang de Kvasir, le sage d'entre les

sages à qui personne ne put poser de question qu'il n'ait pu résoudre. De la figure du poète-artiste, se dégagent peu à peu celles du prophète, du prêtre, du devin, du mystagogue, de l'artisan-poète, du philosophe aussi, du législateur, de l'orateur, du démagogue, du sophiste et du rhéteur. Les plus anciens poètes grecs exercent encore tous une puissante fonction sociale. Ils parlent à leur peuple en qualité d'éducateurs et de conseillers. Ils en sont les guides jusqu'à l'entrée en scène des sophistes [1].

La figure du *vates* est représentée sous nombre de ses aspects par le *thulr* de la vieille littérature norroise, en anglo-saxon *thyle* [2]. L'exemple le plus éloquent du *thulr* est Starkaor; Saxo traduit justement le mot par *vates*. Le *thulr* apparaît tantôt comme celui qui prononce des formules liturgiques, puis comme acteur dans le jeu dramatique sacré, puis comme sacrificateur, enfin comme magicien. Parfois il semble n'être que poète de cour, orateur. Même le titre de *scurra*, bouffon, exprime sa fonction. Le verbe correspondant *thylja* signifie déclamer un texte religieux, et peut-être aussi enchanter et marmonner. Le *thulr* est le dépositaire de toute connaissance mythologique et de toute tradition poétique. Il est le vieux sage qui connaît l'histoire et les coutumes, qui prend la parole aux solennités, qui peut réciter l'arbre généalogique des héros et des nobles. Sa fonction particulière est la compétition en matière d'éloquence ou de toute connaissance. Nous le voyons exercer cette activité, sous le nom d'Unfero dans le *Beowulf*. Le *mannjafnaor*, dont nous parlions

1. Cf. Jaeger, *Paideia*, pp. 65, 181, 206, 303.
2. W.-H. Vogt, *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung* I : Der Kultredner. Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel, IV, I, 1927.

plus haut, les concours de sagesse d'Odin avec les géants ou les nains, appartiennent au domaine du *thulr*. Les célèbres poèmes anglo-saxons *Widisio* et *le Vagabond* semblent des produits typiques de ces poètes de cour au bagage si multiple. Tous ces traits se groupent tout naturellement pour former l'image du poète archaïque dont la fonction a dû être de tout temps, à la fois sacrée et littéraire. Cette fonction, sacrée ou non, prend toujours sa source dans une forme de jeu.

Pour dire encore un mot du type du *vates* dans l'antiquité germanique, il ne paraît pas risqué de chercher les successeurs du *thulr* au moyen âge féodal, d'une part dans le jongleur, le *joculator*, d'autre part également dans le héraut. Celui-ci auquel nous avons déjà fait allusion à propos de la joute d'outrages, a en commun avec le vieux *Kultredner* la plus grande part de son office. Il est le gardien de l'histoire, de la tradition et de la généalogie, l'orateur du culte, et surtout le hâbleur et le braillard officiel.

Dans sa fonction originelle de facteur des cultures primitives, la poésie est née au cours du jeu, comme jeu. C'est un jeu sacré, mais en dépit de ce caractère, ce jeu demeure constamment à la limite de l'extravagance, de la plaisanterie et du divertissement. Pendant longtemps encore, il n'est pas question d'une satisfaction consciente d'un désir de beauté. Celui-ci est contenu, ignoré, dans la réalisation de l'action sacrée qui s'exprime sous forme de poésie et qui est sentie comme un miracle, comme une ivresse solennelle, une extase. Toutefois ce n'est pas tout : l'activité poétique se développe également dans le jeu de société, entraînant et gai, et dans l'émulation fiévreuse des groupes de la communauté archaïque. Il n'y eut point terrain plus favorable à l'expression poéti-

que que le rapprochement des sexes, célébré sous les formes joyeuses des fêtes printanières ou autres solennités saisonnières de la tribu.

Ce dernier aspect cité : la poésie en tant qu'expression verbale du jeu, toujours répété, de séduction et de dérobades des jeunes gens et des jeunes filles, et consistant en une compétition de virtuosité dans la repartie railleuse est, à coup sûr, aussi primitif en soi que la pure fonction sacrée de la poésie. De Josselin de Jong rapporta de ses recherches dans les îles Boeroe et Babar de l'archipel Polynésien, les riches documents d'une poésie déjà raffinée que l'on pourrait qualifier de sociale et d'agonale, et qui se pratiquait encore dans sa fonction particulière de jeu culturel. Grâce à l'obligeance de l'auteur, je puis reprendre ici quelques éléments de son étude encore inédite[1]. Les habitants du centre de Boeroe ou Rana, connaissent des chants alternés solennels, nommés *inga fouka*. Assis face à face, hommes et femmes se chantent réciproquement, au son du tambour, des petits airs qu'ils improvisent ou se bornent à reproduire. On ne distingue pas moins de cinq genres d'*inga fouka*. Celui-ci est toujours basé sur l'alternance de la strophe et de l'antistrophe, du trait et de la riposte, de la question et de la réponse, du défi et de la revanche. Parfois, il affecte une forme proche de l'énigme. Le genre principal s'intitule *inga fouka* de « précéder et de suivre » où tous les couplets débutent par les mots : « se poursuivre l'un l'autre, se guetter l'un l'autre » comme dans un jeu d'enfant. Le procédé poétique formel est l'assonance qui relie la thèse

1. Exposé par le professeur De Josselin de Jong. K. Ned. Akad. v. Wetensch., afd. Lett., le 12 juin 1935, sous le titre : « Poésie de l'Indonésie orientale. »

à l'antithèse par la répétition du même mot, par la variation sur les mots. Le moment poétique consiste dans l'allusion, le trait, le jeu de mots ou le jeu sur les sons des mots, au cours duquel le sens peut complètement disparaître. Cette poésie n'est descriptible qu'à l'aide des termes appartenant à la sphère ludique. Elle obéit à un système subtil de règles prosodiques. Ses thèmes sont d'inspiration amoureuse ou consistent en leçons de sagesse, en traits mordants et en moqueries. Bien qu'il se maintienne un répertoire de strophes traditionnelles d'*inga-fouka*, cela reste toujours de l'improvisation. Les couplets existants sont enjolivés de développements appropriés et de variations. La virtuosité est tenue en haute estime et l'adresse ne fait pas défaut. Les exemples communiqués en traduction rappellent par la tendance et le caractère le *pantoum* malais, dont la littérature boeroe n'est pas absolument indépendante, mais ils font songer à une forme très éloignée de celle-ci : le *haï-kaï* japonais.

A côté de l'*inga-fouka* proprement dit, cette île connaît encore d'autres formes poétiques, basées sur le même principe formel, comme les échanges d'idées très prolixes du type « précéder-et-suivre », entre les clans du fiancé et de la fiancée, au moment de l'échange cérémoniel de cadeaux à l'occasion du mariage.

De Josselin de Jong découvrit une poésie tout à fait différente dans l'île Wetan du groupe Babar des îles du Sud-Est. Ici l'on a exclusivement affaire à de l'improvisation. Les indigènes babars chantent beaucoup plus que ceux de Boeroe, aussi bien ensemble que seuls, et surtout en travaillant. Sur les cimes des palmiers-cocotiers, les hommes occupés à recueillir l'huile de palme chantent soit des chants plaintifs, soit des chansons plaisan-

tes aux dépens d'un camarade installé dans un arbre voisin. Parfois la coutume dégénère en un duel vocal fort aigre, qui se terminait jadis par meurtres et coups mortels. Ici toutes les chansons se composent de deux vers, désignés, l'un comme « racine » et l'autre comme « cime », ou « sommet », mais où le schéma de question-et-réponse n'est pas — ou n'est plus — clairement discernable. La caractéristique de cette poésie habar, c'est qu'ici, l'effet est cherché bien davantage dans la variété des façons de chanter que dans le jeu sur la signification et la sonorité des mots. Le *pantoum* malais, le poème de quatre vers, à rimes croisées, dont les deux premiers évoquent une image ou constatent un fait et auquel les deux derniers répondent par une allusion très lointaine, offre de nombreux traits de jeu d'esprit. Jusqu'au XVI[e] siècle le mot *pantoum* signifie généralement parabole ou proverbe, et dans certains cas seulement : quatrain. Le vers final se nomme, en javanais, *djawab :* réponse, solution. Apparemment donc, ce mot a désigné un jeu avant de devenir une forme poétique fixe. La solution réside dans une allusion au moyen d'une évocation rimée de sons [1].

Sans aucun doute la forme poétique japonaise du *haï-kaï*, se compose de trois vers, respectivement de cinq, sept et cinq syllabes à la suite, et évoque uniquement une tendre et fugitive impression de la vie des plantes, des animaux, de la nature ou des hommes, parfois avec un souffle de lyrisme mélancolique ou de nostalgie, parfois avec une teinte du plus léger humour. Quelques exemples :

1. Hôsein Djajadinigrat, *De magische achtergrond nan den Maleïsche pantoen, Batavia,* 1933; *id.,* Przyluski, *Journal asiatique,* 1924, t. 205, p. 101.

Que de choses
En mon cœur! Qu'elles s'envolent
au bruissement des saules!

Au soleil, les kimonos sèchent
O, la petite manche
de l'enfant mort!

A l'origine le *haï-kaï* a dû être également un jeu de chaînes de rimes déterminées par la première rime qu'il fallait poursuivre [1].

Une forme caractéristique de poésie ludique se rencontre dans la tradition déclamatoire du *Kalevala* finnois, où deux chanteurs assis côte à côte sur un banc et se tenant les mains en se balançant d'avant en arrière, rivalisent dans la récitation des strophes. Un usage analogue est déjà décrit dans la saga norroise [2].

La poésie en tant que jeu social, et dont on ne saurait dire qu'elle se veut consciemment productrice de beauté, se rencontre partout et sous des formes variées. L'élément d'émulation y fait rarement défaut, qui domine d'une part les chants alternés, la poésie guerrière, le tournoi poétique, d'autre part l'improvisation destinée à libérer d'un anathème quelconque. Il est évident que ce dernier motif est très proche de l'énigme du sphinx, mentionnée plus haut.

Toutes ces formes sont richement développées en Extrême-Orient. Dans son interprétation subtile et pénétrante et dans sa reconstitution des vieux textes chinois, Granet donne une profusion d'exemples des chœurs alternés — en strophes de questions et de réponses — par lesquels jeunes

1. *Haï-kaï de Basho et de ses disciples*, traduction de K. Matsuo et Steinilber-Oberlin, Paris, 1936.
2. Cf. W.-H. Vogt, *Der Kultredner*, p. 166.

gens et jeunes filles célébraient les fêtes des saisons dans la Chine ancienne. Dans son ouvrage déjà cité à un autre propos, Nguyen van Huyen a pu les enregistrer en Annam, où l'usage en est encore vivant. Là, l'argumentation poétique destinée à la conquête amoureuse, est parfois construite sur une série de proverbes qui appuient la thèse à la façon de témoignages irrécusables. Sous une forme absolument identique, on retrouve cet usage du raisonnement dont chaque couplet se termine par un proverbe, dans les *Débats* français du XVe siècle.

Si l'on considère d'une part les plaidoyers solennels d'amour, tels qu'on les rencontre, sous forme poétique, dans la littérature chinoise et dans la vie populaire annamite, d'autre part les compétitions d'outrages et de bravade de l'Arabie ancienne nommés *mofakhara* et *monafara*, et le concours de tambour, haineux et calomnieux, qui tient lieu de juridiction chez les Esquimaux, on n'hésitera pas à ranger dans la même série les cours d'amour de l'époque des troubadours. Après avoir rejeté, à juste titre, la vieille thèse qui prétendait expliquer et faire dériver la poésie des troubadours de l'exercice de ces cours amoureuses, les romanistes n'éliminèrent pas un point de controverse : ces cours d'amour avaient-elles existé réellement ou fallait-il les considérer comme une pure fiction littéraire ? Cette dernière hypothèse recueillit des adhésions nombreuses mais ses conclusions en furent certainement poussées trop loin [1]. La cour d'amour, en tant que jeu juridique

1. Le livre de Melrich V. Rosenberg, *Eleanor of Aquitaine, Queen of the troubadours and of the Courts of love*, London, 1937, qui soutient la réalité de l'usage, ne traite, hélas ! pas le sujet de façon suffisamment scientifique.

poétique, et produisant certes des effets pratiquement valables, s'adapte aussi bien aux mœurs du pays de la langue d'Oc au XIIe siècle, qu'à celles de l'Extrême-Orient et de l'extrême Nord. Dans tous ces domaines, la sphère est la même. Il s'agit toujours d'une dissertation casuistique et polémique sur des questions d'amour, traitée sous la forme ludique. Aussi bien, les tambourinages des Esquimaux ont souvent pour cause des histoires de femme. Dilemmes d'amour et catéchisme amoureux en constituent le thème; le but est de soutenir une réputation, qui signifie l'honneur même. On imite le déroulement d'un procès aussi fidèlement que possible en tirant argument de l'analogie et des précédents. Dans la poésie des troubadours, des formes telles le *castiamen* — réprimande (v. fr. chastoiement), la *tenzone* — dispute (v. fr. tençon), le *partimen* — chant alterné, *joc partit*[1] (v. fr. jeu — parti) — jeu de questions et de réponses, sont étroitement apparentées au plaidoyer amoureux. A l'origine de tout cela, il n'y a ici ni véritable juridiction, ni aspiration poétique libre, ni même jeu de société, mais bien le combat séculaire pour l'honneur en matière d'amour.

D'autres formes de jeu poétique encore doivent être considérées sous l'angle de la culture jouée sur un fondement agonal. Quelqu'un se voit assigner l'épreuve d'improviser un poème afin de se tirer d'un état de contrainte. Ici, il n'importe pas non plus de savoir si une telle pratique a jamais accompagné la vie prosaïque quotidienne dans une quelconque période de civilisation. Un autre fait est intéressant : dans ce motif ludique, inséparable de l'énigme, dont la solution décide de la vie et de la mort, et, par essence, identique au jeu de

1. Forme étymologique du mot anglais *jocparty*.

gage, l'esprit humain n'a cessé de voir une expression de la lutte vitale, et la fonction poétique, nullement orientée vers une production consciente de beauté, a trouvé dans un jeu semblable un terrain particulièrement fécond pour l'épanouissement de la poésie. Voici d'abord un exemple tiré de la sphère amoureuse : sur le chemin de l'école, les élèves d'un certain professeur Tân passent toujours devant la maison d'une jeune fille qui habite à côté de la demeure du maître. A leurs moindres passages les jeunes gens disent à la demoiselle : « Tu es adorable, tu es un vrai trésor. » Un jour celle-ci les guette avec colère et réplique : « Vous m'aimez ? Très bien, mais je vais vous réciter une phrase : celui d'entre vous qui pourra me répondre par une phrase correspondante aura mon amour; sinon, à l'avenir, vous ferez un détour pour éviter ma porte. » Elle pose la question. Aucun des écoliers ne peut y répondre. Les jours suivants, ils sont contraints de faire un détour pour atteindre la maison du maître. C'est une sorte de *svayamvara* épique ou la cour faite à Brunhild, sous la forme d'une idylle villageoise d'écoliers annamites [1].

Khank-Du, de la dynastie des Trân, est destitué pour une faute grave, et devient marchand de charbon à Chi Linh. L'empereur, au cours d'une expédition guerrière ayant battu en retraite dans cette contrée, rencontre son ancien mandarin. Il lui ordonne de composer un poème sur « la vente du charbon ». Khank-Du s'exécute. L'empereur touché lui rend ses titres [2].

Improviser des vers en phrases parallèles, était un talent presque indispensable dans tout l'Ex-

1. Nguyen, *loc. cit.*, p. 131.
2. *Ibid.*, p. 132.

trême-Orient. Le succès d'une ambassade annamite à la cour de Pékin dépendait parfois des facultés d'improvisation de son chef. A tout moment, il fallait se tenir prêt à répondre aux questions et aux mille énigmes posées par l'empereur ou ses mandarins [1]. C'était par conséquent de la diplomatie sous forme de jeu.

Une série complète de connaissances utiles est exercée ainsi sous cette forme de questions et de réponses versifiées. Une jeune fille a dit oui. Elle et son prétendant décident d'ouvrir une boutique. Le jeune homme la prie de nommer tous les médicaments. Suit un exposé sur l'entière pharmacopée. De la même manière, se trouvent récités l'arithmétique, la connaissance des denrées, l'usage du calendrier chez le laboureur. Une autre fois, ce sont derechef les habituels jeux d'esprit qui servent aux amoureux d'épreuve réciproque, ou la connaissance de la littérature. On a déjà noté plus haut que la forme du catéchisme s'associe directement au jeu d'énigmes. En fait c'est également le cas pour la forme de l'examen, qui a toujours occupé une place d'une extraordinaire importance dans la vie sociale de l'Extrême-Orient.

Dans les civilisations plus avancées, la situation archaïque subsiste longtemps encore : la forme poétique, bien loin d'être conçue comme la pure satisfaction d'un besoin esthétique, sert à exprimer tout ce qui est important ou vital dans la vie de la communauté. Partout, la forme poétique précède la prose littéraire; en elle s'exprime tout ce qui est sacré ou solennel. Outre les hymnes et les proverbes, des traités copieux sont construits

1. *Ibid.*, p. 134.

d'après le modèle de mètre ou de strophe en usage : les ouvrages didactiques de l'Inde ancienne — *sùtra's* et *sàstra's* — tout comme les fruits les plus primitifs de la science grecque. Empédocle coula sa philosophie dans le moule poétique, encore imité en cela par Lucrèce. Il ne suffit pas d'attribuer l'emploi de la forme poétique par la science ancienne à un pur motif d'utilité — à savoir la valeur mnémotechnique de cette forme pour une communauté privée de livres. La cause principale de ce phénomène, c'est que la vie même, dans la phase archaïque de la culture, est encore bâtie, pour ainsi dire, en mètres et en strophes. La poésie y est encore le mode le plus naturel d'expression, aussitôt qu'il s'agit de questions supérieures. Au Japon, la substance de graves sujets politiques fut traitée en vers jusqu'à la révolution de 1868. L'histoire du droit a consacré une attention spéciale aux vestiges du « *Dichtung um Recht* » sur le sol germanique. On connaît le passage tiré du vieux droit frison [1], où un article sur le cas de nécessité de vente du patrimoine d'un orphelin verse subitement dans l'allitération lyrique :

« La deuxième nécessité est celle-ci : si l'année devient coûteuse, et que la brûlante famine envahit la contrée, et que l'enfant va mourir de faim, la mère doit alors vendre la part d'héritage de son enfant, et acheter pour son enfant une vache, du blé, etc... » — « La troisième nécessité est celle-ci : si l'enfant est nu comme un ver et sans abri, et que surviennent le froid hiver et les sombres nuées, chacun se blottit alors en son foyer et en sa demeure, et en de chaudes retraites, et la

1. *Die vierundzwanzig Landrechte*, éd. v. Richthofen, Friesische Rechtsquellen, pp. 42 ss.

bête sauvage cherche l'arbre creux et le refuge des collines, où elle puisse protéger son corps. Alors l'enfant mineur crie et gémit, et se lamente sur la nudité de ses membres et sur son manque d'asile, et pleure son père, qui eût dû le défendre contre la faim et les intempéries, et qui dort, emprisonné par quatre clous, sous le chêne et sous la terre, enseveli en de ténébreux abîmes. »

A mon sens on n'a pas affaire ici à une versification intentionnelle du texte due à un caprice ludique, mais au fait que le formulaire juridique même appartient encore à l'ineffable sphère spirituelle, où la forme poétique est le mode naturel d'expression. En raison même de cette soudaine explosion poétique, cet exemple frison est particulièrement frappant, plus frappant à certains égards que la vieille formule de réconciliation du *Trygdamâl* vieil-islandais, entièrement composé en strophes assonancées, et qui constate le rétablissement de la paix, enregistre le paiement de l'amende, interdit expressément tout nouveau conflit, puis, sur la déclaration que le responsable d'une reprise des hostilités ne trouvera la paix nulle part, développe une série d'images destinées à renforcer la vertu omnivalente de ce « nulle part » :

Aussi loin que les hommes
chassent le loup;
que les chrétiens
fréquentent l'église;
que les païens sacrifient
dans le temple;
que le feu brûle;
que le champ verdit;
que l'enfant appelle sa mère;
que la mère nourrit son enfant;

que le vaisseau navigue;
que les écus scintillent;
que le soleil luit;
que la neige tombe;
que le sapin croît;
que le faucon vole
— tout au long d'un jour de printemps —
les deux ailes
portées par un vent violent;
que le ciel s'élève;
que la maison est bâtie;
que le vent bruit;
que l'eau va à la mer;
que les serfs sèment le blé.

Ici, toutefois, il s'agit évidemment du développement littéraire d'un cas juridique donné; comme document pratique valable, ce texte n'a vraisemblablement pas servi. Cependant il nous transporte de façon vivante dans la sphère d'unité primitive de la poésie et de la sentence sacrées, et c'est là ce qui nous importe ici.

Tout ce qui est poésie se développe sous forme de jeu : jeu sacré d'adoration des dieux, jeu solennel de cour amoureuse, jeu combatif, d'émulation, accompagné de jactance, d'outrages et de moquerie, jeu d'adresse et de capacité. Jusqu'à quel point subsiste la qualité ludique de la poésie dans une civilisation épanouie et spécialisée ?

Le mythe, quelle qu'en soit la forme transmise, est toujours poésie. Il relate avec les moyens de l'imagination, des événements qu'on se représente comme réellement survenus. Il peut être chargé du sens le plus profond et le plus religieux. Il exprime peut-être des rapports, rationnellement indescriptibles. En dépit du caractère sacré et mystique, propre au mythe dans la phase de culture à

laquelle il répond, tout en admettant qu'il fut accepté avec une sincérité absolue, il est permis de se demander si un mythe peut jamais être qualifié de tout à fait sérieux. Il l'est pour autant que la poésie puisse l'être. Avec tout ce qui outrepasse les bornes du jugement logique, poésie et mythe se meuvent dans le domaine du jeu. Ce qui ne signifie pas : dans le domaine inférieur. Il peut arriver que le mythe, en se jouant, atteigne des sommets inaccessibles à la raison.

La frontière entre ce qui est convenable comme possible et ce qui ne l'est pas, n'a été tracée par l'esprit humain qu'au fur et à mesure que la civilisation se développait. Pour le sauvage, avec sa conception logique limitée du monde, tout, en somme, est encore possible. Le mythe, dans ses absurdités et ses énormités, dans sa démesure et sa confusion de rapports, dans ses tranquilles inconséquences et ses variations ludiques, ne le trouble pas encore comme quelque chose d'impossible. Pourtant on pourrait se demander si, même pour le sauvage, ne s'associe pas, dès le début, à la croyance aux mythes les plus sacrés, un certain élément de conception humoristique. Le mythe naît avec la poésie, dans la sphère du jeu, et la croyance du sauvage comme sa vie tout entière réside plus qu'à demi dans cette sphère.

Dès que le mythe est devenu littéraire, en d'autres termes, dès qu'il se trouve transmis dans une forme fixe et traditionnelle par une culture dégagée, entre temps, du cadre imaginatif du sauvage, ce mythe est soumis à la distinction du sérieux et du jeu. Il est sacré et doit donc être sérieux. Mais il s'exprime encore dans la langue du sauvage, une langue imagée où l'opposition jeu-sérieux n'a pas encore de prise. Depuis longtemps, nous sommes familiarisés avec les images

de la mythologie grecque, et si bien disposés à assimiler celles de la mythologie des *Eddas* dans notre admiration romantique, que nous sommes tout à fait enclins à ne point voir la violente barbarie de toutes deux. Ce n'est qu'en découvrant la matière mythique de l'Inde, qui nous touche moins, et la fantasmagorie brutale que les ethnologues font surgir devant nous de toutes les parties du monde, que nous reconnaissons que les images de la mythologie grecque ou germanique ne se différencient guère ou point des mythologies de l'Inde, de l'Afrique ou de l'Australie, en qualité logique et esthétique, pour ne point parler de l'éthique. Dans l'ensemble, jugées selon nos propres critères (jugement qui n'est naturellement pas péremptoire) les premières paraissent aussi dépourvues de style, de sel et de goût, que les secondes. Histoires de sauvages, les aventures d'Hermès, tout comme celles d'Odin et de Thor. Sans aucun doute, les représentations mythologiques, dans la période qui les transmet sous une forme traditionnelle, ne correspondent plus au niveau spirituel atteint à ce moment. Il faut donc que le mythe, pour demeurer en honneur comme élément religieux de la culture, soit ou bien interprété de façon mystique, ou bien cultivé du point de vue purement littéraire. A mesure que l'élément de croyance disparaît du mythe, le ton ludique qui le caractérise dès le début, s'affirme davantage. Homère, déjà, n'est plus un croyant. Néanmoins, comme expression poétique du divin, le mythe exerce encore une fonction importante en dehors du plan purement esthétique, à savoir une fonction liturgique, même après avoir perdu sa valeur de traduction adéquate de l'idée. Aristote tout comme Platon placent encore l'intime substance de leur pensée philosophique dans la forme mythique :

chez Platon, c'est le mythe de l'âme, chez Aristote l'idée de l'amour des choses pour le moteur immuable du monde.

Pour la compréhension du ton ludique, propre au mythe, aucune mythologie n'est plus éloquente que les premiers traités des *Eddas* primitifs, le *Gylfaginning* et le *Skaldskaparmal*. Ici, l'on a affaire à une matière mythique, devenue entièrement littérature, une littérature officiellement désavouable en raison de son caractère païen, mais que l'on persiste à pratiquer comme patrimoine de culture [1].

Les écrivains étaient des chrétiens, voire même des clercs. Ils décrivent les aventures mythiques sur un ton où la raillerie et l'humour se révèlent indéniables. Pourtant ce n'est pas le ton du chrétien qui se sent élevé par sa foi au-dessus du paganisme déchu, et qui s'amuse à ses dépens, ni moins encore celui du converti qui combat le passé comme une ère ténébreuse et diabolique : c'est bien plutôt le ton mi-crédule et mi-sérieux, depuis longtemps inhérent à la pensée mythique, et qui, sans doute, n'eût guère eu d'autre résonance au bon vieux temps du paganisme. L'association de thèmes mythologiques absurdes, pure fantaisie de sauvages — tels les récits concernant Hrungnir, Groa, Aurwandil — avec la technique poétique très évoluée, concorde, de même, parfaitement, avec l'essence du mythe qui tend toujours et partout à la forme d'expression la plus noble. Le titre du premier traité *Gylfaginning*, c'est-à-dire Gylfi dupé, donne à réfléchir. Cet ouvrage a la vieille forme, bien connue, de l'interrogatoire cosmogonique. Thor mène une discussion similaire dans la

1. Josselin de Jong décrit un cas analogue à propos de l'île Boeroe.

halle de Utgard-Loki. G. Neckel relève ici à bon droit le caractère ludique [1]. Gangleri pose les vieilles questions rituelles sur l'origine des choses, du vent, de l'été et de l'hiver. Généralement les réponses n'offrent pour solution qu'une bizarre figure mythologique. Le début de *Shaldskaparmal* se situe aussi, tout entier, dans la sphère du jeu : fantaisie primitive et dénuée de style sur des géants méchants et stupides, des nains rusés, des aventures grossières et risibles, des phénomènes miraculeux expliqués, pour finir, par une illusion des sens. Assurément, il s'agit là d'une mythologie arrivée à son stade ultime. Cependant si elle se révèle insipide, absurde et d'une fantaisie délibérée, il ne sied pas de considérer ces traits comme une dégénérescence récente des conceptions mythiques héroïques. Au contraire, du fait même de leur carence de style, ils ressortissent entièrement au mythe, dès l'origine.

Les formes de la poésie sont multiples : structures métriques, strophes, procédés tels la rime et l'assonance, les chants alternés et le refrain, formes d'expression dramatique, épique, lyrique. Si variées que ces formes puissent être, on les retrouve néanmoins parmi tous les peuples de l'univers. Il en va de même des motifs de la poésie et de la tradition narrative en général. Ils sont apparemment nombreux, mais tous reviennent partout et en tout temps. Ces formes et ces motifs nous sont tous si familiers, que leur existence va de soi pour nous, et que nous cherchons rarement la cause générale qui a pu les déterminer de telle manière et non pas autrement. Cette cause de l'analogie extrême des formes de l'expression poétique, à travers toutes les périodes de l'humanité

1. *Thule*, XX, 24.

qui nous sont connues, semble surtout imputable à l'existence d'une fonction, plus ancienne et plus primitive que toute vie culturelle, et où cette expression de la parole créatrice de formes prend ses racines. Or, cette fonction, c'est le jeu.

Rappelons encore les traits qui nous paraissent spécifiquement inhérents au jeu. Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.

Il est indéniable que toutes les activités de la composition poétique ressortissent à cette sphère du jeu : la division métrique ou rythmique du discours parlé ou chanté, l'accent efficace de la rime ou de l'assonance, le déguisement du sens, la construction subtile de la phrase.

Définir, à l'instar de Paul Valéry, la poésie comme un jeu, un jeu de mots et de langage, n'est point métaphore, mais intelligence du sens le plus profond du mot de poésie même.

Le rapport de la poésie et du jeu ne concerne pas exclusivement la structure extérieure du discours. Il semble même essentiellement relatif aux formes de l'imagination, aux motifs, à leurs ornements et à leur expression. Que l'on ait affaire à une inspiration mythique, épique, dramatique ou lyrique, aux légendes primitives ou au roman d'aujourd'hui, le but conscient ou inconscient consiste toujours à provoquer au moyen du mot la tension qui tient l'auditeur (ou le lecteur) en haleine. Il

importe toujours de toucher, d'obtenir un effet. Et le substrat en est toujours une circonstance de la vie humaine, ou un cas d'émotion humaine, propres à communiquer cette tension. Tout compte fait, ces circonstances ou ces cas ne sont pas nombreux. Pris au sens le plus large, il s'agit en majeure partie de situations de lutte ou d'amour, ou de celles qui les entremêlent l'une et l'autre.

Ici, l'on se rapproche déjà du domaine que nous avons cru devoir ranger dans l'acception de la catégorie du jeu : celui de la compétition. Dans nombre de cas, le thème central d'une donnée poétique — ou en général, littéraire — consiste en une tâche que doit accomplir le héros, une épreuve qu'il doit traverser, un obstacle qu'il doit vaincre. La dénomination de héros ou de protagoniste, attribuée au personnage agissant d'un récit, est suffisamment explicite. L'épreuve qu'il aura à surmonter sera exceptionnellement difficile, en apparence impossible. Elle est souvent liée à un défi, ou à l'accomplissement d'un désir, à une tentative, à un vœu, ou à une promesse. On le voit immédiatement, tous ces motifs nous ramènent directement au domaine du jeu agonal. Une deuxième série de motifs de tension est basée sur l'identité déguisée du héros. Il n'est pas reconnu pour celui qu'il est, soit qu'il dissimule sa nature, ou l'ignore lui-même, soit qu'il puisse prendre un autre aspect ou modifier le sien. En un mot, le héros porte un masque, apparaît travesti, est enveloppé d'un mystère. Derechef nous voici tout près du jeu sacré primitif de l'être caché qui se dévoile aux seuls initiés.

Pratiquée comme une compétition, visant presque toujours à surpasser un adversaire, la poésie archaïque n'est guère dissociable du concours séculaire d'énigmes mystiques ou subtiles. De même

que le concours d'énigmes produit la sagesse, le jeu poétique engendre la belle parole. Tous deux sont régis par un système de règles ludiques, qui détermine la terminologie et les symboles, sacrés ou purement poétiques : le plus souvent ces deux qualités se combinent. Concours d'énigmes et poésie supposent un cercle d'initiés auxquels seuls le langage spécial alors usité est intelligible. Dans tous deux, la solution n'est valable que si elle est conforme à la règle du jeu. Est poète celui qui est capable de parler la langue de l'art. La langue poétique se distingue du parler courant par l'intention de s'exprimer au moyen d'images particulières, inaccessibles au grand nombre. Tout langage est expression en images. Le fossé creusé entre l'existence objective et l'intelligence, ne peut être franchi que grâce à l'étincelle de l'imagination. La notion, accouplée aux mots, doit toujours demeurer inadéquate au ruissellement du flot de la vie. Le mot-image déguise les choses sous l'expression, y laisse filtrer les rayons de l'idée. Alors que le langage de la vie courante, en tant qu'instrument pratique et d'accès général, affaiblit constamment le caractère imagé de tout vocable et admet une indépendance logique apparemment rigoureuse, la poésie ne cesse de cultiver à dessein ce caractère imagé.

Ce que le langage poétique opère au moyen des images est un jeu. Elle les ordonne en séries élégantes, elle y met des mystères, si bien que chaque jeu d'image répond à une énigme.

Dans la civilisation archaïque, la langue poétique est encore le moyen d'expression par excellence. La poésie y remplit des fonctions plus larges et plus vitales que la satisfaction d'aspirations littéraires. Elle convertit le culte en paroles, elle fixe des rapports sociaux, elle devient le véhicule de la

sagesse, de la loi et de la coutume. Tout cela n'affaiblit en rien son essence ludique, car le cadre même de la culture des premiers âges demeure un cercle ludique. L'action de la poésie s'exerce surtout sous la forme de jeux de société. Même les activités utiles s'adjoignent de préférence quelque obligation ludique. A mesure que la civilisation s'épanouit sur le plan matériel et spirituel, les domaines où le trait ludique n'est guère décelable, s'étendent aux dépens de ceux où le jeu se donne libre cours. Dans son ensemble, la civilisation devient plus sérieuse. Loi et guerre, industrie, technique et science semblent perdre leur contact avec le jeu. Même le culte, qui possédait jadis un vaste champ d'expression ludique dans l'action sacrée, paraît suivre cette évolution. Seule la poésie demeure alors comme la citadelle d'un jeu florissant et noble.

Le caractère ludique des métaphores de la poésie est si évident que point n'est besoin de le démontrer à grand renfort d'arguments ni d'exemples. La valeur essentielle que l'exercice de la poésie représente dans la culture archaïque explique bien le suprême degré de rigueur et de raffinement de la technique poétique atteint au cours de cette période. Il s'agit, en effet, d'un code de règles ludiques minutieusement circonscrit, système strict, d'une force de loi impérieuse, mais pourvu de possibilités infinies de variations. Le système est conservé et transmis comme une science noble. Ce n'est pas un hasard que l'on ait pu observer ce raffinement de culture chez deux peuples dont le domaine retranché a empêché ou rendu infime le contact avec les cultures plus riches ou plus anciennes, qui eussent pu influencer leur littérature : la vieille Arabie et l'Islande des *Eddas* et des *Sagas*. Les particularités métriques

ou prosodiques peuvent être négligées ici; il suffira d'illustrer cette assertion d'un seul exemple éloquent, notamment celui de *kenningar* du norrois. Qui dit « épine du langage » au lieu de langue, « antre des vents » au lieu de terre, « loup des arbres » au lieu de vent, propose à ses auditeurs autant d'énigmes, qu'ils résolvent peu à peu. Le poète et ses émules doivent connaître de ces figures par centaines. Les choses les plus importantes, l'or, par exemple, possèdent des dizaines de noms poétiques. Un des traités de l'*Edda* le plus récent, le *Skaldskaparmal,* c'est-à-dire la langue du poète, énumère d'innombrables expressions poétiques. Le *kenning* n'est pas le dernier à servir de preuve de la connaissance mythologique d'un individu. Chaque dieu possède divers surnoms impliquant une allusion à ses aventures, à sa forme ou à sa parenté cosmique. « Comment décrit-on Heimdall ? — On le nomme le fils des neuf mères, ou le gardien des dieux, ou l'Ase blanc, l'ennemi de Loki, le chercheur du collier de Freyja », et bien autre chose encore [1].

D'autres indices nombreux trahissent l'étroite corrélation de la poésie avec l'énigme. Chez les Scaldes, l'extrême limpidité était considérée comme une faute technique. C'est une vieille conviction, jadis également éprouvée par les Grecs, que la parole poétique doit être obscure. Chez les troubadours, dont l'art manifeste plus que tout autre sa fonction de jeu de société, le *trobar clus* (littéralement poésie hermétique), la poésie char-

1. L'hypothèse qui cherche le principe primaire du *kenningar* dans le domaine poétique, ne peut exclure un rapport avec les phénomènes de *tabou*. Cf. Alberta A. Portengen, *La langue poétique vieil-allemande et ses rapports étymologiques*, Leiden, 1915.

gée d'un sens caché était tenue en estime particulière.

Les mouvements lyriques modernes, qui évoluent dans le domaine du difficilement accessible et cèlent la signification dans un verbe énigmatique, demeurent par là fidèles à l'essence de leur art. Ils forment, avec un cercle restreint de lecteurs, qui comprennent leur langage, ou du moins le connaissent, un groupe fermé de culture d'un type très ancien. Reste à savoir si la culture qui les environne peut apprécier leur position et la reconnaît suffisamment pour former le terrain où leur art puisse exercer la fonction vitale qui est leur raison d'être.

LA FONCTION DE L'IMAGINATION

Aussitôt qu'une métaphore tire son effet de la description d'une situation ou d'un événement selon les catégories de la vie animée, la voie est ouverte à la personnification. La personnification de l'incorporel ou de l'inanimé est l'âme de toute formation mythique et de presque toute poésie. Strictement considéré, le développement de l'expression ne se produit pas dans l'ordre de succession indiqué par ces mots. En effet, il n'est pas du tout question ici que la conception de l'incorporel n'en vienne à s'exprimer qu'ultérieurement par la représentation d'une chose vivante. Le fait primaire est la transposition de la notion perçue en forme vivante. Transposition qui s'opère dès que le besoin se fait sentir de communiquer la notion perçue. C'est en tant que figuration que la conception est née.

Est-il permis de nommer jeu de l'esprit cette tendance innée et indispensable de l'esprit à se créer un monde mental d'êtres vivants ?

Parmi les personnifications les plus élémentaires, il faut ranger les spéculations mythiques sur la

création du monde et des choses, figurant cet événement comme l'utilisation des membres d'un géant universel par certains dieux créateurs. On connaît notamment la conception du *Rigvéda* et du plus récent *Edda*. Dans les deux cas, la transcription du récit est considérée comme appartenant à une période plus récente. Dans l'hymne *Rigvéda* X. 90, on a affaire à la paraphrase, par l'imagination mystique rituelle des prêtres sacrificateurs, d'une vieille matière supposée connue. L'être premier, le *Purusha*, c'est-à-dire homme, a servi de matière au cosmos. Toute forme est née de son corps : « les animaux dans l'espace, dans les bois, et dans les villages », « la lune est sortie de son esprit, le soleil de son œil; Indra et Agni de sa bouche, le vent de son souffle; l'atmosphère de son nombril, le ciel de sa tête; la terre de ses pieds, les horizons de son oreille : ainsi ils (les dieux [1]) ont fait les mondes ». Les prêtres brûlaient le *Purusha* en guise d'offrande. Le chant enchevêtre et corrompt les motifs mythiques primitifs et spéculatifs. Au verset XI, apparaît le questionnaire que nous connaissons : « Lorsqu'ils divisèrent (le) *Purusha*, en combien de fragments le divisèrent-ils ? Qu'étaient sa bouche, ses bras, qu'appelle-t-on ses cuisses, ses pieds ? »

De même, Gangleri demande dans la *Snorra Edda :* « Quel fut le commencement ? Comment commença-t-il ? Qu'y avait-il auparavant ? » En une accumulation de mots disparates, suit alors la description de la création du monde: tout d'abord naît le géant originel Ymir, de la rencontre d'un courant d'air chaud et d'une banquise. Les dieux le tuent et de sa chair font la terre, de son sang la

1. Le mythe cosmogonique est toujours contraint de poser un *primum agens* avant toute existence.

mer et les lacs, de ses os les montagnes, de ses cheveux les arbres, de son crâne le ciel, etc... Snorri extrait ces particularités de différents poèmes.

Ceci ne ressemble guère à la toute première notation millénaire d'un mythe vivant. C'est, du moins dans le cas précité de l'*Edda*, de la matière traditionnelle, presque entièrement sortie du domaine du culte pour passer dans celui de la littérature, et conservée par des esprits plus récents comme un élément de culture vénérable, destiné aux générations à venir. Nous avons déjà mentionné plus haut comment le traité où tout cela apparaît, le *Gylfaginning*, dans l'ensemble de sa construction, de son ton et de sa tendance, a tous les traits d'un jeu dépourvu de sérieux et utilisant des motifs anciens. Toutefois, reste à savoir si certaines qualités ludiques n'ont pas été dès le début, propres à la sphère où surgissent ces figurations. En d'autres termes — ceci pour en revenir à nos observations précédentes à propos du mythe en général, — on peut douter de la sincérité réelle de la croyance des Hindous ou des anciens Germains à un événement tel que la création de l'univers basée sur une division du corps humain. En tout cas, une telle sincérité est indémontrable. Bien plus : elle semble improbable.

Nous sommes généralement enclins à considérer la personnification des abstractions comme un produit tardif d'invention scolaire : l'allégorie, procédé de style employé de tout temps en arts plastiques et en littérature. Et de fait, dès que la métaphore poétique ne s'exerce plus au niveau du mythe pur et primitif, cesse de ressortir à une action sacrée, la mesure de crédibilité de ses personnifications devient complètement problématique, pour ne pas dire illusoire. La personnifica-

tion est maniée de façon pleinement consciente, comme moyen poétique, même pour donner forme à des notions sacrées. Au premier coup d'œil, ce jugement vaut aussi pour les conceptions que l'on rencontre déjà chez Homère, telles *Até*, l'Illusion, qui s'insinue dans le cœur des hommes entraînant à sa suite les *Litai*, les supplications laides et louches, toutes filles de Zeus.

Les nombreuses personnifications que l'on rencontre chez Hésiode demeurent tout aussi vagues et sont apparemment le fruit d'une invention tout aussi factice. Le vieux poète fait surgir devant nos yeux toute une série d'abstractions, comme progéniture de la funeste Eris : le Labeur, l'Oubli, la Faim, les Douleurs, les Coups mortels et les Meurtres, les Querelles, la Tromperie, l'Envie. Deux des enfants nés de Styx, la fille de l'Océan, et du titan Pallas, Kratos et Bia, Force et Violence, résident toujours dans le séjour de Zeus et l'accompagnent partout [1]. N'est-ce là que pure et fade allégorie, figures artificielles ? Ce n'est pas sûr. Il y a des raisons d'admettre que cette personnification de qualités appartient plutôt aux fonctions immémoriales de figuration religieuse où les forces et les puissances dont l'homme se sent entouré n'ont pas encore pris forme humaine. Avant que l'esprit ait conçu l'anthropomorphisme, il donne, sous l'effet immédiat du bouleversement qu'il éprouve devant les mystères et l'immensité de la nature et de la vie, des noms vagues aux choses qui l'oppressent ou l'exaltent. Il les voit comme des êtres, mais à peine encore comme des figures [2].

Les figures, d'apparence mi-primitive, mi-sco-

1. *Theog.*, 227 ss. 59, 383 ss.
2. Cf. Gilbert Murray, *Anthropology and the Classics*, éd. R. R. Marett, 1908, p. 75.

laire, dont Empédocle peuple les enfers, semblent issues d'une même préoccupation initiale de l'esprit : « le lieu sinistre, où le meurtre, le courroux et des légions d'autres dieux funestes, les maladies épuisantes, la pourriture et l'œuvre de la décomposition hantent la lande ténébreuse du malheur [1] ». « Là se trouvaient notre mère la Terre, et la jeune fille Soleil au regard perçant, le sanglant Combat, la calme Harmonie aux yeux graves, la dame Belle et la dame Laide, la dame Rapide et la dame Lente, l'aimable Vérité et l'Obscurité aux noires prunelles [2]. »

Les Romains, dans leur conscience religieuse remarquablement archaïque, avaient conservé cette fonction primitive de la figuration directe d'idées, que nous qualifierons d'abstraites, et l'avaient établie de façon technique et rituelle dans la pratique des *indigitamenta*, c'est-à-dire la coutume de créer de nouvelles figures divines à l'occasion de certaines commotions ressenties par la communauté, ou encore pour fixer des émotions, ou des soucis permanents. On connaît ainsi Pallor et Pavor, la pâleur et la crainte; Aius Locutius, la voix qui avait mis en garde contre les Gaulois; Rediculus, qui avait rappelé Hannibal; Domiduca, qui conduit au foyer. L'Ancien Testament fournit des exemples de personnification de qualités abstraites dans le quatuor de la Miséricorde, de la Vérité, de la Justice et de la Paix qui se rencontrent et s'embrassent (psaume 85) et dans la Sagesse du Livre des Proverbes. Chez les Indiens Haïda de Colombie Britannique, il est fait mention d'une déesse nommée la Dame Pro-

1. 176, fr. 121, Capelle, p. 242.
2. *Ibid.*, p. 242, p. 122. Cf. Diels, Fragm. der *Vorsokratiker*, II, p. 219. Schwarzhaarige; Scharzäugige, dans les éditions plus récentes.

priété, sorte de divinité de la chance, qui procure la richesse [1].

Dans tous ces cas, il demeure légitime de se demander dans quelle mesure cette fonction de la personnification procède d'une attitude de l'esprit, que l'on pourrait appeler celle de la croyance convaincue, ou y aboutit. Toutes ces figurations ne sont-elles pas plutôt un jeu de l'esprit du début à la fin ? Des exemples plus récents nous inclinent davantage à pareille conclusion. Saint François d'Assise vénère la Pauvreté, sa fiancée, avec la plus intime conviction pieuse, dans une sainte extase. Mais si l'on nous pose la simple question de savoir s'il croyait à un être spirituel céleste nommé Pauvreté, par conséquent un être qui *était* réellement l'idée de la Pauvreté, nous sommes pris de court. Le seul fait de poser la question en ces termes purement logiques a forcé la teneur sentimentale de l'idée. François y croyait, et n'y croyait pas. L'Eglise lui permettait à peine — pas expressément en tout cas — pareille croyance. La figuration de la Pauvreté doit osciller sans cesse entre le domaine de l'imagination poétique et celui du dogme professé, tout en s'orientant vers ce dernier. L'expression la plus juste de cette activité spirituelle consiste à dire que François jouait avec la figure de la Pauvreté. Toute la vie du saint d'Assise abonde d'ailleurs en facteurs et en figures purement ludiques, et c'est ce qu'il y a de plus beau chez lui. Ainsi, un siècle plus tard, Henri Suso, dans ses suaves fantaisies lyriques et mystiques, jouera avec la Sagesse éternelle qu'il considérera comme sa bien-aimée. Toutefois le domaine ludique où jouent les mystiques et les saints déborde la sphère de la pensée rationnelle;

1. Mauss, *Essai sur le don*, p. 112.

il est inaccessible à la spéculation soumise aux concepts logiques. Les notions de jeu et de sainteté gardent toujours un point de rencontre. Il en va de même de celles de l'imagination poétique et de la foi.

J'ai développé plus amplement le problème de la valeur conceptuelle des figures allégoriques chez quelques poètes visionnaires et théologiens du moyen âge dans ma dissertation *Ueber die Verknüpfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis* [1]. La limite entre la personnification poétique allégorique et la conception théologique d'êtres célestes (ou infernaux) n'est pas, à mon sens, très rigoureuse. On ferait tort à un théologien poète tel Alain de Lille en qualifiant de pure *spielerei* littéraire tout le trésor d'images de son *Anticlaudianus* et de son *De planctu Naturae*. Son imagination est trop intimement mêlée à sa pensée philosophique et théologique la plus profonde. D'autre part, il demeure parfaitement conscient du caractère imaginaire de ces conceptions. Même une Hildegarde de Bingen, dans ses visions, loin de prétendre faire passer les images des vertus pour des réalités métaphysiques, met en garde contre une idée semblable [2]. Le rapport des images contemplées avec les vertus proprement dites, est celui d'un « signifier », *designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare*. Néanmoins, dans la vision, ces images se meuvent tout à fait comme des êtres vivants. Au fond, dans la vision présentée comme expérience mystique, la prétention à la réalité absolue n'est pas élevée davantage [3]. Chez Hilde-

1. Mededeelingen der Kon. Akad. v. Wetenschappen, afd. Letterk., 74, B. n° 6, 1932, pp. 82 ss.
2. *Loc. cit.*, p. 89.
3. *Loc. cit.*, p. 90.

garde et chez Alain, l'imagination poétique ne cesse d'osciller entre la conviction et la figuration, entre le jeu et le sérieux.

Dans toute image, de la plus sacrée à la plus littéraire, du *Purusha* védique aux charmantes petites figures de *The Rape of the Lock*, la personnification demeure simultanément une forme d'expression extrêmement importante de l'esprit humain et une fonction ludique. Dans la culture moderne également, la personnification ne se réduit en aucune façon à un exercice littéraire choisi arbitrairement. La personnification est une habitude de l'esprit dont nous restons tributaires, même dans notre vie courante. Qui ne se surprend pas à interpeller un objet inanimé, un bouton de col récalcitrant par exemple, en lui adressant avec le plus grand sérieux des épithètes purement humaines sous forme de reproches pour sa rébellion, d'injures pour son mauvais vouloir ? Ce faisant, néanmoins, on ne professe pas sa croyance dans le bouton de col en tant qu'être, ni même en tant qu'idée. On verse seulement malgré soi dans l'attitude ludique.

Si la tendance toujours active de l'esprit à considérer comme des personnes les objets d'usage quotidien réside dans l'attitude ludique, une question importante se pose dès lors que l'on ne fera qu'effleurer ici. L'attitude ludique doit avoir été présente avant qu'existât une culture humaine ou une faculté de langage et d'expression. Le terrain propice à l'imagination personnifiante a été fourni, dès les époques les plus reculées. L'ethnologie et la science religieuse nous ont fait connaître la figuration des dieux et du monde abstrait sous la forme animale, et nous l'ont présentée comme un des éléments les plus importants de la vie religieuse ou archaïque. Cette imagination

thériomorphe est à la base de tout ce qui a nom totémisme. Il y a des fractions de tribus qui « sont » kangourous ou tortues. Cette imagination exprime de même la conception universellement répandue du *versipellis*, l'homme qui prend temporairement la forme animale, tel le loup-garou. Elle exprime les métamorphoses de Zeus par amour pour Europe, Léda, etc..., et enfin la fusion de figures animales et humaines dans le Panthéon égyptien. Dans tous ces cas, on a affaire à un travestissement fantastique de l'élément humain sous la forme animale. Sans aucun doute, une telle représentation sacrée de l'animal est absolument « sentie » chez le sauvage. D'ailleurs, celui-ci n'établit, pas plus que l'enfant, de frontière marquée entre l'homme et l'animal. Et pourtant, lorsqu'il revêt son masque terrifiant d'animal et entre en scène comme animal, il sait bien au fond « ce qu'il en est ». Notre seule façon à nous, qui-ne-sommes-plus-tout-à-fait sauvages, d'interpréter plus ou moins cet état, est de considérer que, pour le sauvage, la sphère spirituelle du jeu, telle que nous l'observons chez l'enfant, contient encore tout son être, depuis les émotions les plus saintes jusqu'au plaisir puéril. On pourrait risquer l'hypothèse que le facteur thériomorphe dans le culte, la mythologie et la doctrine religieuse trouve sa meilleure explication dans l'attitude ludique, prise comme point de départ.

Les considérations relatives à la personnification et à l'allégorie fournissent matière à un problème plus important encore. La philosophie et la psychologie d'aujourd'hui ont-elles complètement abandonné les moyens d'expression de l'allégorie ? Ou l'immémoriale allégorie s'insinue-t-elle toujours dans la terminologie utilisée par ces sciences aux fins de définir les impulsions de

l'âme, les attitudes de l'esprit ? Mais en fait, existe-t-il jamais langage figuré sans allégorie ?

En fin de compte, les éléments et les procédés de la poésie doivent être compris surtout comme des fonctions ludiques. Pourquoi l'homme adapte-t-il le mot à la mesure, à la cadence et au rythme? Expliquer le phénomène par un désir de beauté ou de mouvement, c'est déplacer le problème dans une sphère encore plus inaccessible. En revanche, voir dans la poésie la réalisation humaine d'une exigence ludique au sein de la communauté, c'est toucher au point essentiel. Le mètre ne se forme que dans le jeu de la communauté; c'est là qu'il a sa fonction et sa valeur, qu'il perd dans la mesure où le jeu de la communauté se dépouille de son caractère religieux, rituel ou solennel. Rimes, phrases, parallèles, distiques, ne puisent tout leur sens que dans les figures ludiques séculaires de coup et de riposte, d'ascension et de chute, de question et de réponse, d'énigme et de résolution. Ils sont, à leur origine, indissolublement liés aux principes de chant, de musique et de danse, compris tous ensemble dans la fonction humaine primordiale du jeu. Tout ce qui est reconnu peu à peu dans la poésie comme qualité consciente : beauté, caractère sacré, puissance magique, se trouve encore impliqué au début dans la qualité primaire du jeu.

Parmi les grands genres que nous distinguons dans la poésie d'après l'immortel exemple des Grecs, le genre lyrique demeure le plus complètement englobé dans la sphère primitive du jeu. L'épithète de lyrique doit être prise ici dans une acception très large, qualifiant, non seulement le genre comme tel, mais aussi un « climat » et une

expression poétique en général, en quelque lieu qu'elle se manifeste et quelle qu'en soit la manifestation, de façon que toute forme d'enthousiasme ressortisse à son domaine. L'élément lyrique est le plus éloigné de l'élément logique, et le plus proche de l'élément musical et de la danse. Le langage de la spéculation mystique, des oracles, de la magie, offre le caractère lyrique. C'est en utilisant ces formes que le poète éprouve le plus intensément la sensation d'une inspiration venue de l'extérieur. C'est alors qu'il touche de plus près à la suprême sagesse, mais aussi à la démence. L'abandon total du sens raisonnable constitue déjà un trait du langage du prêtre et de l'oracle chez les peuples primitifs, langage qui parfois dégénère en pur galimatias. Emile Faguet mentionne quelque part « le grain de sottise nécessaire au lyrisme moderne ». Mais cette remarque ne vaut pas seulement pour le lyrisme moderne : car l'essence même de la poésie lyrique est de se mouvoir en dehors des contraintes de l'intelligence logique. Un caractère fondamental de l'imagination lyrique est la tendance à l'exagération insensée. La poésie doit être exorbitante. Dans l'emploi de l'image audacieuse et absurde, se rencontrent la fantaisie des énigmes cosmogoniques et mystiques du *Rigvéda* et le langage figuré du classicisme et de l'allégorie, mais conservant cependant l'« impetus » du *vates* archaïque.

Au reste, la tendance à rendre l'idée le plus étourdissante possible par l'évocation de quantités ou de qualités incommensurables, ne s'exerce pas uniquement sur le plan de la fonction poétique ni sous la forme lyrique. Ce goût de l'excessif est d'ailleurs une fonction typiquement ludique. Il est propre à l'enfant, et se retrouve chez les né-

vropathes [1], de même qu'il a toujours été cher aux adaptateurs littéraires des mythes et aux hagiographes. La vieille légende hindoue représente l'ascète Cyavana se livrant à son exercice de *tapas*, complètement dissimulé sous un monceau de fourmis qui ne laissent apparaître que ses yeux pareils à des charbons ardents. Visvâmitra se tient mille ans durant sur la pointe de ses orteils. Dans cette catégorie du jeu basé sur le calcul de nombres ou de dimensions fantastiques, se rangent, pour une bonne part, les histoires de géants et de nains, depuis la mythologie jusqu'à Gulliver. Thor et ses compagnons trouvent, dans une immense chambre à coucher, un réduit où ils passent la nuit. Le lendemain matin, il apparaît que ce réduit est le pouce du gant du géant Syrymirs [2]. Le désir de provoquer un effet de stupéfaction par une exagération sans bornes, ou une confusion dans les mesures et les proportions ne doit jamais, à mon sens, être traité comme tout à fait sérieux, que nous le rencontrions dans les mythes qui constituent l'une des parties intégrantes d'un système de croyance, ou dans les productions d'une imagination purement littéraire ou enfantine. Dans tous ces cas on a affaire à la même propension de l'esprit au jeu. Involontairement, on juge encore trop la foi de l'homme archaïque aux mythes issus de

1. Une petite fille de trois ans désire un singe en peluche. Quelle grandeur doit-il avoir ? — Il doit atteindre le ciel. Un patient dit au psychiatre : « Docteur, on va venir tout à l'heure me prendre en voiture. » — Dr. : « Une voiture certainement pas ordinaire? » — P.: « Une voiture d'or. » — Dr : « Et de quoi se composera son attelage ? » — P. : « De quarante millions de cerfs de diamant. » Communication orale du docteur J. Sch., vers l'année 1900. La légende bouddhique utilise qualités et nombres analogues.

2. *Gylfaginning*, 45, cf. la capture du serpent Midgard, 48.

son esprit selon les critères de la conviction moderne scientifique, philosophique ou dogmatique. Un élément de demi-badinage est inséparable du véritable mythe. Il y a toujours là l'« élément stupéfiant de la poésie », dont parle Platon[1]. Le besoin de susciter l'étonnement, l'exorbitant, explique pour une bonne part le fondement des fantaisies mythiques.

Si la poésie dans sa large acception primitive, celle de la *poièsis* grecque, ne cesse de relever du domaine du jeu, la conscience de son caractère ludique ne subsiste pas partout. L'épopée perd sa relation avec le jeu, dès qu'elle n'est plus récitée solennellement en compagnie, mais est destinée à la lecture. De même, la poésie lyrique n'est plus guère considérée comme une fonction ludique, une fois détachée de ses liens avec la musique. Seul le théâtre maintient par sa propriété permanente d'action son rapport avec le jeu. La langue également reflète ce rapport étroit, notamment le latin et les parlers qui se sont abreuvés à la source du Latium. Le drame s'y nomme un *jeu*, il est *joué*. Chose curieuse, bien que compréhensible à la lumière de ce qui a été dit plus haut[2], les Grecs créateurs du drame sous sa forme la plus achevée, n'ont pas désigné par le mot *jeu* la représentation théâtrale ni le drame proprement dit. L'absence chez les Grecs d'un terme universel, destiné à caractériser tout le domaine du jeu, a été traitée plus haut. Dans un certain sens, ce fait doit être attribué au caractère de l'organisation de la société grecque, si profondément ludique dans toutes ses expressions, que ce caractère n'était

1. τῆς ποιήσεως... τὸ θαυματοποιικὸν μόριον, *Sophistes*, 268 D.
2. P. 37.

presque plus senti consciemment comme exceptionnel.

L'origine ludique de la tragédie et de la comédie est constamment manifeste. La tragédie attique naquit de l'extravagant *kômos* de la fête de Dionysos. Elle ne fut interprétée comme un exercice littéraire conscient que dans un stade ultérieur. Et même alors, à l'époque d'Aristophane, cette comédie présente diverses traces de son passé liturgique dionysiaque. Pendant le cortège du chœur nommé *parabasis*, celui-ci se tourne librement vers le public, et l'accable de moqueries et de quolibets en désignant du doigt ses victimes. Le costume phallique des joueurs, les masques du chœur, particulièrement les masques d'animaux, constituent des usages millénaires. Avec les *Guêpes*, les *Oiseaux*, les *Grenouilles*, Aristophane consacre une sainte tradition de figuration sous la forme animale. La comédie ancienne, avec sa censure publique et sa raillerie mordante, ressortit complètement à la sphère des chants alternés, outrageants et provocateurs, mais néanmoins solennels, mentionnés plus haut. L'hypothèse d'un développement absolument parallèle à celui de la comédie grecque dans la culture germanique, a été émise récemment par Robert Strumph, d'une manière très convaincante et à l'aide d'arguments très vraisemblables, dans son *Die Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas* [1].

De même, la tragédie, à son origine, n'est pas la reproduction volontairement littéraire d'une aventure humaine, mais un jeu sacré : elle ne constitue pas de la littérature théâtrale, mais de la religion jouée. L'action d'un thème mythique a

1. Berlin, 1936.

engendré peu à peu la représentation sous forme de dialogue et d'action mimée, d'une série d'événements, la reproduction d'un récit. Cependant, nous nous abstiendrons de faire ici un exposé sur l'origine de la tragédie grecque.

Dès le début, tragédie et comédie se trouvent toutes deux dans la sphère de la compétition, qui, nous l'avons démontré plus haut, doit être intitulée jeu en toutes circonstances. Les poètes rivaux créent leurs œuvres en vue du concours de Dionysos. Sans doute l'Etat n'organise-t-il pas ce concours, mais il le dirige. Il y a toujours une affluence de concurrents de deuxième et de troisième rang. On ne cesse de faire des comparaisons, la critique est acerbe. Le public dans sa totalité comprend toutes les allusions, réagit à toutes les finesses de qualité et de style, participe à la tension du concours, comme les spectateurs d'un match de foot-ball. On attend avec fièvre le nouveau chœur auquel les citoyens, choisis comme acteurs, auront consacré une année entière de répétitions.

La teneur du drame même, notamment de la comédie, est également de caractère agonal. Un combat y est livré, ou bien un individu ou un point de vue s'y trouvent attaqués. Aristophane exerce sa verve contre Socrate, contre Euripide [1].

L'atmosphère du drame est celle de l'extase dionysiaque, de l'ivresse solennelle, de la passion dithyrambique; l'acteur, que son masque place en dehors du monde ordinaire aux yeux des spectateurs, se trouve lui-même déplacé dans un moi étranger qu'il ne représente plus, mais actualise et incarne. Il communique ce sentiment aux spectateurs. La violence du trait cinglant, l'extrava-

1. Cf. Jaeger, *Paideia*, pp. 463-474.

gance de l'expression et de l'imagination d'Eschyle sont tout à fait conformes au caractère sacré du jeu et sont issus de ce caractère.

La distinction entre le sérieux et le non-sérieux s'efface complètement en ce qui concerne la sphère spirituelle où le drame grec prend naissance. Chez Eschyle le sentiment de la gravité se traduit dans la forme et dans la qualité d'un jeu. Chez Euripide, le ton oscille entre le profond sérieux et le badinage frivole. Le vrai poète, suivant la définition qu'en prête Platon à Socrate, doit être tout ensemble tragique et comique, toute la vie humaine doit être considérée à la fois comme une tragédie et une comédie [1].

1. *Symp.*, 223 D, *Phileb.*, 50 B.

IX

FORMES LUDIQUES DE LA PHILOSOPHIE

Au cœur du cercle que nous cherchons à décrire à l'aide de la notion de jeu, se dresse la figure du sophiste grec. Le sophiste est le continuateur légèrement désaxé de cette figure centrale de la vie culturelle archaïque que nous avons vue tour à tour comme prophète, sjamaan, visionnaire, thaumaturge, poète, et que nous persistons à nommer le *vates* par excellence. L'ambition de donner le meilleur spectacle possible, et celle de vaincre un adversaire dans un combat public, ces deux grands moteurs du jeu social se manifestent à première vue dans la fonction du sophiste. N'oublions pas que le nom de sophiste désignait encore chez Eschyle les héros sages tels Prométhée et Palamède. Tous deux énumèrent fièrement tous les arts qu'ils ont découverts et mis au service de l'homme. Cette vantardise à propos de leur talent les assimile à un sophiste tardif, tel Hippias, puits de science, virtuose de la mémoire, sorcier qui, comme un héros de l'autarcie économique, se vante d'avoir fait lui-même tout ce qu'il porte, et revient toujours à Olympie, versé dans tous les

domaines; qui s'offre à parler de tous les sujets qu'il a préparés pour les traiter au mieux, et à répondre à toutes les questions qui lui seront posées, et qui prétend n'avoir jamais rencontré son maître [1]. Ce langage est encore tout à fait dans le style de celui de Yâjñavalkya, le prêtre du Brahmana, qui résout les énigmes.

Epideixis, représentation, exhibition, spectacle: ainsi nomme-t-on l'entrée en scène du sophiste. Il dispose, comme nous venons de le mentionner, d'un solide répertoire pour ses performances. Il touche des honoraires pour cela : il est même question de prix fixes pour certains morceaux, le discours de cinquante drachmes de Prodicos, par exemple. Gorgias se faisait de tels cachets qu'il put faire édifier sa statue en or massif à la gloire du dieu de Delphes. Les sophistes itinérants, comme Protagoras, récoltent des succès fabuleux. C'est un événement quand un sophiste fameux apparaît dans une ville. Ils sont admirés comme thaumaturges, comparés à des athlètes : en bref, l'activité des sophistes se déploie entièrement dans la sphère du sport. Les spectateurs applaudissent et rient d'un trait bien envoyé. C'est un pur jeu : les adversaires se prennent mutuellement comme dans un filet de discours [2]; ils s'administrent des knock-out [3]; on se vante de ne poser d'autres questions que des attrapes, auxquelles on ne répondra jamais que de façon erronée.

Lorsque Protagoras nomme la sophistique « un art ancien » — *technèn palaian* [4], il touche là à l'essence du problème. C'est le vieux jeu d'esprit qui, dès les périodes les plus primitives de la cul-

1. *Hippias minor,* 368-369.
2. *Euthydemus,* 303 a.
3. *Plègeis, ibid.,* 303 b. e.
4. *Protag.,* 316 *d.*

ture archaïque, s'éloigne à tout moment du plan sacré pour dégénérer en simple divertissement, qui atteint un moment la sagesse suprême, pour ne redevenir ensuite qu'une compétition ludique. Werner Jaeger n'a pas tenu pour un démenti valable « la nouvelle mode qui consiste à considérer Pythagore comme une sorte de charlatan [1] ». Il oublie que le charlatan, tout ensemble du point de vue des philosophes et des sophistes, est et reste le frère aîné de ceux-ci, de façon réellement historique. Et les uns et les autres conservent encore tous les traits de cette vieille parenté.

Les Sophistes eux-mêmes ont fort bien eu conscience du caractère ludique de leur activité. Gorgias a été jusqu'à nommer son *Eloge d'Hélène* un jeu — *emon dè paignion* — et l'on a jugé son étude *Sur la Nature* comme un jeu de rhétorique [2]. Que celui qui s'élève contre cette explication [3], considère que, dans tout ce domaine de l'éloquence sophistique, les frontières entre le jeu et le sérieux ne peuvent être nettement délimitées, et que la qualification de jeu exprime en fait très bien la nature de tout cela. Qui nomme caricature et parodie [4] l'image que Platon donne des Sophistes, oublie que tous les traits ludiques et impurs de la culture, telle qu'elle est représentée par les sophistes, sont inséparables de son essence archaïque. Par nature, le sophiste appartient plus ou moins à la catégorie du nomade. Il est un peu vagabond et parasite *par droit de naissance* [5].

En même temps, toutefois, les Sophistes sont les

1. *Paideia*, p. 221.
2. H. Gomperz, *Sophisten und Rhetorik*, 1912, pp. 17, 33.
3. Tel Capelle, *Die Vorsokratiker*, p. 344.
4. En français dans le texte.
5. Tel Jaeger, *loc. cit.*, p. 398.

créateurs du milieu où les idées helléniques d'éducation et de civilisation prirent forme. La sagesse et la science grecque ne sont en effet pas nées à l'école (au sens où nous entendons ce mot). Elles n'ont pas été acquises comme un bénéfice accessoire de la préparation à des carrières utiles ou lucratives. Elles étaient, pour l'Hellène, le fruit de ses loisirs, (*scholè*), et pour l'homme libre toute heure était loisir, que ne réclamaient ni des fonctions publiques ni la guerre ou le service du culte [1]. Le mot « école » a une préhistoire curieuse. A ce milieu du loisir de l'homme libre, le sophiste appartint depuis les temps les plus reculés, comme premier représentant d'une vie de méditation et de recherche.

Si l'on considère la production spécifique du sophiste, c'est-à-dire le sophisme, sous l'aspect technique, en tant que forme d'expression, il trahit immédiatement tous ses rapports avec le jeu primitif que nous avons déjà rencontrés chez le *vates* archaïque, prédécesseur du sophiste. Le sophisme est tout près de l'énigme. C'est un petit chef-d'œuvre de combat. Le mot *problema* comporte deux significations primitives concrètes : quelque chose que l'on tient ou place devant soi pour se protéger, un bouclier par exemple, et quelque chose qu'on jette à un autre pour qu'il s'en saisisse. Au figuré, ces deux définitions conviennent parfaitement à l'art du sophiste [2]. Les questions et les arguments de celui-ci sont autant de *problemata* au sens propre. Les jeux d'esprit, les attrapes où on laisse quelqu'un s'enferrer, occupaient une place importante dans la conversa-

1. Cf. R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, p. 64.

2. Cf. *Sophistes*, 261 *b*.

tion des Grecs. On range les différents types d'attrapes sous diverses dénominations techniques : *sorites, apophaskon, outis, pseudomenos, antistrephon,* etc. Un élève d'Aristote, Cléarque, écrit une théorie des énigmes, en particulier de l'espèce intitulée *griphos,* problème plaisant posé en vue d'une récompense ou d'un châtiment. — Qu'est-ce qui reste pareil partout et nulle part ? Réponse : le temps. — Tu n'es pas ce que je suis. Or je suis un homme. Donc tu n'es pas un homme. A quoi Diogène aurait répondu : si tu veux que ce soit vrai, commence donc par moi [1]. Chrysippe écrit toute une dissertation sur des sophismes déterminés. Toutes ces « attrapes » reposent sur la condition que le ressort de la logique soit tacitement limité à un espace ludique où l'adversaire est supposé se tenir, sans même lancer un « mais cependant », qui gâche le jeu, comme le fit Diogène. Du point de vue stylistique, ces propositions peuvent être développées en formes artistiques, avec rythme, répétition, parallélisme, etc.

Entre ces « jeux », les longs discours fignolés du sophiste, et la controverse philosophique à la façon de Socrate, la transition est insensible. Le sophisme est tout proche de l'énigme courante visant au divertissement, mais aussi de l'énigme sacrée cosmogonique. Tantôt Euthydème joue avec un sophisme puérilement grammatical et logique [2], tantôt sa question touche à la lisière de l'énigme cosmogonique et savante [3]. Les paroles riches de sens de l'aurore de la philosophie grecque, telles les conclusions des Eléates : il n'y a ni quantité, ni mouvement, ni devenir, sont nées

1. Prantl, *Gesch. der Logik,* I, p. 492.
2. *Euth.,* 293 C.
3. *Cratylus,* 386 d.

sous la forme d'un jeu de questions et de réponses. Une conclusion aussi abstraite que l'impossibilité d'un jugement général quelconque est rendue sensible sous la forme du sorite, la chaîne de questions. Lorsqu'un setier de grain est déversé, la première graine fait-elle du bruit ? — Non. — Et la seconde ? etc.

Les Grecs eux-mêmes ont toujours été conscients que tout cela se situait dans la sphère du jeu. Dans l'*Euthydème*, Socrate répudie les attrapes sophistiques comme jeu puéril d'enseignement. « Ces choses, dit-il, ne vous apprennent rien sur l'essence des choses même ; elles ne vous enseignent qu'à jouer des tours aux hommes à l'aide d'arguties verbales ; c'est tout juste comme si l'on administrait un croc-en-jambe à quelqu'un ou si on lui enlevait la chaise où il allait s'asseoir. » « Si tu prétends faire de ce jeune homme un sage, est-il dit plus loin, — joues-tu ou es-tu sérieux [1] ? »

Dans le *Sophiste* de Platon, Théétète doit convenir avec l'étranger d'Elée, que le sophisme appartient à l'espèce des forains, littéralement ceux qui s'occupent de jeux, *tôn tès paidias metechontôn* [2]. Parménide, contraint de se prononcer sur la question de l'existence, nomme cette tâche un jeu difficile — *pragmateiôdè paidion paizein* [3], et s'adonne ensuite aux questions fondamentales de l'être. Néanmoins, tout ceci se déroule sous la forme d'un jeu de questions et de réponses. L'un ne saurait avoir des parties, il est illimité, donc informe, il n'est nulle part, sans mouvement, atemporel, inconnaissable. Ensuite le raisonne-

1. *Euthyd.*, 278 *b*.
2. *Soph.*, 235 *b*.
3. *Parm.*, 137 *b*.

ment est inversé, une première fois, puis encore [1]. L'argument avance et revient comme une navette, et le savoir prend forme dans le mouvement d'un jeu noble. Les sophistes ne sont pas seuls à le jouer ; Socrate et même Platon le pratiquent [2].

Aux dires d'Aristote, Zénon d'Elée aurait, le premier, écrit des dialogues sous cette forme d'interrogatoire, propre aux philosophes de Mégare et aux Sophistes. C'était une technique en vue de prendre l'adversaire au piège. Par ses dialogues, Platon aurait suivi en particulier l'exemple de l'écrivain bouffon Sophron, et Aristote appelle tout naturellement le dialogue une forme de mime [3] : la farce, qui est elle-même derechef une forme de comédie. L'assimilation à la gent des acrobates, jongleurs, magiciens, justifiée pour les sophistes, ne fut épargnée ni à Socrate ni à Platon [4]. Si tout ceci ne suffit pas à trahir l'élément ludique de la philosophie, on peut trouver celui-ci dans les dialogues platoniciens mêmes. Le dialogue est une forme artistique. C'est une fiction. Même si la conversation réelle peut atteindre chez les Grecs semblable niveau, elle ne peut jamais avoir correspondu complètement à la forme littéraire du dialogue. Chez Platon, celui-ci reste une forme artistique, aérienne et ludique. Qu'on observe la structure narrative du *Parménide*, le début du *Cratyle*, le ton enjoué de ces deux dialogues et de tant d'autres. On y trouvera une analogie indéniable avec le mime, la satire. Dans le *Sophiste*, les allusions aux différents principes des philosophes anciens sont faites sur un ton de badi-

1. 142 *b*, 155 *e*, 165 *e*.
2. Voir *Prantl.*, I, p. 9.
3. *Poet.*, 1447 *b*.
4. *H. Reich, Der Mimus*, p. 354.

nage[1]. Le récit du mythe d'Epiméthée et de Prométhée, dans le *Protagoras*, a une allure tout à fait humoristique[2]. « De la physionomie et du nom de ces dieux — déclare Socrate dans le *Cratyle* — il existe une explication sérieuse et une autre plaisante, car les dieux aussi aiment la facétie (*philopaismones gar kai oi theoi*). » Ailleurs, dans le même dialogue, Platon lui fait dire : « Si j'avais suivi l'exposé à cinquante drachmes de Prodicos, tu l'aurais su immédiatement, mais je n'ai entendu que l'exposé à une drachme[3]. » Et derechef, sur le même ton, dans le jeu d'étymologies, visant manifestement à l'absurde et à la satire : « A présent, prenez garde au subterfuge auquel j'ai recours, pour tout ce que je ne puis résoudre[4]. » Et pour finir : « J'ai été longtemps confondu de ma propre sagesse, et je n'y crois pas. » Que dire, lorsque le *Protagoras* s'achève sur un renversement des points de vue, ou lorsqu'on peut discuter du sérieux de l'intention du discours funèbre dans *Ménéxène ?*

Les interlocuteurs de Platon tiennent eux-mêmes leur activité philosophique pour un passe-temps agréable. A côté de son goût passionné de la controverse, la jeunesse aspire à être estimée de ses aînés[5]. « Telle en est la vérité », dit Calliclès dans le *Gorgias*[6], « et tu la comprendras, si tu abandonnes la philosophie pour des occupations supérieures. Car la philosophie est chose aimable, si l'on s'y adonne modérément dans la jeunesse, mais elle est pernicieuse pour l'homme, s'il s'y plonge plus longtemps qu'il ne sied. »

1. 242 *c, d.* Cf. *Cratyle*, 440.
2. 406 *c.*
3. 384 *b.*
4. 409 *d.*
5. *Parménide*, 128 *e.*
6. *Gorgias*, 484 *c.* Cf. *Ménéxène* (Budé, p. 52).

Un jeu de la jeunesse : telle était jugée cette activité par ceux-là mêmes qui posaient les bases immortelles de la sagesse et de la philosophie. Afin de montrer pour toujours l'erreur fondamentale des Sophistes, la déficience de leur logique et de leur éthique, Platon n'a pas dédaigné cette allure légère du dialogue souple. Car pour lui aussi, la philosophie, en dépit de toute sa profondeur, demeura un jeu noble. Et si, non seulement Platon, mais encore Aristote ont jugé les arguments spécieux et les jeux de mots des Sophistes, dignes d'une contestation sérieuse, c'était que leur propre pensée philosophique ne s'était pas encore dégagée de la sphère du jeu. Le fait-elle jamais ?

Les phases successives de la philosophie peuvent donc être caractérisées sommairement. A une époque très reculée, celle-ci procède du jeu sacré des énigmes et de la controverse qui n'en remplissent pas moins en même temps la fonction de divertissement solennel. L'élément sacré engendre la théosophie et la philosophie profonde des *Upanishads* et des penseurs pré-socratiques; tandis que l'élément ludique donne naissance à l'activité des Sophistes. Les deux sphères ne sont pas absolument distinctes. Platon fait de la philosophie la plus noble aspiration à la vérité, et l'élève aux sommets que lui seul peut atteindre, mais toujours en utilisant cette forme enjouée si conforme au genre. En même temps, il la cultive sous sa forme inférieure : argutie, jeu d'esprit, sophistique et rhétorique. A vrai dire, le facteur agonal était devenu si puissant dans le monde hellénique que la rhétorique put se développer et devenir la culture de la masse aux dépens de la philosophie pure qu'elle mit dans l'ombre et menaça même d'asphyxier. Gorgias, qui se détourna

de la sagesse profonde, pour exalter le pouvoir du mot étincelant et en abuser, demeura le type de cette dégénérescence de la civilisation. La pratique poussée à l'extrême de la compétition et la systématisation pédante de l'activité philosophique vont de pair. Ce ne fut pas la seule fois qu'une période qui cherchait le sens des choses fut suivie par une autre qui se contentait du mot et de la formule.

La teneur ludique de ces phénomènes ne peut être circonscrite de façon précise. La frontière entre le « badinage » puéril et le faux brillant qui effleure parfois la vérité la plus profonde est rarement aisée à tracer. La célèbre dissertation de Gorgias « Sur le non-être », qui nie absolument toute connaissance sérieuse au profit d'un nihilisme radical, peut être appelée un jeu tout aussi bien que la Déclamation sur Hélène, à laquelle lui-même donne ce nom. L'absence de limites clairement conscientes entre jeu et sagesse se constate aussi du fait que les Stoïciens traitent sur le même pied les sophismes absurdes basés sur un piège grammatical et les graves raisonnements de l'école de Mégare[1].

Controverse et déclamation se donnaient carrière. La déclamation était également le thème d'un concours public. Parler, c'était donner un spectacle, parader, faire étalage de mots. La compétition de paroles était pour l'Hellène la forme littéraire indiquée pour exprimer et juger une question critique. Ainsi, Thucydide porte à la scène le dilemme entre la guerre et la paix, dans le discours d'Archidame et de Sthénalade, et d'autres problèmes encore dans ceux de Nicias et d'Alcibiade, de Cléon et de Diotus. Ainsi, il traite

1. *Prantl., loc. cit.*, 494.

le conflit de la force et du droit dans le débat — entièrement rédigé comme un jeu sophistique de questions et de réponses — sur la violation de la neutralité de l'île de Melos. Aristophane parodie dans les *Nuées* le goût des disputes de parade, sous la forme du duel de rhétorique sur le raisonnement juste et injuste.

La signification de l'antilogie, chère aux Sophistes, du double discours, ne tient d'ailleurs pas purement à la valeur ludique de cette forme. Celle-ci tend à exprimer également de façon significative l'éternelle ambiguïté du jugement humain: on peut dire telle chose de telle façon ou de telle autre. C'est le caractère ludique du discours qui maintient dans une certaine mesure la pureté de l'art de vaincre en paroles. La parole du Sophiste n'est fausse, que lorsque celui-ci utilise son talent de manier mots et concepts à des fins gravement immorales : telle la doctrine de Calliclès sur la « Morale des Maîtres [1] ». Sous certain rapport, l'intention agonale en soi est déjà fausse pour autant qu'elle se donne carrière aux dépens du sens de la vérité. Pour tous ceux qui s'intitulent sophistes ou rhéteurs, ce n'est pas l'aspiration à la vérité, mais le fait d'avoir le dernier mot qui constitue le mobile et le but. Leur comportement est celui de la compétition archaïque. Si, comme d'aucuns le prétendent [2], il faut considérer que Nietzsche a repris le point de vue agonistique de la philosophie, il a ramené ainsi cette philosophie dans sa sphère d'origine la plus reculée de la culture primitive.

Une question presque insondable, où nous ne

1. *Gorgias*, 483 *a*-484 *d*.
2. Voir H. L. Miéville, *Nietzsche et la Volonté de puissance*, Lausanne, 1934. Charles Andler, *Nietzsche, sa vie et sa pensée*, t. I, p. 141; III, 1, 162.

nous arrêterons pas, est de savoir jusqu'à quel point nos moyens de raisonnement offrent, par essence, le caractère de règles de jeu, autrement dit, ne sont valables que dans un certain cadre intellectuel, où on les tient pour impérieux. Y a-t-il toujours dans la logique en général, et dans le syllogisme en particulier, une convention ludique tacite, par laquelle on tient compte de la valeur des catégories et des concepts comme des pions et des cases d'un échiquier ? A d'autres de trancher la question. Ici, il importe seulement d'indiquer les qualités ludiques effectives de la controverse et de la déclamation dans les périodes postérieures à celle de la civilisation grecque. Point n'est besoin pour cela de se montrer très prolixe : le phénomène se reproduit constamment sous des formes très similaires et, en outre, son développement dans la civilisation occidentale dépend au plus haut point de l'exemple grec.

Quintilien transmit la doctrine de la rhétorique et de la déclamation aux lettres latines. Sous l'Empire, la controverse et la parade de mots ne se pratiquaient pas seulement à l'école. Le rhéteur Dion Chrysostome fait mention des philosophes de la rue, sortes de sophistes déchus qui tournaient la tête aux esclaves et aux marins avec un salmigondis de gaudrioles, de sornettes et de plates reparties. Apparemment, il y avait aussi là-dessous une propagande de révolte : la preuve en est le décret par lequel Vespasien bannit de Rome tous les philosophes. Constamment, les esprits sérieux devaient mettre en garde contre la surestimation de l'importance du sophisme, dont les exemples existants maintenaient le cours. Saint Augustin parle de cette ambition malfaisante et de ces efforts puérils en vue de prendre l'adver-

saire au piège [1]. Des traits tels que : « Tu as des cornes, car tu n'as pas perdu de cornes — donc tu les as encore [2] », continuaient de faire prime dans toute la littérature scolaire. Sans doute n'était-il pas facile de discerner clairement la faute logique qui en faisait une pure plaisanterie.

La conversion des Wisigoths de l'arianisme à la foi catholique fut amenée par un tournoi de théologie formelle entre les hauts ministres du culte des deux parties, à Tolède, en 589. Un aspect frappant du caractère sportif de la philosophie, au cours du haut moyen âge, est fourni par le récit relatif à Gerbert, le futur pape Silvestre II, et son adversaire Ortric de Magdebourg, à la cour de l'empereur Othon II, à Ravenne, en 980 [3]. Ortric, jaloux de la gloire de Gerbert, envoie quelqu'un à Reims pour écouter secrètement l'enseignement de celui-ci, afin de le prendre en flagrant délit d'erreur. L'espion comprend de travers les propos de Gerbert et rapporte à la cour ce qu'il croit avoir entendu. L'année suivante, l'empereur s'arrange pour réunir les deux érudits, à Ravenne. Il les fait discuter en présence d'une audience considérable, jusqu'à ce que le jour tombe et que l'assistance trahisse de la lassitude. Le point principal du débat est celui-ci : Ostric reproche à son adversaire d'avoir appelé la mathématique une subdivision de la physique [4]. En réalité, Gerbert l'avait qualifiée d'égale en valeur et avait nommé l'une en même temps que l'autre.

Il vaudrait la peine d'examiner si la qualité ludique n'est pas, en somme, la qualité essentielle de

1. *De doctrina christiana*, II, 31.
2. *Id.*
3. Richer, *Hist.* II. IV, III c. 55-65.
4. Les deux termes doivent être entendus au sens médiéval.

la prétendue renaissance carolingienne, c'est-à-dire l'activité majestueuse de l'érudition, de la poésie et de la piété dont les participants s'ornaient de noms classiques et bibliques. Alcuin se nomme Horace, Angilbert Homère, Charlemagne même, David. La culture de cour est en elle-même particulièrement susceptible de forme ludique. Le cercle en est, de soi-même, restreint et fermé. Déjà, le respect de la majesté impose l'observance de toutes sortes de règles et de fictions. A l'*Academia Palatina* de Charles, dont le but exprès était de réaliser une *Athenae novae*, l'atmosphère était celle d'un divertissement noble, en dépit des intentions pieuses. On rivalisait de talent poétique et de saillies. L'aspiration à l'élégance classique n'excluait pas toutefois un trait primitif. « Qu'est-ce que l'écriture ? » demande le jeune fils de Charles, Pépin. Et Alcuin de répondre : « La gardienne de la science. » — « Qu'est-ce que le mot ? » — « La trahison de la pensée. » — « Qui engendre le mot ? » — « La langue. » — « Qu'est-ce que la langue ? » — « Un fouet dans l'air. » — « Qu'est-ce que l'air ? » — « Le gardien de la vie. » — « Qu'est-ce que la vie ? » — « La joie des heureux, la douleur des malheureux, l'attente de la mort. » — « Qu'est-ce que l'homme ? » — « L'esclave de la mort, l'hôte d'un seul lieu, un voyageur qui passe. »

Ce ton ne nous est pas inconnu. Voici derechef le jeu de questions et de réponses, le concours d'énigmes, la réponse par une *formule*, bref tous les traits du jeu de savoir relevés plus haut chez les Hindous des *Védas*, chez les Arabes, chez les Scandinaves.

Vers la fin du XIe siècle, lorsque se développe la soif de connaître l'existence et ce qui existe, qui va bientôt produire la scolastique au sein de

l'Université, et se propager dans maints domaines pour devenir un mouvement intellectuel vivant, c'est avec cette intensité presque fiévreuse, propre aux grands renouvellements de culture. Ainsi, l'élément agonal passe inévitablement au premier plan. Se battre à coups d'arguments devient un sport assimilable à plus d'un point de vue au métier des armes. L'avènement de la forme primitive, sanglante, du tournoi, soit de groupes représentant différentes contrées, soit de quelques jouteurs errant en quête d'adversaires, coïncide, de façon curieuse, avec l'épidémie déplorée par Pierre Damien, de controversistes vagabonds (tels, plus tôt, les sophistes grecs) cherchant à faire étalage de leur art et à récolter des victoires. Dans les écoles du XIIe siècle, les compétitions les plus enragées, accompagnées d'outrages et de calomnie, battaient leur plein. A l'occasion, les auteurs ecclésiastiques brossent un tableau rapide de l'activité scolaire, où le jeu de chicane et d'arguties saute aux yeux. On cherche à s'abuser mutuellement par mille ruses et mille artifices, on se tend mutuellement des pièges de mots, on se prend au filet des syllabes. On s'attache aux grands maîtres, et on se flatte de les avoir vus et suivis [1]. Ceux-ci gagnent gros, toujours à l'instar des sophistes grecs. Roscelin, dans son amer libelle, nous dépeint un Abélard comptant le soir la recette quotidienne de ses faux enseignements, pour la gaspiller en débauches. Du témoignage d'Abélard lui-même, celui-ci avait entrepris ses études en vue d'un bénéfice pécuniaire qui se révéla, en effet, considérable. Mis au défi par ses camarades, il tient le pari de se risquer à l'explication de

1. Hugues de Saint-Victor, *Didascalia*, Migne, t. 176, 773 d, 803, *De vanitate mundi*, *ibid.*, 709; Jean de Salisbury, *Metalogicus*, I, c. 3, *Policraticus*, V, c. 15.

l'Ecriture sainte, à titre d'exercice de virtuosité, après n'avoir enseigné jusque-là que la physique, c'est-à-dire la philosophie [1]. Auparavant déjà, il avait préféré les armes de la dialectique à celles de la guerre, avait parcouru toutes les régions où cet art d'éloquence fleurissait jusqu'à ce qu'il « établît le camp de son école » sur le mont Sainte-Geneviève, pour « assiéger [2] » le concurrent qui occupait la chaire à Paris. Tous ces indices de la confusion de la rhétorique, de la guerre et du jeu se retrouvent dans les compétitions pédantesques des théologiens musulmans [3].

Dans tout le développement de la Scolastique et de l'Université, l'élément agonal acquiert un suprême relief. La vogue durable du problème des universaux, comme thème central de la discussion philosophique où l'on se divisait en réalistes et nominalistes, correspond sans nul doute au besoin primaire de former des coteries autour d'un point de controverse, trait inséparable de tout essor intellectuel de culture. Toute l'activité de l'Université médiévale prit des formes ludiques. Les disputes perpétuelles, qui constituaient le commerce oral de l'érudition, le cérémonial si florissant de l'Université, le groupement par *nationes*, la scission entre des orientations diverses, tous ces phénomènes relèvent plus ou moins de la sphère du championnat et des règles du jeu. Erasme percevait encore clairement ce rapport lorsqu'il se plaignait, dans une lettre à son adversaire Noël Bédier, de l'étroitesse d'esprit avec laquelle on traitait, dans les écoles, l'héritage des prédécesseurs, et du fait que dans le conflit des

1. Abélard, *Opera*, I, pp. 7, 9, 19; II, p. 3.
2. *Loc. cit.*, I, p. 4.
3. D'après une communication que je dois au professeur C. Snouck Hurgronje.

opinions, les principes admis à l'école constituaient le seul point de départ. « A mon sens, il n'est pas du tout nécessaire de procéder à l'école comme on le fait au jeu d'assaut, de cartes ou de dés. Car à ceux-ci s'applique le principe qu'il n'y a pas de jeu si l'on n'est pas d'accord sur les règles. Mais dans l'exposé savant, il ne sied pas de trouver scandaleux ni téméraire que l'on mette un nouvel argument sur le tapis [1]... »

La science, y compris la philosophie, est, de par sa nature, polémique, et l'élément polémique est inséparable de l'élément agonal. Aux époques où naissent de grandes nouveautés, le facteur agonal passe toujours au tout premier plan. Tel fut par exemple le cas au XVII[e] siècle, quand la science naturelle, dans son splendide épanouissement, conquit son domaine et ébranla simultanément l'autorité des Anciens et de la foi. Tout est derechef divisé en camps et coteries. On est cartésien ou anticartésien, on prend parti pour les « Anciens » ou pour les « Modernes », on est, bien au delà des cercles savants même, pour ou contre Newton, pour ou contre l'aplatissement de la terre, la vaccination, etc. Le XVIII[e] siècle, avec l'intensité de ses échanges intellectuels, encore protégés contre la surabondance chaotique par ses moyens de communication limités, devait être l'époque par excellence des joutes de plume. Celles-ci, avec la musique, la perruque, le rationalisme frivole, la grâce du rococo et le charme des salons, faisaient partie intégrante de ce caractère ludique général spécialement éloquent que personne n'ira contester au XVIII[e] siècle et que nous lui envions quelquefois.

1. Allen, *Opus epist. Erasmi*, t. VI, n° 1581-621 sq. 15 juin 1525.

FORMES LUDIQUES DE L'ART

L'élément ludique, nous l'avons vu, est tellement inhérent à l'essence de la poésie, et toute forme poétique si intimement liée à la structure du jeu, que ce rapport étroit nous est rapidement apparu comme irréductible, et que, dans ce rapport, les termes de jeu et de poésie nous ont semblé bien près de perdre leur signification spécifique. La remarque vaut, davantage encore, en ce qui concerne le rapport du jeu avec la musique. Nous avons déjà noté plus haut que le maniement des instruments de musique est appelé jeu dans certaines langues, d'une part en arabe, d'autre part dans les langues germaniques et quelques langues slaves, de même qu'en français. Ce fait peut être considéré comme un indice du fondement psychologique profond qui détermine le rapport entre jeu et musique, d'autant que cette concordance sémantique entre l'arabe et les langues dites européennes pourrait difficilement reposer sur un emprunt.

En dépit de l'impression que nous avons que ce rapport de la musique et du jeu est une donnée naturelle, il nous serait malaisé de nous faire une

idée nettement définie du principe de ce rapport. Une tentative en vue d'établir les catégories communes aux deux concepts pourrait suffire. Le jeu, disions-nous, se situe en dehors de la logique de la vie pratique, en dehors de la sphère de la nécessité et de l'utilité. Il en va de même de l'expression et des formes musicales. Le jeu a sa validité en dehors des normes de la raison, du devoir et de la vérité. Même chose encore pour la musique. La validité de ses formes et de sa fonction est déterminée par des normes situées en deçà de la notion et de la figure visible ou tangible. Seuls des noms spécifiques peuvent désigner ces normes, noms tout aussi applicables au jeu qu'à la musique, tels que rythme et harmonie. Rythme et harmonie sont des facteurs, dans un sens absolument identique, de la musique et du jeu. Mais, tandis que le mot est en mesure d'enlever partiellement la poésie à la sphère purement ludique pour l'introduire dans celle du concept et du jugement, la musique demeure entièrement contenue dans la première sphère. La fonction fortement liturgique et sociale de la parole poétique dans les cultures archaïques dépend étroitement du fait que l'expression de la parole poétique, à ce stade, est encore inséparable de l'exécution musicale. Tout véritable culte est chanté, dansé, joué. Pous nous, porteurs d'une culture plus avancée, rien n'est plus apte à nous pénétrer d'un sentiment de jeu sacré que l'émotion musicale. Même indépendamment d'idées religieuses formulées, les sensations de beauté et de mystère sacré se confondent dans la jouissance musicale, et dans cette confusion l'opposition du jeu et du sérieux s'évanouit.

A ce propos, il importe de faire ressortir ici à quel point les notions que nous désignons par

les termes de jeu, travail et plaisir artistique sont autrement associées dans la pensée grecque qu'elles ne le sont aujourd'hui pour nous. On sait que le mot musique, *mousikè*, a en grec une acception beaucoup plus large que chez nous, modernes. Il englobe, outre le chant et l'accompagnement instrumental, non seulement la danse, mais s'applique en général à tous les arts et à toutes les connaissances auxquels président Apollon et les Muses. Ces activités s'intitulent arts musicaux, par opposition aux arts plastiques et mécaniques situés en dehors du domaine des Muses. Tout élément musical est étroitement lié au culte, notamment aux fêtes où cet élément assume sa fonction propre. Nulle part, peut-être, le rapport du culte, de la danse, de la musique et du jeu ne se trouve décrit aussi clairement que dans les *Lois* de Platon. Les dieux, y lit-on [1], par pitié pour l'humanité née pour la souffrance, ont institué les fêtes votives en guise de trêve à leurs soucis, et lui ont donné pour convives Apollon, le maître des Muses, et Dionysos : ainsi, grâce à cette assemblée solennelle divine, l'ordre des choses ne cesse de se rétablir parmi les hommes. A ceci s'enchaîne immédiatement le passage habituellement cité comme l'explication de Platon à propos du jeu : il y est dit que les jeunes créatures, incapables de tenir leur corps et leur voix en repos, ne peuvent s'empêcher de remuer et de faire du bruit, de sauter, de gambader, de danser de plaisir et d'articuler des sons de toutes sortes. Toutefois, les animaux ignorent, dans tout cela, la distinction de l'ordre et du désordre, qui se nomme rythme et harmonie. A nous autres hommes, les dieux, qui nous sont octroyés comme compagnons dans la danse,

1. *Lois*, II, 653.

nous donnent le pouvoir de distinguer le rythme et l'harmonie dans nos plaisirs. — Ici donc, un rapport immédiat est posé le plus clairement possible entre le jeu et la musique. Néanmoins, cette idée est freinée dans l'esprit hellénique par le fait sémantique signalé plus haut : en grec, le sens de jeu enfantin, d'enfantillage, continue d'adhérer trop fortement au terme ludique *paidia*, du fait de son origine étymologique. *Paidia* pouvait difficilement servir à caractériser les formes ludiques supérieures : l'idée d'*enfant* y était associée de façon indissoluble. Par conséquent, ces formes ludiques supérieures trouvèrent leur expression dans des termes de portée restreinte, tels *agôn* — compétition, *scholazein* — passer son loisir, *diagôgè* — littéralement : dissipation. Ainsi, l'esprit grec ne reconnut pas que tous ces concepts sont réunis en un concept général, tel que celui-ci apparaît dans le *ludus* latin, et dans les autres langues européennes modernes. D'où la difficulté qu'éprouvent Aristote et Platon à discerner si la musique est plus que le jeu, et dans quelle mesure.

Chez Platon, on lit encore plus loin[1] : Une chose qui n'implique ni utilité, ni vérité, ni valeur de comparaison, et ne comporte d'autre part aucune nocuité, peut être jugée le plus justement d'après la grâce (*charis*) qu'elle contient, et le plaisir qu'elle donne. Pareille satisfaction, n'impliquant aucune qualité sensible d'utilité ou de nocuité, est un jeu : *paidia*. Qu'on prenne bien garde : ceci concerne toujours l'expression musicale. Néanmoins, on doit chercher dans la musique des choses supérieures à cette jouissance, et à ce point du raisonnement Platon va plus loin,

1. *Lois*, II, 667 E.

et immédiatement se rapproche de la juste définition. Aristote dit[1] que la nature de la musique est malaisément définissable, tout comme l'utilité qui réside dans la connaissance de la musique. Est-ce par goût du jeu (*paidia*) — on pourrait ici aussi traduire par « plaisir » — et du délassement que l'on désire la musique, comme le sommeil ou la boisson, qui, de même, dépourvus en soi d'importance ou de sérieux (*spoudaîa*), sont agréables et distraient des soucis ? En ce cas, d'aucuns utilisent la musique et ajoutent encore la danse à la trinité sommeil, boisson, musique. Ou dirons-nous que la musique conduit à la vertu pour autant que, à l'instar de la gymnastique, elle maintienne le corps en forme, cultive un certain *ethos*, nous habitue à nous divertir comme il le faut ? Ou contribue-t-elle, et ceci est la troisième hypothèse d'Aristote, au délassement spirituel — *diagôgè* — et à la connaissance — *phronèsis ?*

Sous le rapport en cause ici, cette *diagôgè* constitue un mot intéressant. Celui-ci signifie littéralement « dissipation du temps », mais sa traduction par « délassement » est la seule admissible, si l'on se réfère à l'interprétation artistotélicienne de l'antithèse travail-plaisir. Présentement, dit Aristote[2], la plupart pratiquent la musique pour le plaisir, mais les anciens ont rangé celle-ci dans la catégorie de l'éducation (*paideia*), parce que la nature elle-même exige, non seulement que nous travaillions bien, mais aussi que nous occupions bien notre loisir[3]. Car celui-ci est le principe de tout. Le loisir est préférable au travail et en est le but (*telos*). Ce renversement des rapports qui nous sont familiers n'est compréhensible que sous

1. *Politique*, VIII, 4 = 1339 *a*.
2. 1337 *b* 28.
3. *Scholazein dunasthai kalôs.*

l'angle d'une vie exempte de travail salarié, qui permettait à l'Hellène libre de poursuivre ses fins (*telos*) en s'adonnant à des occupations nobles et créatrices. Il s'agit donc de savoir comment employer son loisir (*scholè*). Pas en jouant, car le jeu serait alors notre but de vie. Chose impossible (vu que, pour Aristote, *paidia* ne signifie que jeu enfantin, amusement). Le jeu ne sert que de délassement au travail, comme une sorte de médecine, procurant à l'âme repos et détente. Toutefois, le loisir semble impliquer plaisir, bonheur et joie de vivre. Ce bonheur, c'est-à-dire cet état où l'on n'aspire plus à ce que l'on ne possède pas, est le but de vie, *telos*. Mais ce plaisir n'est pas placé dans les mêmes choses pour tous. Le plaisir est le meilleur, lorsque l'homme qui le goûte est le meilleur et que son aspiration est la plus noble. Il est donc clair, que pour « passer son loisir [1] », il faut apprendre et se former et que les choses qu'on apprend ou développe en soi ne doivent pas être nécessitées par le travail, mais pratiquées pour elles-mêmes. Et, pour cette raison, les ancêtres ont rangé la musique dans la catégorie de la *paideia*, — éducation, formation, civilisation — comme une chose non nécessaire, mais utile, au même titre que la lecture et la littérature, et uniquement destinée à occuper le loisir.

Voilà une explication où la démarcation entre le jeu et le sérieux, et les critères d'appréciation des deux concepts, se trouvent fortement déplacés par rapport à nos mesures. Insensiblement, *diagôgè* a pris ici la signification de l'activité et de la jouissance intellectuelle et esthétique, telle qu'elle convient à l'homme libre. Les enfants,

1. *Pros tèn en tè scholè diagôgèn.*

lit-on encore [1], ne sont pas encore susceptibles de *diagôgè*, car celle-ci est une fin, un achèvement, et pour les êtres encore imparfaits cette perfection est inaccessible. La jouissance de la musique touche à pareille fin d'action (*télos*) [2], car elle n'est pas cherchée en vue de quelque bien futur, mais pour elle-même.

Cette conception place par conséquent la musique dans une sphère située entre le jeu noble et la jouissance esthétique gratuite. Semblable point de vue est pourtant corrigé chez les Grecs par une autre conviction assignant à la musique une fonction technique, morale et psychologique très définie. La musique passe pour un art mimétique ou imitatif, et cette imitation a pour effet d'éveiller des sentiments éthiques de nature positive ou négative [3]. Toute sorte de chant, d'intonation, de figure chorégraphique montre, représente, figure quelque chose, et dans la mesure où ce qui est représenté est bon ou mauvais, beau ou laid, la musique acquiert elle-même la qualité d'être bonne ou mauvaise. C'est en quoi réside sa haute valeur éthique et éducative. L'audition de l'imitation provoque les sentiments imités eux-mêmes [4]. Les mélodies olympiques éveillent l'enthousiasme; d'autres rythmes et d'autres modes suggèrent la colère ou la bienveillance, le courage, la pondération. Tandis qu'aucune action d'ordre éthique n'est présente dans les sensations du goût et du toucher, et qu'il n'y en a qu'une faible dans celles de la vue, l'expression d'un *ethos* gît déjà dans la mélodie en soi. Le cas est encore plus frappant en ce qui concerne les va-

1. 1339 *a* 29.
2. 1339 *b* 35.
3. Platon, *Lois*, II, 668.
4. Aristote, *Politique*, VIII, 1340 *a*.

riétés tonales, avec leur forte teneur éthique, et les rythmes. On sait que les Grecs attribuaient une action déterminée à chacune des variétés tonales : l'une attristait, l'autre calmait. De même aux instruments : à la flûte l'enthousiasme, etc. Un mot de Platon circonscrit à la fois le concept d'imitation et l'attitude de l'artiste[1]. L'imitateur, *mimètès*, dit-il, dont l'artiste, créateur ou interprète, ignore lui-même si ce qu'il rend est bon ou mauvais. La reproduction, *mimèsis*, est pour lui un jeu et non un travail sérieux[2]. Il en va de même des poètes tragiques. Tous ne sont que des imitateurs — *mimètikoi*. La tendance de cette définition qui apparemment déprécie fortement l'activité créatrice de l'art peut être négligée ici. Elle n'est pas tout à fait claire. Ce qui importe ici, c'est que Platon ait traité cette activité comme un jeu.

Cette digression sur l'appréciation de la musique chez les Grecs peut avoir fait apparaître à quel point la pensée, s'essayant à déterminer la nature et la fonction de la musique, effleure constamment le pur concept du jeu. La nature essentielle de toute activité musicale est un jeu. Ce fait primordial est en somme reconnu partout, même là où il n'est pas expressément formulé. Que la musique serve au divertissement et à la joie, veuille exprimer une beauté supérieure, ou ait un caractère liturgique sacré, elle demeure toujours un jeu. Dans le culte précisément, elle est souvent intimement associée à la fonction ludique par excellence : la danse. Dans les périodes reculées de civilisation, la distinction et la description de la qualité de la musique sont naïves et défectueuses.

1. *Rép.* X, 602 *b*.
2. *Einai paidian tina kai ou spondèn tèn mimèsin.*

L'enthousiasme suscité par la musique sacrée, s'exprime au moyen de comparaisons avec les chœurs angéliques, du thème des sphères célestes, etc. En dehors de la fonction religieuse, la musique est alors principalement appréciée au titre de passe-temps noble et de virtuosité admirable, ou de pur divertissement joyeux. Ce sera plus tard seulement que l'on en arrivera à apprécier la musique en tant qu'expérience, qu'émotion personnelles de l'art — tout au moins à formuler pareille appréciation. La fonction reconnue de la musique a toujours été celle d'un jeu social noble et exaltant, dont le point suprême est souvent recherché dans une performance d'habileté exceptionnelle. En ce qui concerne ses interprètes, la musique est restée longtemps une activité tenue pour particulièrement servile. Aristote considère les musiciens professionnels comme du petit peuple. Le ménestrel continua d'appartenir à la gent errante. Au XVIIe siècle encore et plus tard, chaque souverain entretenait sa « musique », comme il entretenait ses écuries. La chapelle seigneuriale garda longtemps un caractère domestique particulier. Sous Louis XIV, un compositeur était attaché de façon permanente à la « musique du roi ». Les « 24 violons » du roi étaient encore plus ou moins des acteurs. Le musicien Bocan était en outre maître de danse. Haydn lui-même, faisait son service en livrée chez le prince Estherhàzy dont il recevait quotidiennement les ordres. Il faut se représenter qu'à cette époque, si le goût du public était très développé et raffiné, le respect de celui-ci pour la dignité de l'art et de ses exécutants était très peu de chose. Les habitudes actuelles de recueillement quasi religieux à l'audition de concerts et de vénération à l'égard du dirigeant sont de fraîche date. Les ta-

bleaux du XVIII[e] siècle qui représentent des séances musicales, montrent les auditeurs toujours devisant. Dans la vie musicale française d'il y a trente ans, les interruptions critiques à l'endroit de l'orchestre ou du dirigeant étaient encore courantes [1]. La musique était et restait d'abord un divertissement, et l'admiration, du moins l'admiration formulée, était surtout réservée à la virtuosité. La création du compositeur n'était pas encore tenue le moins du monde pour sacrée et intangible. Il était fait un tel abus des cadences libres, que l'on dut y mettre un frein. Frédéric II de Prusse défendit aux chanteurs de charger une composition d'ornements de leur cru.

Depuis la lutte entre Apollon et Marsyas jusqu'à nos jours, aucun art humain n'a mis le facteur de compétition plus en évidence que la musique. Pour donner quelques exemples tirés de périodes plus récentes que celles de la Guerre des Chanteurs et des Maîtres Chanteurs : en 1709, le cardinal Ottoboni fait se mesurer Hændel et Scarlatti dans un concours de harpe et d'orgue. En 1717, Auguste de Saxe et de Pologne voulut organiser une compétition entre J.-S. Bach et un certain J.-L. Marchand. Toutefois, ce dernier ne s'y présenta pas. En 1726, la société londonienne était en effervescence à propos de la compétition entre les cantatrices italiennes Faustina et Cuzzoni; on échangea des gifles; il y eut des coups de sifflet. Aucun domaine ne suscitait plus rapidement la formation de coteries. Le XVIII[e] siècle est rempli de ces querelles partisanes : Bononcini contre Hændel, bouffons contre opéra, Gluck contre Piccini. La controverse musicale acquiert vite

1. Les incidents auxquels fait allusion la présente édition (1938) remonteraient à 1908. (N. d. l'E.)

un caractère d'hostilité : ainsi de l'opposition entre les admirateurs de Wagner et les défenseurs de Brahms.

Le romantisme qui nous a fait prendre conscience de maintes valeurs esthétiques a contribué à répandre dans des milieux toujours plus vastes, la reconnaissance de la haute teneur artistique et de la profonde signification vivante de la musique. Ainsi, d'ailleurs, aucune des anciennes fonctions ou des valeurs de celle-ci n'est tombée en désuétude. Même les qualités agonales de la vie musicale restent ce qu'elles ont toujours été [1].

Si on se meut, en somme, constamment dans les cadres du jeu, pour tout ce qui concerne la musique, il en va de même, et à un degré supérieur encore, pour ce qui regarde un art jumeau : la danse. La danse, qu'il s'agisse des danses sacrées ou magiques des peuples primitifs, de celles du culte grec, de celles du roi David devant l'Arche d'Alliance, ou de la danse en tant que divertissement, à n'importe quel moment et chez n'importe quel peuple, peut être considérée comme le jeu par excellence, au plein sens du mot, l'expression d'une des formes ludiques les plus pures et les plus parfaites. Sans doute, la qualité ludique ne s'affirme pas de façon aussi absolue dans toutes les formes de la danse. Elle se manifeste le plus nettement, d'une part, dans la ronde et la danse à figures, d'autre part dans la danse individuelle; là enfin où la danse est représentation, spectacle, tableau, ou composition rythmique et mouvement, comme dans le menuet ou le quadrille. L'élimina-

1. J'ai trouvé dans les journaux un entrefilet à propos d'un concours tenu d'abord à Paris en 1937, pour le prix, fondé par Henry de Jouvenel, destiné à récompenser la meilleure exécution du *Sixième Nocturne* pour piano de Gabriel Fauré.

tion de la ronde et de la danse à figures au profit de la danse par couples — tourbillonnante, comme la polka et la valse, ou glissante comme à une époque plus récente — doit-elle être considérée comme un phénomène de relâchement ou d'appauvrissement de la culture ? On trouve suffisamment de raisons de l'affirmer si l'on parcourt l'histoire de la danse à travers toutes ses hautes manifestations de beauté et de style jusqu'à la remarquable renaissance moderne de l'art chorégraphique. Une chose est certaine, c'est que précisément le caractère ludique, si essentiellement inhérent à la danse, se perd dans les formes de danse actuelles.

Le rapport de la danse et du jeu ne pose pas de problème. Il est si évident, si intime et si complet que l'on peut négliger l'intégration du concept de la danse dans celui du jeu. Le rapport de la danse avec le jeu ne consiste pas en une participation, mais en une fusion, une identité d'essence. La danse est une forme particulière et très parfaite du jeu en soi.

Si l'on passe de la poésie, de la musique et de la danse au domaine des arts plastiques, on constatera ici que les liens avec le jeu sont beaucoup moins évidents. La différence fondamentale entre deux domaines de production et d'observation esthétiques, avait été bien comprise de l'esprit hellénique, lorsque celui-ci avait fait régner les Muses sur une série de connaissances et d'aptitudes, tandis qu'il refusait cette dignité à une autre série, celle que nous nommerons les arts plastiques. Aucune Muse ne présidait à cette expression d'art, assimilée au travail manuel. Pour autant que les arts plastiques fussent soumis à une autorité divine, ils dépendaient tous d'Héphaïstos

ou d'Athéna Erganè. Les ouvriers des arts plastiques ne jouissaient pas, tant s'en faut, de l'intérêt et de la considération accordés aux poètes.

D'ailleurs, pour ce qui regarde l'honneur et la considération accordée à l'artiste, cette frontière entre le domaine des Muses et l'autre, n'était pas nettement établie, comme en témoigne le médiocre crédit social, déjà signalé plus haut, dont jouissait le musicien.

La différence profonde des arts lyriques et des arts plastiques correspond, en gros, à l'apparente absence de l'élément ludique dans le dernier groupe par rapport aux qualités ludiques expresses du premier. La raison capitale de cette opposition est que pour les arts musicaux, l'activité esthétique réelle réside dans l'exécution. Même si l'œuvre est au préalable composée, étudiée ou notée, elle ne devient vivante que dans l'exécution, la représentation, l'audition, la production au sens littéral que ce mot garde encore en anglais. L'art musical est action et, à ce titre, est goûté *dans* l'exécution, chaque fois que celle-ci se répète. La présence, sous l'égide des neuf Muses, de l'astronomie, de la poésie épique et de l'histoire semble infirmer cette assertion. On peut supposer toutefois que la division des attributions entre les Muses date d'une époque plus récente, et que tout au moins la poésie épique et l'histoire (dévolues à Calliope et Clio) ressortissaient primitivement à la tâche du *vates*, qui en donnait la meilleure interprétation sous la forme rituelle mélodique ou strophique. Au reste, le glissement de l'émotion esthétique poétique du plan auditif de la déclamation à celui de la lecture faite pour soi, ne supprime pas à la base ce caractère d'action. Cette action même où se réalise l'art musical doit être appelée jeu.

Il en va tout autrement des arts plastiques. Déjà, par leur assujétissement à la matière et à la limitation des possibilités formelles offertes par cette matière, ils n'ont pas le *jeu* aussi libre que la poésie et la musique qui planent dans les sphères éthérées. La danse se trouve ici dans une sphère intermédiaire. Elle est à la fois musicale et plastique, musicale parce que mouvement et rythme en constituent les éléments fondamentaux. Toute son activité réside dans le mouvement rythmique. Pourtant, elle est néanmoins liée à la matière. Le corps humain l'exprime, avec sa diversité limitée d'attitudes et de gestes, et la beauté de la danse est celle même du corps animé. La danse est plastique à l'égal de la sculpture, mais pour un instant éphémère. Elle vit surtout de répétition, comme la musique qui l'accompagne et la régit.

De même, l'effet des arts plastiques est-il tout autre que celui des arts musicaux. L'architecte, le sculpteur, le peintre ou le dessinateur, le potier, et en général, l'artiste décorateur fixe son impulsion esthétique dans la matière, par un travail appliqué et patient. Sa création est durable, et visible de façon durable. L'effet de son art ne dépend pas d'une représentation ou d'une exécution occasionnelle, donnée par lui-même ou par d'autres, comme c'est le cas pour la musique. Une fois l'œuvre composée, l'action de celle-ci s'exerce, immuable et muette, aussi longtemps qu'il y a des hommes pour s'en repaître la vue. L'absence d'action publique, où l'œuvre d'art s'anime et soit goûtée, semble entraîner l'absence d'un facteur ludique dans le domaine des arts plastiques. L'artiste, si possédé soit-il par son élan créateur, travaille comme un ouvrier manuel, sérieux et tendu, s'essayant et se corrigeant sans relâche. Son en-

thousiasme, libre et impétueux dans la conception, doit, dans la mise en œuvre, demeurer subordonné à la dextérité de la main qui fixe forme et contour. Outre que l'élément ludique manque de toute évidence dans la réalisation de pareilles œuvres d'art, il ne s'exprime pas d'ordinaire dans la contemplation ni dans la jouissance de celles-ci. Il n'y a pas d'action visible.

Si le caractère de travail appliqué, d'ouvrage manuel laborieux, d'industrie, entrave déjà le facteur ludique dans les arts plastiques, cette relation est encore renforcée du fait que la nature de l'œuvre d'art est généralement conditionnée par sa destination pratique, laquelle n'est pas conditionnée par un motif esthétique. La tâche de l'ouvrier est une tâche sérieuse et responsable : toute notion de jeu y est étrangère. Il s'agit de créer un bâtiment adapté et conforme aux nécessités du culte, de l'urbanisme ou du logement; de faire un objet ou un vêtement, ou de façonner une figure qui réponde, symbole ou imitation, à l'idée qu'elle exprime.

La production de l'art plastique se réalise donc entièrement en dehors de la sphère du jeu, et son exhibition n'est entreprise qu'accessoirement sous les formes de rite, de solennité, de divertissement, d'événement social. Inaugurations, poses de première pierre, expositions ne font pas partie du mécanisme artistique en soi, et sont, en général, des phénomènes très récents. L'œuvre musicale vit et se développe dans une atmosphère d'allégresse collective, l'œuvre plastique pas.

Malgré ce contraste fondamental, le facteur ludique est cependant décelable dans tous les arts plastiques à divers points de vue. Dans la culture archaïque, l'œuvre d'art matérielle trouve surtout sa place et sa destination dans le culte, monument,

statue, parure, arme décorée. L'œuvre d'art relève presque toujours de l'univers sacré, elle est chargée de ses vertus : pouvoir magique, signification sainte, identité représentative avec les choses cosmiques, valeur symbolique, rites religieux. Comme nous l'avons montré plus haut, liturgie et jeu sont si étroitement associés, qu'il serait étonnant de ne pas voir rayonner quelque peu la qualité ludique du culte sur la production et l'appréciation des arts plastiques.

Je m'aventurerai, non sans quelque hésitation, à demander aux spécialistes de la culture hellénique si un certain lien sémantique entre culte, art et jeu ne se trouve pas exprimé dans le mot grec *agalma*, qui a, entre autres, le sens de statue ou de statue de dieu. Il est composé d'une racine verbale couvrant une sphère de signification dont le centre semble « exulter, être transporté de joie » — l'allemand *frohlocken* — puis « briller, parader, célébrer, orner, étinceler, se réjouir ». L'acception primitive d'*agalma* est celle de parure, pièce de choix, somptuosité, ce dont on se délecte. *Agalmata nuktos*, joyaux de la nuit, est une dénomination poétique des étoiles. En passant par la signification d'offrande votive, le mot en serait venu à désigner une statue de dieu. Si les Hellènes ont trouvé la meilleure expression de l'art sacré dans un mot relevant de la sphère de l'exaltation joyeuse, ne se rapproche-t-on pas ainsi de cette ambiance de liturgie ludique qui nous semblait si propre au culte archaïque ? Je n'apporterai pas de conclusions plus précises à cette remarque.

Un rapport entre les arts plastiques et le jeu a déjà été admis depuis longtemps sous la forme d'une théorie qui voulait expliquer la production de formes d'art par la tendance ludique innée de

l'homme [1]. Un besoin spontané, presque instinctif d'ornement, qui mérite d'être nommé à juste titre une fonction ludique, est en effet aisément décelable. Quiconque a assisté, le crayon à la main, à quelque réunion ennuyeuse, le connaît bien. Dans le jeu nonchalant, à peine conscient, de tracer des lignes et de noircir le blanc d'une page, surgissent des motifs décoratifs fantastiques, parfois associés à des formes animales ou humaines tout aussi capricieuses. Abstraction faite des mobiles inconscients ou subconscients attribués par la psychologie à pareil art de l'ennui, on peut assurément nommer cette fonction un jeu, un jeu qui relève d'un des niveaux les plus bas de la catégorie ludique, à côté du jeu du nouveau-né, car la structure supérieure du jeu social organisé y fait totalement défaut. Comme explication fondamentale de la naissance des motifs décoratifs dans l'art, pour ne pas parler de la réalisation plastique en général, cette fonction psychique semble encore bien insuffisante. Aucun style ne naît d'un jeu manuel sans but. En outre, le besoin de réalisation plastique dépasse de beaucoup la décoration d'une surface. Il est triple : il vise décoration, construction et imitation. Pour faire dériver l'art, en bloc, d'un « Spieltrieb », il faudrait faire rentrer dans cette catégorie l'architecture et la peinture. Les peintures des cavernes de l'âge de la pierre sont-elles le produit d'une impulsion ludique ? Ce serait un bond téméraire de l'esprit que de l'affirmer. Et quant à l'architecture, déjà l'hypothèse ne peut être envisagée ici, car l'impulsion esthétique n'y est pas prédominante, comme le prouvent les travaux de cons-

1. Schiller, *Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795), Vierzehnter Brief.

truction des abeilles ou des castors. Même si nous accordons au jeu une importance primordiale voire comme facteur de culture, ainsi qu'en témoigne ce livre, nous ne pouvons pas nous tenir pour satisfaits d'une explication des origines de l'art basée sur l'impulsion ludique innée. Mais pour de nombreuses séries du riche trésor formel des arts plastiques, il est bien difficile de ne pas penser à un jeu de la fantaisie, une création ludique et joueuse de l'esprit et de la main. La bizarrerie barbare des danses de masques chez les peuples primitifs, l'enchevêtrement confus des figures et, dans les piquets-totems, les entrelacs fantastiques des motifs décoratifs, la contorsion caricaturale des figures animales et humaines. tout cela suggère irrésistiblement l'association avec la sphère ludique.

De façon générale toutefois, si, dans le domaine des arts plastiques, le facteur ludique prend moins de relief quant au mécanisme de la création artistique qu'il n'en accuse dans les arts musicaux, dès qu'on se détourne de la façon de produire en soi, pour n'examiner que la manière dont les arts plastiques s'incorporent dans le milieu social, le rapport se modifie. L'habileté plastique, comme presque tous les autres produits des capacités humaines, semble, à un très haut degré, un objet de compétition. L'impulsion agonale, qui s'est déjà révélée si efficace dans tant de domaines de culture, trouve aussi à se satisfaire pleinement dans celui de l'art. Dans les couches primitives profondes de la culture, réside le besoin de provocation ou de compétition mutuelles en vue d'accomplir une performance d'habileté difficile, voire apparemment impraticable. Ce n'est rien d'autre que l'équivalent de toutes les épreuves agonales que nous avons rencontrées

dans le domaine de la sagesse, de la poésie ou du courage. Peut-on se borner à en conclure que l'épreuve d'habileté représente, dans l'épanouissement des facultés plastiques, ce que l'énigme sacrée a signifié dans l'efflorescence de la philosophie, ou bien le concours de chant et de poésie dans celle de la poésie ? En d'autres termes, les arts plastiques se sont-ils également développés dans la compétition et par elle ? Tout d'abord, il n'y a pas de frontière précise à établir entre la compétition en vue de produire quelque chose ou en vue d'accomplir quelque chose. L'épreuve de force et d'adresse, comme le coup d'Ulysse avec les douze haches, relève entièrement de la sphère du jeu. Il n'y a pas là de création artistique mais bien, selon notre langage aussi, un ouvrage d'art. Dans la culture archaïque, et encore bien après, le mot art couvre presque tous les domaines des aptitudes humaines. Cette relation générale nous autorise à retrouver le facteur ludique, même dans le chef-d'œuvre au sens étroit, la création durable de la main experte. Le concours pour la création de la plus belle œuvre d'art, encore aujourd'hui l'objet de tous les *prix de Rome*, est un aspect particulier de la compétition séculaire, en vue de l'emporter sur tous, par une capacité étonnante et de se révéler également le plus fort des concurrents. Dans les cultures archaïques, art et technique, habileté et plastodynamie, ressortissent encore indistinctement à l'instinct de surpasser et de triompher. Au degré inférieur des petits chefs-d'œuvre proposés comme thèmes de compétition sociale, se trouvent les *keleusmata*, les ordres moqueurs du symposiarque aux convives des banquets. Dans cette catégorie se situent le *poenitet* et les gages, tout cela étant du jeu pur. Un type apparenté est

l'offre de débrouiller ou de faire des nœuds. Ici, le jeu couvre assurément tout un chapitre de coutumes sacrées que nous négligerons. Lorsque Alexandre le Grand trancha le nœud gordien, il se comporta, à bien des égards, comme un véritable briseur de jeu.

Tous ces rapports ne résolvent d'ailleurs pas la question de la part de la compétition dans le développement de l'art. Fait curieux, les exemples de réalisation d'étonnants chefs-d'œuvre se présentent plus fréquemment à nos yeux comme thème mythologique, fabuleux ou littéraire, que comme des événements authentiques de l'histoire de l'art elle-même. L'esprit spécule toujours volontiers sur l'exorbitant, le merveilleux, l'absurde devenu pourtant réalité. Où le jeu trouva-t-il terrain plus riche que dans l'invention touchant l'artiste-prodige ? Les grands promoteurs de culture des premiers âges, ainsi nous l'apprend la mythologie, pour sauver leur vie, ont créé dans la compétition, toutes les choses, neuves d'invention et de forme, qui constituent aujourd'hui le trésor de la culture. La religion védique intitule son propre *Deus faber : Tvashstar*, c'est-à-dire le fabricant, l'auteur. Celui-ci forgea pour Indra le *vajra*, le marteau lance-foudre. Il rivalisa d'habileté avec les trois *Rbhu's* ou artistes, êtres divins, créateurs des chevaux d'Indra, du char des Asvins, de la vache miraculeuse de Brhaspati. Les Grecs connaissaient une légende relative à Polytechnos et Aédon qui se vantaient tous deux de s'aimer davantage qu'Héra et Zeus : sur quoi, ceux-ci en voyèrent Eris, l'envie, pour les inciter à la compétition dans toute espèce de travaux d'adresse. De cette série relèvent les nains habiles du Nord, Wieland, le forgeron dont l'épée est si aiguisée qu elle sectionne des flocons de laine flottant sur

le courant, et Dédale. L'ingéniosité de Dédale est universelle : le labyrinthe, des statues capables de marcher en témoignent. Placé devant le problème de faire passer un fil par les méandres d'un coquillage, il le résout en attachant au fil une fourmi en guise d'animal de trait. On voit ici le lien de l'épreuve technique avec l'énigme. Entre ces deux dernières pourtant, il y a cette différence qu'une bonne énigme a sa solution dans un court-circuit frappant et inattendu de l'esprit, tandis que l'épreuve technique a rarement une solution aussi convaincante que la précédente, et se perd généralement dans l'absurde. La célèbre corde de sable, le fil de pierre pour coudre, voilà les moyens imaginés par la légende technique [1]. Le roi héroïque chinois de la préhistoire doit faire valoir ses prétentions par des épreuves diverses et par des examens d'aptitude, tels le concours pour le meilleur forgeron entre Yu et Houang-Ti [2]. Tout bien considéré, parmi ces manifestations de l'épreuve miraculeusement accomplie, il faut ranger le miracle, c'est-à-dire la prouesse par laquelle le saint, vivant ou mort, prouve l'authenticité de sa vocation et de sa prétention à une dignité surhumaine. Il ne faut pas chercher bien loin dans l'hagiographie pour observer que le récit du miracle trahit plus d'une fois un élément ludique indéniable.

Si le motif du concours d'habileté se rencontre surtout dans le mythe, la saga et la légende, le facteur de compétition a certainement contribué aussi au développement de la technique et de l'art dans la réalité. A côté des championnats my-

1. *The Story of Ahikar*, ed. by F. C. Conybeare etc. Cambridge, 1913. p. LXXXIX, 20-21.
2. Granet, *Civilisation*, pp. 229, 235-239.

thiques d'adresse tels ceux de Polytechnos et d'Aédon, il en est d'historiques tels celui de Samos entre Parrhasios et un concurrent pour représenter le combat d'Ajax et d'Ulysse, ou celui des fêtes de la Pythie entre Panaenos et Timagoras de Chalcis. Phidias, Polyclète et d'autres concourent pour la plus belle figure d'Amazone. Même un témoignage épigraphique ne manque pas, qui prouve la vérité historique de compétitions semblables.

Sur le socle d'une Nikè, on peut lire: « Paionios a fait ceci... lui, qui fait également les akrothères destinés au temple et remporta ainsi le prix[1]. »

Tout ce qui est examen et concours public découle en fin de compte des formes archaïques d'épreuve par la réalisation d'une œuvre d'art, dans n'importe quel domaine. L'artisanat du moyen âge est aussi imprégné de ce principe que l'université médiévale. Il importe peu qu'il s'agisse d'une épreuve individuelle, ou de nombreuses œuvres pour un prix. L'existence de la guilde a des racines si profondes dans la sphère païenne-sacrée qu'il n'est point surprenant d'y rencontrer aussi l'élément agonal sous diverses formes. Le « chef-d'œuvre » par lequel on affirme sa prétention d'être rangé parmi les maîtres, peut n'apparaître que tard comme une règle fixe, il n'en a pas moins ses racines dans les coutumes immémoriales de compétition. L'origine des guildes, comme on le sait, ne se situe pas ou presque pas sur le terrain économique. Ce n'est qu'avec la renaissance des villes depuis le XII[e] siècle que la guilde d'artisans ou de négociants devient un élément capital. Même sous cette forme, elle garde

1. Ehrenberg, *Ost und West*, p. 76.

dans ses aspects — festins, beuveries, etc. — beaucoup de ses traits ludiques. L'intérêt économique n'éliminera que peu à peu ceux-ci.

L'album célèbre de Villard de Honnecourt, l'architecte français du XIIIe siècle, mentionne quelques exemples de concours d'ouvrages monumentaux. « Ce chœur d'église, dit le commentaire d'un dessin, a été imaginé par Villard de Honnecourt et Pierre de Corbie à l'occasion d'une compétition entre eux — *invenerunt inter se disputando.* » A côté d'un projet de perpetuum mobile, il assure que « maint jor se sunt maistre despute de faire torner une ruce par li seule... [1] ».

Si l'on ignore la longue préhistoire du championnat dans le monde entier, on sera tenté de considérer les coutumes de compétition relatives à l'art, telles qu'elles existent encore aujourd'hui, comme uniquement déterminées par des motifs d'utilité. On met au concours un projet d'hôtel de ville, on fait concourir les élèves d'une école d'art pour une bourse, afin de stimuler l'invention ou de découvrir les dons les plus prometteurs et, ce faisant, d'atteindre le résultat de la meilleure qualité. Néanmoins, les raisons pratiques de semblables formes de compétition n'ont pas consisté en un dessein pratique de l'espèce. A l'arrière-plan, réside toujours la séculaire fonction ludique, comme telle. Personne ne peut déterminer à propos de cas historiques donnés, la prédominance relative du sens de l'utilité ou de la passion agonale ; par exemple, lorsqu'en 1418, la ville de Florence institua le concours pour l'achèvement du dôme par une coupole, et que Brunelleschi remporta le prix contre treize concurrents. Or,

1. *Album de Villard de Honnecourt*, éd. H. Omont, pl. XXIX, fol. 15; *id.*, fol. IX.

aucune question d'utilité ne commandait l'idée hardie de la coupole. Deux siècles auparavant, la même Florence avait possédé sa forêt de tours, ferment de discorde et de rivalité entre les familles nobles. L'histoire de l'art et de la guerre incline actuellement à considérer les tours florentines davantage comme des « tours de parade » que comme des ouvrages de défense La ville médiévale permettait la réalisation d'idées ludiques splendides.

CIVILISATIONS ET ÉPOQUES SOUS L'ANGLE DU JEU

Il a été aisé de montrer, dans l'avènement de toutes les grandes formes de la vie collective, la présence extrêmement active et féconde d'un facteur ludique. L'émulation ludique est plus ancienne que la culture même comme impulsion de la vie sociale, et agit comme un ferment sur le développement des formes de la culture archaïque. Le culte s'épanouit dans le jeu sacré. La poésie est née dans le jeu et continue à vivre de formes ludiques. Musique et danse ont été de purs jeux. Sagesse et science se sont traduites en jeux sacrés de compétition. Le droit a dû se dégager du jeu social. La réglementation du combat armé, les conventions de la vie aristocratique ont été basées sur des formes ludiques. En conclusion, la culture, dans ses phases primitives, est jouée. Elle ne naît pas *du* jeu, comme un fruit vivant qui se sépare de la plante mère, elle se déploie *dans* le jeu et *comme* jeu.

Ce point de vue admis — et il ne paraît guère

possible de ne pas l'admettre — reste à se demander dans quelle mesure la constatation d'un élément ludique dans la vie culturelle nous est possible pour des périodes plus récentes et plus évoluées de civilisation que la période archaïque. A plusieurs reprises, nous avons pu illustrer un exemple du facteur ludique dans une culture plus ancienne par un cas parallèle du XVIIIe siècle ou de notre époque. Précisément, l'image de ce XVIIIe siècle s'impose à notre conscience, comme pénétré d'éléments ludiques. Le XVIIIe siècle est encore tout au plus l'avant-veille du nôtre. Aurions-nous déjà perdu toute parenté spirituelle avec ce passé récent ? Le thème de ce livre aboutit au problème de la teneur ludique de notre propre temps, de la civilisation où vit le monde d'aujourd'hui.

Il ne s'agit pas de traiter ici de l'élément ludique de la culture à travers les siècles. Avant d'en venir à l'époque actuelle, nous donnerons encore un aperçu de l'histoire de quelques périodes, qui nous sont familières, en ne nous attachant plus cette fois à des fonctions culturelles déterminées, en particulier, mais à l'élément ludique dans la vie de périodes déterminées, en général.

La civilisation de l'Empire romain mérite déjà quelque attention spéciale en raison de son contraste avec la civilisation hellénique. De prime abord, la communauté de l'ancienne Rome semble accuser moins de traits ludiques que la communauté hellénique. Le caractère de la latinité antique nous paraît déterminé par des qualités de prosaïsme, de raideur, de pensée pratique, économique et juridique, d'imagination limitée et de superstition sans style. Les formes rustiques naïves de l'aspiration à la protection divine dans la communauté de la Rome ancienne, fleurent les

champs et l'âtre. La tendance de la culture romaine de l'époque de la République est encore celle du lien étroit de clan et de tribu, dont nous sommes à peine émancipés. Le souci de la conservation de l'Etat garde tous les traits du culte domestique des Lares. Les idées religieuses ne sont que peu imagées. La personnification spontanée de chacune des idées qui occupent momentanément l'esprit, apparemment une fonction de haute abstraction, est en réalité bien plutôt une attitude primitive, très proche d'un jeu enfantin[1]. Des figures telles que Abundantia, Concordia, Pietas, Virtus ne représentent pas ici les principes mûrement réfléchis d'une pensée politique très évoluée, mais les idéaux matériels d'une société primitive, désireuse d'assurer sa prospérité par un commerce pratique avec les puissances supérieures. En raison de cette assurance sacrée de la prospérité, les nombreuses fêtes de l'année prennent une place importante. Ce n'est pas un hasard que, précisément chez les Romains, ces usages religieux aient gardé le nom de jeux : *ludi*. Car c'est bien ce qu'ils étaient. Dans le caractère sacré prédominant de la communauté de l'ancienne Rome se trouve impliqué la qualité fortement ludique de cette communauté, même si le facteur ludique s'y exprime beaucoup moins en images splendides, colorées et vivantes que dans la culture grecque ou chinoise.

Rome était devenue un empire mondial. Elle possédait l'héritage du Vieux Monde qui l'avait précédée, la succession de l'Egypte et de l'Hellénisme, la moitié du Vieil Orient. Sa civilisation était nourrie de la plus grande surabondance de diverses cultures étrangères. Son organisation po-

1. Voir ci-dessus, p. 190.

litique et son droit, son réseau de routes et sa science militaire avaient atteint une perfection encore inconnue à ce jour ; ses lettres et ses arts s'étaient greffés avec succès sur la souche grecque. Et cependant, les bases de ce monstre politique demeurèrent archaïques. Sa raison d'être reconnue continua d'être fondée sur l'obligation sacrale. Lorsqu'un aventurier politique arrive enfin à tenir toute l'autorité entre ses mains, sa personne et l'idée de son pouvoir s'intègrent sur-le-champ à la sphère religieuse. Il devient Auguste, le représentant de la puissance et de l'essence divines, le sauveur, le restaurateur, le dispensateur du salut et de la paix, le donateur et le garant de la prospérité et de l'abondance. Tous les désirs angoissés de la tribu primitive en vue de sa subsistance étaient reportés sur le souverain, désormais tenu pour l'épiphanie de la divinité. Ce sont là des conceptions purement primitives, revêtues de nouveaux et splendides ornements. La figure du héros — dispensateur de culture de la tribu sauvage — renaît sous une nouvelle forme dans l'identification du Princeps avec Hercule ou Apollon.

La société qui nourrissait et propageait ces conceptions, était extrêmement évoluée. Les esprits dévoués à cet empereur-dieu étaient des hommes qui avaient parcouru toutes les étapes de raffinement de la sagesse, de l'esprit et du goût helléniques, jusqu'au scepticisme et à l'incroyance. Quand Horace et Virgile célèbrent l'ère naissante dans leur poésie très savante, ils jouent un jeu de culture.

Un Etat n'est jamais une pure institution d'utilité et d'intérêt. Il se cristallise à la surface des temps, comme une fleur de givre sur une vitre, aussi capricieux, aussi éphémère, et en apparence

aussi inéluctablement déterminé dans les linéaments de sa figure. En réalité une poussée de culture surgie d'une cristallisation de forces hétérogènes de toute origine s'est incorporée dans la concentration de puissance qui se nomme l'Etat, et qui se cherche ensuite sa raison d'être, soit dans la splendeur d'une dynastie, soit dans la supériorité d'un peuple. Dans l'expression de son principe, l'Etat trahit de diverses manières sa nature fantastique, jusque dans les agissements absurdes et autodestructeurs. L'Empire romain offre à un haut degré ce caractère irrationnel, masqué par des prétentions à un droit sacré. Sa structure sociale et économique était pourrie et stérile. Tout le système d'approvisionnement, d'administration politique et de civilisation était concentré sur les villes, au seul bénéfice de la petite minorité qui se dressait au-dessus des esclaves et des prolétaires. Dans l'antiquité, l'unité urbaine était devenue à ce point le pivot et le principe de la vie sociale et de la civilisation, que l'on persiste à fonder, à bâtir des centaines de villes, jusqu'aux lisières du désert, sans se demander si celles-ci pourraient jamais se développer comme les organes naturels d'une vie populaire saine. Si l'on considère les vestiges éloquents de cet urbanisme de grand style, la question se pose de l'équilibre entre la fonction de ces villes comme foyers de culture et leurs prétentions pompeuses. A en juger d'après la qualité générale des produits tardifs de la civilisation romaine, ces villes, en dépit de la haute valeur de leur structure et de leur architecture, n'ont guère été animées par les meilleurs courants de la culture antique. Temples affectés à un culte figé dans des formes traditionnelles, et infesté de superstitions : salles et basiliques destinées aux services et aux tribunaux de l'Etat,

dont l'administration et la jurisprudence avaient été peu à peu abâtardies par une structure sociale et économique totalement déséquilibrée et étouffées par un système d'exactions et de sujétion absolue; cirques et théâtres offrant des jeux sanglants et barbares et des scènes ordurières; bains propices à une culture physique qui amollissait plus qu'elle n'aguerrissait ; tout cet ensemble compose difficilement une civilisation véritable et juste. La plupart de ces lieux publics servait à l'ostentation, au plaisir et à la vaine gloire. L'empire romain n'était qu'un corps vidé de sa substance. La prospérité des généreux donateurs dont de rutilantes inscriptions suggéraient l'apparente grandeur était aussi précaire que possible. Elle eût cédé au premier choc. Le ravitaillement était mal assuré. L'Etat lui-même exprimait de l'organisme le suc d'une saine prospérité.

Une splendeur en porte à faux couvre la totalité de cette civilisation. La religion, l'art et la littérature doivent sans cesse servir à affirmer avec une excessive insistance que tout est au mieux pour Rome et ses enfants, que l'abondance est assurée et la capacité de vaincre indiscutable. Ces idées-là et d'autres, les fiers édifices en témoignent, les colonnes et les arcs de triomphe, les autels avec leurs bas-reliefs, les peintures murales dans les habitations. Les images sacrées et profanes se confondent dans l'art romain. Avec une grâce un peu folâtre et sans rigueur de style, des dieux prosaïques apparaissent, entourés d'allégories rassurantes avec les attributs vulgaires et familiers du luxe et de l'opulence que dispensent d'aimables génies. Dans tout cela, il y a une dose de non-sérieux, une évasion dans l'idylle, qui trahissent la décadence d'une civilisation. Son élément ludique est fortement souligné, mais il n'a

plus de fonction organique dans l'édifice et l'activité sociale.

Même la politique des empereurs est ancrée dans ce besoin de proclamer bien haut le salut de la communauté sous les vieilles formes ludiques sacrées. Les objectifs qui déterminent la politique de l'empire ne sont intelligibles qu'en partie — d'ailleurs, où en va-t-il autrement ? Certes, les conquêtes servent à assurer la prospérité par l'acquisition de nouveaux domaines d'exploitation, à garantir la sécurité par l'extension des frontières, à maintenir inébranlée la *Pax Augusta.* Dans tout cela pourtant, les motifs d'utilité restent subordonnés à un idéal religieux. Victoire, lauriers et gloire militaire sont des fins en soi, une tâche sacrée imposée à l'Empereur [1]. Dans le *triomphe* même, l'Etat éprouve son salut ou sa guérison. L'idéal agonal primitif, même dans une structure mondiale comme l'empire romain, continue d'apparaître à travers son histoire, pour autant que la forme du prestige demeure la base de toute activité. Chaque peuple donne les guerres qu'il a menées ou subies pour autant de luttes glorieuses pour l'existence. En ce qui concerne les Gaulois, les Carthaginois puis les Barbares, Rome était peut-être justifiée de fournir cette explication. Or même à l'origine d'une lutte pour l'existence, ce n'est pas tant la faim ou le danger, que la rivalité de puissance et d'honneur qui la détermine.

L'élément ludique de l'Etat romain se manifeste le plus clairement dans le cri : *Panem et circenses,* comme l'expression des désirs du peuple vis-à-vis de l'Etat Une oreille d'aujourd'hui incline à ne plus guère entendre dans ces termes que

1. D'après Rostowtzeff, *Social and Economic History of the Roman Empire,* Oxford, 1926.

des revendications de chômeurs réclamant des subsides et des billets de cinéma : Subsistance et récréation populaire. La formule romaine signifiait davantage. La communauté romaine ne pouvait vivre sans jeux. Ceux-ci étaient pour elle une base d'existence à l'égal du pain. C'étaient en effet des jeux sacrés, et le peuple y avait un droit sacré également. Leur fonction primitive n'impliquait pas seulement la célébration solennelle du salut acquis à la communauté, mais aussi le renforcement et l'assurance du salut futur par l'action sacrée. Ici, le facteur ludique avait subsisté sous sa forme archaïque, même s'il était peu à peu devenu totalement inopérant. A Rome même, la magnificence impériale était, en effet, tombée au rang d'une dispensation et d'une dilapidation grandioses offertes au misérable prolétariat urbain. La sanctification religieuse, qui ne fit pourtant jamais défaut aux *ludi,* n'a probablement plus été éprouvée par la masse. D'autant plus éloquent est le fait qui témoigne de l'importance du jeu comme fonction de la culture romaine : la place prise dans chaque ville par l'amphithéâtre, comme les ruines nous le font voir. Le combat de taureaux, en tant que fonction fondamentale de la culture espagnole, continue jusqu'à ce jour le phénomène des *ludi* romains, encore que les formes, dans lesquelles il se déroulait à l'origine, fussent plus éloignées des jeux de gladiateurs que la *corrida* d'aujourd'hui.

Les dons généreux à une population urbaine n'étaient point l'apanage du seul empereur. Pendant les premiers siècles de l'empire, des milliers de citoyens, jusque dans les régions les plus excentriques de l'empire, ont rivalisé dans la fondation de thermes et de théâtres, les distributions de vivres, l'équipement et l'instauration de jeux,

tout cela dans une proportion sans cesse croissante et commémoré en inscriptions glorieuses à l'intention de la postérité. Quel était l'esprit qui animait ces initiatives ? Etait-ce une préfiguration de la *caritas* chrétienne ? Cela y ressemble peu : tant les objets de la munificence que la façon dont celle-ci se manifeste, révèlent une tout autre tendance. Etait-ce alors le *public spirit* au sens moderne? Assurément, la prodigalité antique est plus proche du *public spirit* que de la charité chrétienne. Toutefois, ne serait-on pas plus près de caractériser cette tendance, en parlant d'esprit de *potlatch?* Se montrer libéral, pour la gloire et l'honneur, pour éclipser et battre le voisin, voilà le vieux fond agonal et sacré de la civilisation romaine, que tout ceci révèle.

Enfin, l'élément ludique de la culture romaine se manifeste encore clairement sous les formes de la littérature et de l'art. La première se distingue par le panégyrique pompeux et la rhétorique creuse. Le second, par l'ornementation superficielle masquant la structure lourde, et par une décoration murale qui se complaît à de frivoles scènes de genre ou verse dans une molle élégance: traits essentiels qui marquent la dernière phase de la grandeur antique de Rome d'un certain cachet de futilité. La vie est devenue un jeu de culture, où le facteur religieux se maintient comme forme, mais dont la piété s'est retirée. Les impulsions spirituelles les plus profondes disparaissent de cette civilisation de surface et font lever de nouveaux germes dans les cultes à mystères. Lorsque enfin le christianisme arrache complètement la culture romaine de sa base sacrée, elle s'étiole rapidement.

Comme preuve remarquable de la force vivace du facteur ludique dans l'antiquité romaine, le

principe des *ludi* offre une manifestation très curieuse dans l'hippodrome de Byzance. Bien que détaché de ses origines cultuelles, le champ de courses demeure un foyer de vie sociale. Les passions populaires, auparavant assouvies par des combats sanglants d'hommes et d'animaux, devaient dès lors trouver leur exutoire dans les courses. Désormais, celles-ci ne constituaient plus qu'un divertissement profane, mais néanmoins, elles étaient en mesure de concentrer sur elles toute l'attention du public. Le cirque devint au sens littéral le cadre, non seulement de la course athlétique, mais aussi des luttes politiques, et même, en partie, religieuses, des factions. Les sociétés de courses, dénommées d'après les quatre couleurs des auriges, ne règlent pas seulement les compétitions, elles sont des organisations publiques reconnues. Les parties se nomment *demos*, leurs chefs *demarchoi*. Si un général célèbre sa victoire, le *triomphe* est tenu à l'hippodrome; là l'empereur se montre au peuple, là siège parfois le tribunal. Cette dernière fusion du divertissement solennel et de la vie publique n'avait plus grand-chose à faire avec l'unité archaïque du jeu et de l'action sacrée. C'était un épilogue.

J'ai parlé ailleurs, de façon assez circonstanciée[1], de l'élément ludique de la culture médiévale pour me borner ici à quelques brèves observations. La vie médiévale est pleine de jeu, de jeu populaire folâtre et extravagant ; pleine d'éléments païens qui ont perdu leur signification sacrée pour se métamorphoser en pur badinage, jeu chevaleresque pompeux et grave, jeu raffiné des cours d'amour et maintes autres formes. Toutefois

1. *Déclin du moyen âge.*

une fonction vraiment créatrice de culture n'est généralement pas inhérente à ces formes ludiques. Car les hautes formes de la culture : poésie et culte, sagesse et science, politique et guerre, l'époque les a déjà héritées de son passé antique. Elles étaient fixées. La culture médiévale n'était plus archaïque. Elle avait surtout à remanier de la matière traditionnelle, que le contenu en fût chrétien ou classique. Seulement, là où elle ne se développait pas sur la souche antique, où elle n'était pas nourrie d'inspiration cléricale ou gréco-romaine, le champ était encore libre pour une action créatrice du facteur ludique. C'est-à-dire là où la civilisation médiévale continua de bâtir sur son passé autochtone celto-germanique ou plus reculé. Ce fut le cas pour les origines de la chevalerie et, en partie, pour les formes féodales dans l'ensemble. Dans l'adoubement chevaleresque, l'inféodation, le tournoi, l'héraldique, les ordres de chevalerie et les vœux, toutes choses qui, en dépit de la coopération des influences antiques, touchent directement à l'archaïsme, le facteur ludique se rencontre dans toute sa puissance, et encore réellement créateur. Et même en d'autres domaines, dans l'administration de la justice et la procédure, avec leur symbolisme riche de significations et leur étrange formalisme (comme par exemple les procès d'animaux) ; dans les guildes, dans le monde scolaire, l'influence du « climat » ludique est extrêmement sensible.

Jetons un rapide coup d'œil sur l'époque de la Renaissance et de l'Humanisme. Si jamais une élite, consciente d'elle-même et prenant soin de s'isoler, a tenté de traiter la vie en un jeu de perfection figurée, c'est bien le cercle de la Re-

naissance. Qu'on se rappelle derechef que le jeu n'exclut pas le sérieux. L'esprit de la Renaissance était loin d'être frivole. L'imitation de l'antiquité constituait à ses yeux œuvre de sainte gravité. Le dévouement à l'idéal de création plastique et d'invention intellectuelle était d'une intensité, d'une profondeur et d'une pureté inégalées. On n'imaginera guère de figures plus sérieuses que Léonard et Michel-Ange. Et cependant, toute l'attitude spirituelle de la Renaissance est celle d'un jeu. Cette aspiration à la fois raffinée, fraîche et forte vers la forme noble et belle est de la culture jouée. Toute la parure de la Renaissance est une mascarade joyeuse ou solennelle dans les atours d'un passé idéal et fantastique. La figure mythologique, les allégories et les emblèmes compliqués et alourdis d'érudition astrologique et historique, sont tous comme les pièces d'un jeu d'échecs. La fantaisie décorative en architecture et en art graphique joue de son application de motifs classiques beaucoup plus consciemment que l'imagier médiéval de ses saillies bouffonnes. La Renaissance ressuscite les deux conceptions ludiques de vie par excellence : la pastorale et la chevalerie, c'est-à-dire leur communique un regain de vie littéraire et solennelle. Il serait difficile de nommer un poète qui incarne mieux que l'Arioste le pur esprit ludique. Ce poète, en outre, nous a donné, plus complètement qu'un autre, l'expression du ton et de la teneur de la Renaissance. La poésie s'est-elle jamais mue aussi spontanément dans un espace entièrement ludique que chez l'Arioste ? Avec son insaisissable oscillation entre l'héroïsme pathétique et le comique, dans une sphère d'harmonie presque musicale, tout à fait détachée de la réalité et pourtant pleine des figures les plus visibles, et surtout avec l'infaillible allégresse de

son accent, l'Arioste est comme le témoin de l'identité du jeu et de la poésie.

Au terme d'humanisme, nous avons coutume d'associer des notions moins colorées, plus sérieuses si l'on veut, qu'à celui de Renaissance. Cependant, tout bien pesé, les observations relatives au caractère ludique de la Renaissance conviennent tout aussi bien à l'humanisme. Plus encore que la Renaissance, l'humanisme réside dans un cercle fermé d'initiés et de bons entendeurs. Les humanistes cultivaient un idéal strictement formulé de vie et d'esprit. Grâce à leurs figures antiques et païennes et à leur langue classique, ils surent même donner de l'expression à leur foi chrétienne, mais en lui communiquant ainsi un accent d'artifice et de conviction peu profonde. Cette langue de l'humanisme n'eut jamais de résonance vraiment chrétienne. Calvin et Luther ne toléraient pas le ton de l'humaniste Erasme dans les sujets sacrés. — Erasme, comme tout son être rayonne l'ambiance ludique! Non seulement dans l'*Eloge de la Folie* et les *Colloques*, mais aussi dans les *Adages*, dans l'esprit plaisamment folâtre de ses lettres, voire dans ses ouvrages sérieux.

Si l'on passe en revue la foule des poètes de la Renaissance, des Grands Rhétoriqueurs d'inspiration encore bourguignonne comme Molinet et Jean Lemaire de Belges, on sera frappé, pour chaque ouvrage, par le caractère essentiellement ludique de leur esprit. Qu'il s'agisse de Rabelais ou des chantres de la nouvelle pastorale, Sannazaro, Guarino, ou du cycle d'*Amadis de Gaule* qui poussa l'héroïsme romantique à son comble, cible de la raillerie de Cervantès, ou de l'étrange mélange du genre scabreux avec un platonisme grave, tel qu'il se manifeste dans l'*Heptaméron* de Marguerite de Navarre, toujours un élément ludique est présent

et bien près d'apparaître comme l'essence de l'œuvre. Même l'école des humanistes-jurisconsultes, dans son dessein d'élever le droit jusqu'à un niveau de beauté et de style, atteste ainsi cette tendance au jeu.

Si l'on veut ensuite éprouver la teneur ludique du XVII[e] siècle, le concept du Baroque se présentera tout naturellement comme objet d'examen, et bien dans l'acception étendue que le mot a acquise invinciblement au cours de ce dernier quart de siècle, à savoir celle d'une qualité générale de style qui non seulement s'exprime dans l'architecture et la sculpture de l'époque, mais pénètre également l'essence de la peinture, de la poésie, voire de la philosophie, de la politique et de la théologie du temps. Sans doute, les idées générales suggérées par le mot Baroque sont-elles très différentes, selon que l'on s'attache davantage aux images plus disparates et plus tumultueuses de la première période, ou à la rigueur majestueuse de la dernière. Néanmoins, à l'idée de Baroque, demeure associée la vision d'une exagération consciente, de quelque chose de volontairement imposant, de résolument irréel. Les formes du Baroque sont et restent des formes d'art au sens le plus complet du terme. Là même où elles représentent des sujets sacrés, l'esthétique en vogue passe au premier plan, à tel point que la postérité a peine à considérer la manière de traiter le thème donné comme la transposition immédiate d'une inspiration religieuse.

Ce besoin de débordement, propre au Baroque, ne semble pouvoir s'expliquer que par un degré fortement ludique de l'impulsion créatrice. Pour goûter et admirer sincèrement Rubens, Vondel, Bernini, il faut de prime abord interpréter leur

forme d'expression pour ainsi dire *cum grano salis*. Si l'on peut en dire autant de toute poésie et de tout art, voilà qui prouvera d'autant mieux l'importance du facteur ludique de la culture et sera conforme à tout ce qui a été exposé plus haut. Mais cet élément de jeu s'exprime dans le Baroque avec une éloquence particulière. Qu'on n'aille pas chercher à déceler la part de sérieux conscient apportée par l'artiste dans sa conception : tout d'abord pareil jaugeage est impossible, et ensuite, le sentiment subjectif du créateur ne serait pas une mesure adéquate. Un exemple : Grotius était un homme spécialement sérieux, doué de peu d'humour et d'un grand amour de la vérité. Il dédia son œuvre maîtresse, l'immortel monument de son esprit, le *De jure belli ac pacis* au roi de France, Louis XIII. Cette dédicace est un échantillon de l'expression la plus emphatique du Baroque, sur le thème de la justice universellement louée du roi, telle que celui-ci éclipse toute la grandeur romaine. Grotius pensait-il tout cela? — Mentait-il alors? — Il jouait de l'instrument à la mode du temps.

En aucun siècle, semble-t-il, le style du temps n'a marqué aussi fortement l'esprit qu'au XVIIe. Ce modelage général de la vie, de la pensée et de l'attitude sur le patron du Baroque, trouve sa manifestation la plus frappante dans le costume. La mode dans le vêtement masculin d'apparat — car c'est là qu'il faut chercher ce style — fait une série de bonds soudains à travers tout le XVIIe siècle. Vers 1665, l'éloignement de la simplicité, du naturel et du pratique atteint son point culminant. Les formes des accessoires vestimentaires sont exagérées à l'extrême : le pourpoint ne va que jusqu'aux aisselles; la chemise apparaît aux trois quarts entre le pourpoint et la culotte ; cette

dernière est devenue exceptionnellement courte et large, et dans la *rhingrave*, semblable à une petite jupe, n'est plus à reconnaître. Surchargé jusqu'autour des jambes de colifichets : rubans, ganses, dentelles, ce costume frivole ne sauve son prestige et sa dignité que par le manteau, le chapeau et la perruque.

Dans les périodes plus récentes de la civilisation européenne, il n'est guère d'élément qui se prête mieux à l'indication de la tendance ludique de la culture que la perruque, telle qu'elle se portait au XVIIe et au XVIIIe siècle. Ce fut une vue historique incomplète qui introduisit dans notre parler néerlandais le terme d'*époque des Perruques* pour désigner le XVIIIe siècle, car le XVIIe est à cet égard plus caractéristique. Toute période demeure pleine de contrastes. Le siècle de Descartes, de Port-Royal, de Pascal et de Spinoza, de Rembrandt et de Milton, de la navigation intrépide, de la colonisation outre-mer, du négoce entreprenant, des sciences naturelles naissantes, de la littérature moraliste, ce siècle produisit la perruque. Vers les années 20 on passe des cheveux courts aux cheveux longs; peu après le milieu du siècle, la perruque fait son apparition. Quiconque voulait passer pour un gentilhomme, qu'il fût aristocrate, magistrat, militaire, prêtre ou marchand, porta bientôt la perruque dans sa tenue de cérémonie; même les amiraux l'arborèrent par-dessus leur uniforme de parade. Déjà, vers les années 60, la perruque connut ses formes les plus somptueuses du type allongé. On peut qualifier celui-ci d'exagération incomparable et ridicule d'une tendance au style et à la beauté. Mais cela n'explique pas tout. Comme phénomène de culture, la perruque mérite d'être examinée de plus près. Le point de départ de cette mode durable reste na-

turellement le fait que les cheveux longs exigeaient de la nature plus d'abondance et de soins que la plupart des hommes n'en pouvaient fournir. A l'origine, la perruque est apparue comme le succédané d'une opulence capillaire, donc comme une imitation de la nature. Toutefois, aussitôt que le port de la perruque est devenu une mode générale, celle-ci perd rapidement toute prétention à contrefaire une chevelure naturelle et devient élément de style. Au XVIIe siècle, presque dès le début de cette mode, on a affaire à la perruque de style. Celle-ci encadre, au sens le plus littéral, le visage, comme on encadre un tableau (l'usage du cadre prit en effet sa forme typique vers la même époque). La perruque ne sert pas à imiter, mais à isoler, à ennoblir, à élever. Ainsi, la perruque est l'élément le plus baroque du Baroque. Les dimensions de la perruque allongée se font hyperboliques, mais l'ensemble garde une grâce aisée, voire même un soupçon de majesté parfaitement adéquate au style du jeune Louis XIV. Ici, à vrai dire — admettons-le au détriment de toute doctrine d'art — un effet de réelle beauté est obtenu : la perruque allongée est de l'art appliqué. Qu'on songe au reste, que pour nous, qui ne jugeons du phénomène que devant des portraits de grand style, l'illusion est plus grande qu'elle n'a pu l'être pour les contemporains qui voyaient la perruque portée par les modèles vivants. La peinture et la gravure nous en montrent un aspect fortement flatté, et nous oublions le côté pitoyable, la malpropreté.

L'intérêt du port de la perruque ne réside pas seulement dans le fait que celle-ci, pour peu naturelle, encombrante et malsaine qu'elle fût, n'en ait pas moins subsisté pendant un siècle et demi, et ne puisse donc être envisagée comme un pur

caprice de mode, mais dans sa stylisation progressive allant de pair avec sa dissemblance progressive d'avec une chevelure naturelle. Cette stylisation s'obtient par trois moyens : des boucles empesées, de la poudre et un nœud. Depuis l'époque transitoire entre le XVIIe et le XVIIIe siècle, la perruque se porte généralement poudrée à frimas. Assurément, l'effet de cette coutume nous apparaît également sous un jour très flatteur dans les portraits. Il est impossible de démêler les motifs culturels psychologiques de cet usage. Après le milieu du XVIIIe siècle, commencent les perruques façonnées avec les boucles empesées et régulières au-dessus des oreilles, le toupet très haut, et le nœud sur la nuque. Toute apparence d'imitation de la nature est abandonnée : la perruque est devenue un ornement.

Deux points méritent encore d'être touchés. D'abord les femmes ne portent la perruque qu'en cas de nécessité, mais leur coiffure suit approximativement la mode masculine, avec la poudre et la stylisation qui atteint son maximum vers la fin du XVIIIe siècle. Ensuite, le règne de la perruque n'a pas été absolu. Tandis que, d'une part, au théâtre, même les rôles des héros antiques étaient joués avec la perruque du jour, d'autre part, dès le début du XVIIIe siècle, quantité de personnes, surtout des jeunes gens, et particulièrement en Angleterre, sont représentés avec de longues chevelures naturelles. Ceci indique une tendance à l'abandon et à la légèreté, à une nonchalance voulue, une spontanéité naïve, qui s'oppose à la raideur et a l'afféterie, pendant tout le XVIIIe siècle depuis l'époque de Watteau. Il serait intéressant et tentant de suivre cette tendance dans d'autres domaines de la culture : cela ferait ressortir nombre de rapports avec le jeu, mais nous

conduirait trop loin[1]. Ce qui importait ici, c'était le fait que tout le phénomène de la perruque, comme mode durable, peut difficilement se ranger ailleurs que dans les manifestations évidentes du facteur ludique dans la culture.

La Révolution française a sonné le glas de la mode de la perruque, sans toutefois l'avoir éliminée brusquement. Aussi bien cette évolution, au cours de laquelle s'achève un important fragment d'histoire, ne peut être rappelée ici qu'en passant.

Si un élément ludique vivant est reconnu dans le Baroque, cette remarque vaut *a fortiori* pour la période suivante, celle du Rococo. D'ailleurs, dans ce style, cet élément s'épanouit avec une telle vigueur, que la définition même du Rococo peut à peine se passer de l'adjectif badin. Une qualité ludique a été notée depuis longtemps comme l'un des traits essentiels de ce style. Mais la notion même de style n'implique-t-elle pas en soi la reconnaissance d'un certain élément de jeu? Un jeu de l'esprit ou de la puissance, créatrice de formes, n'est-il pas inhérent à la naissance d'un style? Un style vit des mêmes choses qu'un jeu : rythme, harmonie, alternance et répétition, refrain et cadence. Les concepts de style et de mode sont plus voisins qu'une doctrine esthétique orthodoxe ne veut bien l'admettre. Dans une mode, l'aspiration à la beauté d'une communauté vivante est mêlée de passions et d'émotions : désir de plaire, vanité, fierté. Dans un style, cette aspiration est cristallisée dans sa forme la plus pure. Rarement, style et mode, et par là, jeu et art, se sont aussi rappro-

1. Sur la perruque comme symbole de la justice en Angleterre, voir ci-dessus, p. 103.

chés que dans le Rococo, si ce n'est dans la culture japonaise. Que l'on songe à la porcelaine de Saxe, ou à l'idylle pastorale plus que jamais auparavant raffinée et attendrie, à la décoration des intérieurs, à Watteau et à Lancret, à l'enthousiasme naïf pour le genre exotique qui joue d'images ravissantes ou sentimentales de Turcs, d'Indiens ou de Chinois; l'impression de jeu intégral ne nous quitte pas un instant. Cette qualité ludique de la culture du XVIIIe siècle a encore des racines plus profondes. La politique — politique de cabinet et politique d'intrigue et d'aventures — n'a jamais été à ce point un jeu véritable. Des ministres omnipotents ou des souverains en personne, heureusement limités encore, pour ce qui est des conséquences de leurs actes à courte vue, par la médiocre mobilité de leurs instruments de puissance et la médiocre efficacité de leurs moyens, infligent une épreuve mortelle à la force et au bien-être de leur pays, sans grands scrupules économiques et sociaux, et sans être gênés par les interventions d'instances participant à leur autorité avec un sourire poli et en termes courtois : pour eux, c'est tout comme de risquer un cavalier ou un fou sur l'échiquier. Mus par les sordides ressorts de la vanité personnelle et de l'appétit de gloire dynastique, parfois auréolés d'un lustre illusoire de pères du peuple, ils mettent en œuvre d'habiles machinations avec les éléments encore relativement solides de leur puissance.

A chaque page de l'histoire de la civilisation du XVIIIe siècle se rencontre l'esprit naïf d'émulation et de clandestinité, qui se manifeste dans la formation de clubs, dans les sociétés littéraires et dans les confréries occultistes, la passion de collectionner des choses rares et des curiosités naturelles, le penchant pour les so-

ciétés secrètes, les cercles et les conventicules, toutes choses fondées sur une attitude ludique. Ceci n'implique pas que ces tendances fussent sans valeur, au contraire : précisément l'élan du jeu et l'abandon que ne tempérait point le doute, les rendaient spécialement fécondes pour la culture. L'esprit littéraire et scientifique de controverse, qui amuse et excite l'élite internationale, laquelle « suit le mouvement », est également de caractère ludique. Le public gracieux pour lequel Fontenelle écrivit ses *Entretiens sur la pluralité des Mondes,* se divisait en camps et en coteries à propos de chacune des questions du jour. Tout l'appareil de la littérature est fait de figures purement ludiques : pâles abstractions allégoriques, maximes morales creuses. Le chef-d'œuvre de l'habileté poétique ludique, le *Rape of the Lock* de Pope, devait naître à cette époque.

Ce n'est que lentement que notre propre temps a repris conscience de la haute valeur de l'art du XVIIIe siècle. Le XIXe avait perdu la sensibilité nécessaire à ces qualités ludiques et n'avait pas saisi le sérieux qu'elles recelaient. Il ne vit qu'artifice et mollesse dans l'enroulement et l'exubérance de l'ornement rococo, qui cache la ligne droite comme dans la décoration musicale. Il ne comprit pas que l'esprit du XVIIIe siècle même avait cherché consciemment dans ce jeu des motifs un retour à la nature, mais sous une forme pleine de style. Il ne vit pas que, dans les chefs-d'œuvre de l'architecture, également produits en grand nombre par ce siècle, l'ornement n'abîme jamais les formes monumentales sévères, de façon que l'ensemble garde toute la noble majesté de ses proportions harmonieuses. Peu de périodes artistiques ont su maintenir un aussi pur équili-

bre entre le sérieux et le badin que le Rococo. Peu de périodes aussi ont connu pareil accord entre l'expression musicale et l'expression plastique.

La qualité ludique essentielle de la musique, en général, ne requiert pas ici de nouvelle démonstration. Elle est la manifestation la plus pure et la plus haute de l'humaine *facultas ludendi* elle-même. Il ne paraît pas téméraire d'attribuer l'importance incomparable du XVIIIe siècle, au point de vue musical, à l'équilibre entre la teneur ludique et la teneur purement esthétique de la musique de ce temps.

A cette époque, la musique, comme phénomène purement acoustique fut enrichie, renforcée et raffinée par le perfectionnement et la multiplication des instruments, la place plus grande accordée aux voix de femmes dans les exécutions, etc. A mesure que la musique instrumentale gagnait du terrain sur la musique vocale, le lien se relâcha, entre le mot et la musique, et la position de celle-ci comme art indépendant en devint plus forte. Comme facteur esthétique, son importance s'affirma aussi de plus d'une manière. Avec le caractère de plus en plus mondain de la vie de société, sa signification d'élément de culture devint plus grande. L'exercice de la musique pour elle-même acquit une place de plus en plus considérable. On laissera de côté la question de savoir si les deux points suivants de différence avec notre époque sont au détriment ou à l'avantage de la musique. La production d'œuvres musicales restait encore une production de circonstance, en rapport avec la liturgie ou une solennité profane. Que l'on pense à l'œuvre de Bach. La musique artistique était encore loin de jouir de la publicité que lui prêteraient les périodes plus récentes.

A présent, si l'on oppose, comme on l'a fait si souvent, à la teneur purement esthétique de la musique, sa teneur ludique, cette distinction se codifie à peu près comme suit : Les formes musicales sont des formes ludiques. La musique repose sur un assujettissement librement consenti à l'application rigoureuse d'un système de règles conventionnelles qui déterminent la tonalité, la mesure, l'harmonie et la mélodie. (Ceci vaut encore là où toutes les règles en vigueur jusque-là ont été abandonnées.) Ces systèmes de valeurs musicales varient, comme on le sait, suivant les époques et les régions. Aucune fin ni aucune réalisation acoustique uniforme ne rattachent la musique de l'Orient à celle de l'Occident, ni celle du moyen âge à celle d'aujourd'hui. Chaque culture a ses propres conventions musicales, et partout l'oreille ne tolère que les formes acoustiques dont elle a été nourrie. La diversité de la musique implique derechef la preuve que celle-ci est, par essence, un jeu, c'est-à-dire un accord de règles délimitées de façon purement intrinsèque, mais tout à fait impérieuses, sans but utilitaire, mais visant un effet de plaisir, de détente, de joie et d'exaltation. Le caractère indispensable d'une instruction stricte, la détermination exacte d'un canon de choses permises, la prétention de toute musique à une valeur exclusive en tant que norme de beauté, ce sont là des traits typiques de la qualité ludique de la musique. Celle-ci, par cette qualité même, est beaucoup plus rigoureuse dans ses règles que les arts plastiques. Une infraction à la règle suffit à gâcher le jeu.

Aux époques archaïques, l'homme a conscience de la musique comme puissance sanctifiante, comme exaltation de l'émotion, et comme jeu. Très tard seulement s'ajoute encore à cela une

quatrième forme d'appréciation consciente : celle qui voit dans la musique une fonction vitale riche de sens, une expression de la vie, un art dans l'acception moderne. A voir la façon défectueuse dont ce dernier critère est encore formulé par le XVIIIe siècle, emprisonné qu'il était dans l'interprétation de l'émotion musicale comme étant la traduction immédiate d'un cri de la nature[1], peut-être saisira-t-on mieux notre précédent propos d'établir un équilibre entre la teneur ludique et la teneur esthétique de la musique du XVIIIe siècle. La musique de Bach encore et celle de Mozart, ne passaient guère que pour le plus noble des passe-temps (une *diagôgè*, selon la conception d'Aristote) et la plus achevée de toutes les aptitudes, et ce fut chez eux cette candeur céleste qui l'éleva jusqu'à une perfection inégalée.

Il n'y a pas de raison, en dépit d'une apparente objection de principe, de dénier à la période postérieure au Rococo, la qualité ludique accordée à celui-ci dès l'abord. A première vue, au temps du classicisme rénové et renouvelé et du romantisme naissant, la gravité sombre, la tristesse et les larmes dominent sans doute à un tel degré qu'il semble difficile de trouver une place pour l'élément ludique. A y regarder de plus près, on constate le contraire. Si jamais le style et la tendance d'une époque sont nés dans le jeu, c'est bien ceux de la civilisation européenne après le milieu du XVIIIe siècle. Cela est vrai du néo-classicisme aussi bien que de l'inspiration romantique. L'esprit européen, dans ses retours répétés à l'antiquité et à la civilisation classique, a précisément cherché et trouvé ce qui s'adaptait au carac-

1. Suivant la théorie de Rousseau et de beaucoup d'autres.

tère de son propre temps. Pompéi ressuscita à point nommé pour une époque portée à enrichir et à développer une grâce égale et froide, à l'aide des nouveaux motifs d'une antiquité attrayante. Le classicisme de l'architecture anglaise et la décoration d'intérieur des Adam, des Wedgwood, des Flaxman, sont issus du goût badin du XVIIIe siècle.

Le romantisme a autant de visages qu'il a eu de manifestations. Si on le considère à son avènement au XVIIIe siècle, il paraît alors définissable comme un besoin de transposer la vie artistique et affective dans une sphère imaginaire du passé, où les figures, pour ne pas être nettement circonscrites, sont chargées de mystère et d'épouvante. La tendance ludique s'exprime déjà dans pareil isolement d'un espace idéal. Mais on peut aller plus loin : dans les réalités historiques mêmes, on voit le romantisme naître d'un jeu. Une lecture attentive des lettres d'Horace Walpole, où cette genèse se déroule vraiment devant les yeux, fait découvrir que l'écrivain demeure en somme fortement classique dans ses conceptions et ses convictions. Le romantisme, qui s'affirme chez lui plus que chez nul autre, reste pour lui une distraction. Il écrit son *Château d'Otrante*, première tentative maladroite de roman noir médiéval, mi par caprice, mi par spleen. Le bric-à-brac d'antiquités « gothiques », dont il encombrait sa maison de Stawberry Hill, ne représentait à ses yeux ni de l'art ni des reliques sacrées, mais une curiosité. Lui-même ne s'abandonne pas sans réserve à sa passion gothique : elle garde pour lui un accent de « trifling » et de « bagatelle », et il la raille chez les autres. Il se borne à jouer un peu avec des états d'âme.

En même temps que le « gothicisme », le sen-

timentalisme gagne du terrain. Le règne du sentimentalisme, pendant un quart de siècle environ, dans un monde dont les actes et les pensées étaient orientés vers de tout autres choses, est absolument comparable à celui de l'idéal de l'amour courtois au XIIe et au XVIIIe siècle. Toute une élite se conforme à un idéal maniéré et déclamatoire de vie et d'amour. Aussi bien, l'élite du XVIIIe siècle finissant est-elle beaucoup plus large que celle du monde aristocratique féodal de Bertrand de Born à Dante. L'élément bourgeois et l'attitude bourgeoise de vie et d'esprit prédominent déjà chez elle. Les idées sociales et pédagogiques y sont actives. Toutefois, le processus de culture est identique à celui qui lui est antérieur de cinq siècles. Toutes les émotions de la vie personnelle, du berceau à la tombe, sont cultivées comme forme d'art. Tout tourne autour de l'amour et du mariage, mais là se trouvent impliqués d'eux-mêmes d'autres conditions et d'autres rapports de la vie : l'éducation, les relations de parents à enfants, les impressions de la maladie et de la guérison, de la mort et du deuil. Le sentiment est chez lui dans la littérature, mais la vie réelle s'adapte jusqu'à un certain degré aux exigences du nouveau style de vie.

Ici, plus qu'ailleurs, se pose la question du degré de sérieux. Pour qui l'expérience et la pratique du style du temps ont-elles été plus sérieuses : pour les humanistes et les esprits du Baroque, ou pour les romantiques et les sentimentaux du XIXe siècle ? Assurément, les premiers ont été plus convaincus de l'irréfutable valeur normative de l'idéal classique, que les plus récents « gothicistes » ne l'ont été du caractère exemplaire et impérieux de leur vague vision d'un passé rêvé. Lorsque Gœthe compose sa *Danse des Morts*, ce

n'est strictement qu'un jeu pour lui. Néanmoins, pour le sentimentalisme, le cas diffère quelque peu de celui du goût des formes médiévales. Lorsqu'un conseiller hollandais du XVIIIe siècle se fait faire son portrait en oripeaux antiques, ou se fait célébrer en vers comme un joyau splendide de la vertu romaine, ce n'était qu'une mascarade, rien de plus. Les draperies et les plis de l'antiquité demeuraient un jeu. Dans tout cela il n'était pas question d'une imitation sérieuse de la vie antique. En revanche, les lecteurs de *Julie* et de *Werther* ont certainement fait quelque effort pour vivre suivant le code affectif et expressif de leur idéal. En d'autres termes, le sentimentalisme était beaucoup plus sérieux, beaucoup plus véritable *imitatio*, que l'affectation antique de l'humanisme et du Baroque. Ainsi un esprit aussi affranchi que Diderot pouvait s'enivrer des débordements sentimentaux de la *Malédiction Paternelle* de Greuze, et Napoléon s'enthousiasmer de la poésie d'Ossian. Et pourtant, la présence d'un facteur ludique formel est indéniable, à nos yeux, dans le sentimentalisme du XVIIIe siècle. Le besoin de penser et de vivre sentimentalement n'a pas pu être bien profond. A mesure que nous approchons de la période de civilisation proprement dite, la distinction de la teneur des impulsions de culture devient plus difficile. A notre incertitude — sérieux ou jeu — se mêle plus qu'auparavant le soupçon d'hypocrisie et de pose. L'équilibre instable entre le « senti », et le « seulement pour rire », la présence évidente d'un élément de feinte, même dans le jeu sacré des cultures archaïques, ont déjà été mentionnés [1]. Nous eûmes même à intégrer l'élément ludique dans la notion de sain-

1. Voir ci-dessus, p. 31.

tcté. *A fortiori*, cette ambiguïté doit être admise dans les expériences de culture de caractère profane. Rien ne nous empêche par conséquent d'interpréter réellement comme un jeu, un phénomène de culture, même nourri par une importante proportion de sérieux. Tel est bien le cas pour le romantisme au sens le plus large du mot et pour l'étonnant débordement de pathétisme qui l'a accompagné et alimenté : le sentimentalisme.

Le XIXe siècle paraît faire peu de place à la fonction du jeu comme facteur d'évolution de culture. Des tendances qui semblent exclure cette fonction ont pris de plus en plus la prépondérance. Au XVIIIe siècle déjà, le sentiment plat et prosaïque d'utilité (mortel pour l'idée du Baroque) et l'idéal de confort bourgeois exercèrent une influence sur l'esprit de la société. Vers la fin de ce siècle, la révolution industrielle, avec son efficacité technique toujours croissante, commença à renforcer ces tendances. Le travail et la production deviennent un idéal, bientôt une idole. L'Europe endosse le vêtement de travail. Sens social, aspirations pédagogiques et critère scientifique dominent l'évolution de la culture. Plus le formidable développement industriel et technique s'accentue, de la machine à vapeur à l'électricité, plus il crée l'illusion d'impliquer en soi le progrès de la civilisation. En conséquence, la honteuse erreur put naître et se répandre, que les forces et l'intérêt économiques détermineraient et régiraient la marche du monde. La surestimation du facteur économique dans la société et dans l'esprit humain était, en un sens, le fruit naturel du rationalisme et de l'utilitarisme qui avaient tué le mystère et déclaré l'homme affranchi de faute et de péché. On avait oublié, cependant, de l'affranchir de la sottise et de la mesquinerie, et il apparut

apte et disposé à faire le salut du monde à l'image de sa propre banalité.

Tel était le XIXe siècle, vu sous son pire aspect. Les grands courants de sa pensée allaient presque droit à l'encontre du facteur ludique dans la vie sociale. Ni le libéralisme ni le socialisme ne fournirent à celui-ci d'aliment. La science expérimentale et analytique, la philosophie, l'utilitarisme et le réformisme politiques, la pensée de l'école de Manchester, autant d'activités radicalement sérieuses. Et si, en art et en littérature, l'enthousiame romantique s'est épuisé, il faut alors reconnaître que les formes qui s'y sont substituées avec le réalisme et le naturalisme, et surtout avec l'impressionnisme, semblent des formes d'expression plus étrangères à la notion du jeu que tout ce qui avait fleuri précédemment dans la culture. Si jamais un siècle s'est pris au sérieux ainsi que toute l'existence, c'est bien le XIXe siècle. Une accentuation générale du sérieux de la culture nous paraît difficilement niable comme phénomène du XIXe siècle. Cette culture est « jouée » dans une mesure infiniment moindre qu'elle ne l'est aux époques précédentes. Les formes de la vie sociale ne « représentent » plus un idéal de vie supérieure, comme elles l'avaient encore fait avec l'épée, la culotte et la perruque. Il n'est guère de symptôme plus remarquable de l'abandon du ludique que la décroissance de l'élément de fantaisie dans le vêtement masculin. La Révolution provoque ici un bouleversement comme il nous est rarement donné d'en constater dans l'histoire de la culture. Le pantalon, porté auparavant dans tous les pays par les paysans, les pêcheurs ou les marins, et aussi par les personnages de la *commedia dell' arte,* appartient soudain à la tenue des maîtres. en même temps que les crinières sauvages qui ex-

priment la fougue révolutionnaire[1]. Si la mode excentrique connaît encore une dernière convulsion dans les excès des « Incroyables », si elle se donne encore libre cours dans l'uniforme militaire de l'époque napoléonienne (tapageur, romantique, peu pratique), la noble prestance a cessé de se donner en spectacle, de se jouer. Le costume devient de plus en plus incolore et informe, et de moins en moins sujet à transformation. Le seigneur d'autrefois, qui faisait étalage de son prestige et de sa dignité dans son vêtement d'apparat, est devenu à présent un homme sérieux. Dans sa tenue, il ne joue plus au héros. Avec le haut de forme, il porte le symbole et la couronne de la gravité de son existence. De petites fantaisies et excentricités, tels le pantalon collant, la cravate enroulée et le haut col, sont seules à faire valoir encore le facteur ludique dans le costume masculin au cours de la première moitié du XIXe siècle. Dans la suite, même les derniers éléments de caractère décoratif se perdent pour ne laisser que de faibles traces dans la tenue de cérémonie. Les couleurs vives, bigarrées, disparaissent ; le drap fait place aux tissus rudes de provenance écossaise ; l'habit termine sa carrière séculaire comme vêtement d'apparat et uniforme de garçon de café, et cède le champ au veston. Les changements de la mode masculine sont de plus en plus réduits, en dehors du costume de sport. Dans un vêtement de 1890, on ne ferait grotesque figure que devant un œil exercé.

Il ne faut pas sousestimer ce processus de nivellement et de fixité du costume masculin, comme phénomène de culture. Tout le boulever-

1. Même pour les femmes, les cheveux en broussaille étaient à la mode : voir, par ex., le portrait de la reine Louise de Prusse par Schadow.

sement de l'esprit et de la société depuis la Révolution française s'y trouve exprimé.

Il va de soi que l'habillement des femmes, ou plutôt des dames, car il s'agit ici de l'élite qui « représente » la culture, ne participe pas à la simplification ni à l'uniformisation du vêtement masculin. Le facteur de beauté et le rôle de l'attrait sexuel sont tellement primaires (d'une autre façon que chez les animaux !) dans le vêtement féminin, qu'ils font de l'évolution de celui-ci un problème tout différent. S'il n'y a rien d'étonnant au fait que depuis la fin du XVIIIe siècle, la mode féminine a suivi une autre voie que la masculine, un autre phénomène mérite l'attention. En dépit de toutes les satires et boutades par le mot ou par l'image dans le style de l'époque, le vêtement féminin a connu beaucoup moins de variations et d'extravagances que celui des hommes, depuis le haut moyen âge. Cette constatation s'avère frappante, lorsqu'on songe, par exemple, à la période de 1500 à 1700 : modifications profondes et continuelles dans le costume masculin, degré considérable de stabilité dans celui des femmes. Jusqu'à un certain point, cela s'explique. Les formes principales du vêtement féminin : la robe jusqu'aux pieds et le corselet tolèrent, vu l'étroitesse plus sévère des convenances et des mœurs, beaucoup moins de variations que la tenue masculine. Vers la fin du XVIIIe siècle seulement, le costume féminin va « jouer ». Tandis que surgissent les coiffures monumentales d'inspiration rococo, le romantisme bat son plein dans le demi-négligé, avec le regard langoureux, les cheveux flottants, et les bras nus (qui ont conquis le terrain beaucoup plus tard que le décolleté déjà toléré au moyen âge). Depuis le Directoire et l'époque des Merveilleuses, le vêtement féminin ne cesse de

l'emporter de loin en versatilité et en extravagance sur celui des hommes. Des excentricités comme la crinoline vers 1860 et la tournure en 1880, n'ont guère été connues dans le costume féminin des siècles antérieurs. Ce n'est qu'à la fin du siècle que se dessine l'importante tendance de mode qui ramène le vêtement des femmes à une simplicité et à un naturel plus grands qu'il n'en avait connu depuis 1300.

En résumé, on peut affirmer du XIXe siècle, que dans presque toutes ses manifestations culturelles, le facteur ludique passa notablement à l'arrière-plan. L'organisation spirituelle et matérielle de la société entrave une action manifeste de ce facteur. La communauté était devenue trop consciente de ses intérêts et de ses efforts. Elle avait pris une trop haute idée d'elle-même. Elle travaillait avec des visées scientifiques à son propre confort terrestre. Les idéaux de travail, d'éducation et de démocratie ne laissaient guère de place au séculaire principe du jeu.

Ainsi, nous en arrivons au dernier problème de cette étude. Quelle est l'importance du facteur ludique dans la vie culturelle d'aujourd'hui ?

L'ELEMENT LUDIQUE DE LA CULTURE CONTEMPORAINE

Nous ne nous attarderons pas au problème de la signification du mot *contemporain*. Il va de soi que le temps dont nous parlons est toujours un passé déjà historique, un passé qui s'effrite à mesure qu'on s'en éloigne.

Des phénomènes qui sont déjà considérés par la plus jeune génération comme appartenant à « l'ancien temps », ressortissent encore pour l'aînée à la notion de « notre temps », non parce qu'elle en a un souvenir personnel, mais parce que sa culture en participe toujours. Pourtant ceci ne dépend pas uniquement de la génération à laquelle on appartient, mais aussi de la connaissance que l'on possède. En règle générale, un esprit qui a le sens de la situation historique, englobera dans sa conception de « moderne » ou de « contemporain » une plus grande tranche du passé que celui qui envisage le moment présent, d'une vue de myope. Aussi l'expression de culture contemporaine est-elle employée ici en un sens largement rétrospectif, qui s'étend loin dans le XIX[e] siècle.

Il s'agirait de savoir dans quelle mesure la culture où nous vivons s'épanouit sous les formes du jeu. Dans quelle mesure l'esprit ludique est accessible à l'homme qui subit cette culture. Le siècle dernier, disions-nous, avait perdu beaucoup des éléments de jeu qui avaient caractérisé tous les précédents. Ce déficit a-t-il été comblé, ou s'est-il encore augmenté ?

A première vue, un important phénomène de compensation semble avoir fait plus que suppléer à la perte de formes ludiques dans la vie sociale. Le sport n'a cessé d'étendre sa signification comme fonction sociale et d'attirer dans son domaine des terrains de plus en plus vastes.

Depuis des temps immémoriaux, les compétitions d'adresse, de force et d'endurance ont pris une place importante dans chaque civilisation, soit en relation avec le culte, soit simplement comme jeux de la jeunesse et divertissements solennels. La société féodale du moyen âge n'accorda en fait d'attention particulière qu'au tournoi. Dans son allure fortement spectaculaire et aristocratique, le tournoi ne peut être caractérisé comme simple sport. Il remplit en même temps une fonction théâtrale. Seule une élite restreinte y prend une part active. En général, l'idéal clérical réprimait le goût pour l'exercice physique et le joyeux jeu de force, pour autant qu'ils ne servaient point à l'éducation aristocratique, même si le folklore nous montre par des faits innombrables à quel point le peuple médiéval aimait à se mesurer dans les jeux. L'idéal d'érudition de l'humanisme n'était pas plus apte que l'idéal moraliste austère de la Réforme et de la contre-Réforme, à reconnaître au jeu et à l'exercice physique une grande valeur de culture. La place de

ceux-ci dans la vie ne subit pas de modification notable jusqu'au XVIIIe siècle.

Les formes principales de la compétition sportive sont naturellement constantes et séculaires. Dans certaines d'entre elles, l'épreuve de force ou de vitesse se trouve comme telle au premier plan. Courses à pied ou à patins, courses de voitures ou de chevaux, poids et haltères, tir de précision, etc., appartiennent à cette catégorie. Si c'est toujours à celui qui courra, ramera, nagera le plus vite, demeurera le plus longtemps sous l'eau (avec le souci de maintenir le concurrent le plus longtemps en plongée comme dans le Beowulf), ces formes de concours ne prennent que dans une mesure restreinte le caractère de jeux organisés. Pourtant, en raison de leur principe agonal, personne n'hésitera à les intituler jeux. Il est d'ailleurs aussi des formes qui se développent d'elles-mêmes en jeux organisés avec un système de règles. C'est le cas notamment pour le jeu de balle et le jeu de poursuite.

Ici nous en arrivons au problème de la transition du divertissement occasionnel vers l'existence du club et de la compétition organisée. Les peintures de notre XVIIe siècle montrent de petits personnages jouant au golf avec ardeur, mais, à ma connaissance, il n'est guère question à cette époque d'organisation du jeu en clubs ou en compétitions expressément proposées. De toute évidence, cette organisation à cadres fixes se réalise plus aisément là où un groupe joue contre un autre groupe. Cette évolution également est vieille comme le monde : un village se mesure avec un autre village, une école joue contre une autre école, un quartier contre un autre quartier. Ce sont surtout les grands jeux de balle qui requièrent un entraînement d'ensemble d'équipes per-

manentes, et c'est de là aussi qu'est issu le sport moderne. Le fait que ce phénomène est né en Angleterre au XIXe siècle, est plus ou moins explicable, si le facteur de la nature spécifique du peuple anglais, dont le rôle est indiscutable ici, est irréductible et indéterminable. Des caractéristiques de la société anglaise y ont certes contribué aussi. L'administration locale autonome fortifie l'esprit de cohésion et de solidarité locale. L'absence de service militaire général et obligatoire favorise l'occasion et le goût pour l'exercice physique libre. Les formes de l'organisation scolaire agissent dans le même sens, tandis qu'enfin la nature du sol et le paysage qui offrait les plus belles plaines de jeux sous la forme de prés communaux, les *common's*, ont dû exercer une grande influence.

Depuis le dernier quart du XIXe siècle, le développement de l'entité sport se produit dans le sens d'une conception de plus en plus sérieuse du jeu. Les règles deviennent plus strictes et s'enrichissent de plus de finesses. Les prestations sont surélevées. Tout le monde connaît les gravures de la première moitié du siècle dernier, représentant des joueurs de cricket coiffés de haut de forme. Elles sont éloquentes.

A présent, la systématisation et la discipline toujours croissantes du jeu vont, à la longue, supprimer quelque chose de la pure teneur ludique. Le fait se manifeste dans la scission entre professionnels et amateurs. L'équipe de jeu distingue ceux pour qui le jeu n'est plus un jeu, et ceux qui, en dépit même de capacités supérieures, occupent une situation sociale inférieure vis-à-vis des vrais joueurs. Le comportement du professionnel n'est plus celui du jeu, la spontanéité et l'insouciance lui sont ravies. Peu à peu, dans la

société moderne, le sport s'éloigne de la pure sphère ludique et devient un élément *sui generis*, qui n'est plus du jeu sans être sérieux. Dans la communauté actuelle, le sport acquiert une place, en marge de l'évolution de la culture proprement dite, qui ne le concerne pas. Dans les civilisations archaïques, les compétitions faisaient partie des fêtes sacrées. Dans le sport moderne, ce lien avec le culte a complètement disparu. Le sport est devenu tout à fait profane et n'offre pas de rapport organique avec la structure de la société, même si une autorité dirigeante en prescrit la pratique. Il est bien plutôt une expression autonome de l'instinct agonal qu'un facteur fécond du sens social. La science parfaite avec laquelle la technique sociale moderne sait exalter l'effet des démonstrations de masse, ne change rien au fait que ni les Olympiades, ni l'organisation sportive des Universités américaines, ni les compétitions internationales annoncées à grand fracas, n'ont pu relever le sport au niveau d'une activité créatrice de style et de culture. En dépit de son importance aux yeux des participants et des spectateurs, il demeure une fonction stérile, où le vieux facteur ludique s'est presque entièrement éteint.

Cette conception va droit à l'encontre de l'opinion publique courante qui considère le sport comme l'élément ludique par excellence de notre culture. En réalité, il a perdu le meilleur de sa teneur ludique. Le jeu est devenu plus sérieux, l'état d'âme ludique en a plus ou moins disparu. Chose intéressante, ce glissement vers le sérieux s'est produit également pour les jeux non athlétiques, en particulier pour ceux qui consistent exclusivement en opérations rationnelles comme les échecs et certains jeux de cartes.

Dans les jeux de table, déjà très répandus chez les peuples primitifs, un élément de sérieux est présent dès le début, même quand il s'agit de jeux de hasard (de la catégorie de la roulette). L'atmosphère de joie n'y est guère inhérente, surtout là où le hasard ne joue aucun rôle, notamment dans le jeu de dames, d'échecs, d'assaut, de marelle, etc. Néanmoins, ces jeux demeurent comme tels complètement englobés dans la définition du jeu. Ce n'est que récemment que la publicité, avec les championnats reconnus, les concours publics, l'enregistrement de disques, a assimilé au sport tous ces jeux d'intelligence, de table ou de cartes.

Le jeu de cartes diffère des jeux de table, en ce sens que, dans le premier, le hasard n'est jamais complètement éliminé. Plus le jeu de cartes est jeu de hasard, plus il demeure, au point de vue tendance, une occupation intellectuelle du genre des dés, peu susceptible d'organisation en clubs ou de compétition publique. En revanche, le jeu de cartes qui exige de la réflexion permet ce développement. Dans ce domaine, l'évolution sans cesse plus marquée vers le sérieux est particulièrement éloquente. De l'hombre et du quadrille au whist et au bridge, le jeu de cartes subit une évolution de raffinement croissant ; cependant, pour la première fois avec le bridge, la technique sociale moderne s'est rendue maîtresse du jeu. Avec ses manuels et ses systèmes, ses grands professeurs et ses entraîneurs professionnels, le bridge est devenu une affaire mortellement sérieuse. Un récent écho de journal estimait les revenus du couple Culbertson à plus de 200.000 dollars. Comme un engouement durable et général, le bridge absorbe quotidiennement des quantités énormes d'énergie spirituelle, que ce soit à

l'avantage ou au préjudice de la communauté. On pourrait difficilement parler ici d'une noble *diagôgè* dans le sens qu'Aristote donna à ce mot ; une science absolument stérile qui n'aiguise qu'unilatéralement les facultés intellectuelles et n'enrichit pas l'âme, captive et use une quantité d'énergie intellectuelle et spirituelle qui eût pu être mieux employée... mais peut-être plus mal aussi. La place du bridge dans la vie contemporaine indique en apparence un renforcement inouï de l'élément ludique dans notre culture. En réalité, tel n'est pas le cas. Pour jouer vraiment, l'homme doit redevenir un enfant pendant la durée de son jeu. Peut-on constater ce phénomène dans la pratique de pareil jeu d'esprit raffiné à l'extrême ? Faute d'une réponse positive, le jeu se trouve alors dépourvu de sa qualité essentielle.

La tentative de rechercher la teneur ludique du présent confus, nous mène sans cesse à des conclusions contradictoires. Dans le sport nous avions affaire à une activité sentie et reconnue comme jeu, et d'ailleurs portée à un tel degré d'organisation technique, d'équipement matériel et de réflexion scientifique, que dans sa pratique collective et publique, la véritable atmosphère du jeu menace de se perdre. A l'encontre de cette tendance du jeu à se convertir en sérieux, certains phénomènes semblent manifester la tendance opposée. Des occupations qui tirent leur raison d'être de l'intérêt, de la nécessité ou du besoin, et qui donc ne présentent pas la forme ludique au départ, développent de façon secondaire un caractère que l'on ne saurait interpréter autrement que comme celui du jeu. La valeur de l'action se limite à une sphère retranchée en soi, et les règles qui y sont en vigueur perdent leur finalité générale. Dans le cas du sport, un jeu qui se fige en

gravité, mais reste noté comme jeu ; dans l'autre cas, une occupation sérieuse qui dégénère en jeu, mais continue d'être estimée sérieuse. Les deux phénomènes sont apparentés par le puissant instinct agonal, qui domine le monde sous tant d'autres formes.

Le développement de cet instinct agonal, qui entraîne le monde du côté du jeu, a été favorisé par un facteur externe, au fond indépendant de l'esprit même de la culture ; notamment l'extraordinaire perfectionnement des relations humaines dans tous les domaines et par tous les moyens. Technique, publicité et propagande encouragent partout la compétition, et rendent possible la satisfaction de cet instinct. L'émulation commerciale ne relève pas des jeux sacrés primitifs et séculaires. Elle ne se manifeste que lorsque le négoce commence à créer des champs d'activité, où l'on doit tenter de surpasser un autre et d'être plus subtil que lui. Des règles limitatives, c'est-à-dire les usages commerciaux, deviennent vite indispensables dans ce domaine. Jusqu'à une époque relativement récente, la compétition commerciale garde une allure primitive. Elle ne devient intense que grâce au trafic moderne, à la propagande commerciale et à la statistique. La notion de record, née dans le sport, n'allait pas manquer de gagner également du terrain dans la vie des affaires. Record, dans l'acception actuelle courante, signifiait à l'origine, pour user d'une métaphore hollandaise, la marque que le premier patineur arrivé à l'auberge gravait sur la solive. La statistique comparée du commerce et de la production introduisit tout naturellement cet élément du sport dans la vie économique et technique. Partout où la production industrielle prenait un caractère sportif, l'aspiration au record se donnait

carrière : le plus gros tonnage d'un paquebot, le ruban bleu pour le plus court trajet maritime. Ici un élément purement ludique a mis les raisons d'utilité tout à fait à l'arrière-plan : le sérieux devient jeu. Une grosse entreprise introduit consciemment le facteur sportif dans son propre cercle, pour exalter sa production. Ainsi le processus s'inverse déjà : le jeu redevient sérieux. Lorsqu'il reçut un grade honorifique à l'Ecole supérieure de Commerce de Rotterdam, le directeur A. F. Philips affirmait :

« Depuis mon entrée dans cette compagnie, il y a eu une compétition entre les directions technique et commerciale, à savoir laquelle damerait le pion à l'autre. L'une cherchait à fabriquer trop, croyant que la direction commerciale ne trouverait pas de débouché, tandis que l'autre cherchait à écouler le plus possible, pour que la fabrique ne fût plus en mesure de faire face à la demande, et cette lutte s'est toujours poursuivie ; chacune, à son tour, remportait la victoire. Mon frère, tout comme moi, nous n'avons jamais considéré notre affaire comme une tâche, mais bien comme un sport, auquel nous nous efforcions de faire participer nos collaborateurs. »

Pour exalter cet esprit de compétition, la grande entreprise forme alors ses propres communautés sportives, et va même jusqu'à embaucher des ouvriers en songeant à l'équipe et en ne se basant plus uniquement sur les aptitudes professionnelles. Derechef le processus se trouve inversé.

Le problème est moins simple en ce qui concerne l'élément ludique dans l'art contemporain que pour ce qui est du facteur agonal dans la vie des affaires. Nous avons démontré plus haut qu'un élément de jeu n'était nullement étranger à l'es-

sence de la création et de l'exécution artistique. Ce fait se vérifie surtout dans les arts musicaux ou une forte teneur ludique peut être qualifiée de fondamentale et d'essentielle. Dans les arts plastiques, un sens ludique paraissait propre à tout ce qui était ornemental, c'est-à-dire que dans la réalisation artistique le facteur jeu agit surtout là où la main et l'esprit se déploient avec la plus grande liberté. En outre, le facteur jeu se faisait valoir ici comme ailleurs sous la forme de l'épreuve artisanale, du chef-d'œuvre, de l'œuvre d'art à exécuter en concours. Reste à savoir si cet élément ludique dans l'art a gagné ou perdu du terrain depuis la fin du XVIII[e] siècle.

L'évolution de culture, qui a progressivement détaché l'art de son fondement en tant que fonction vitale de la vie sociale, et en a fait une activité toujours plus libre et plus autonome de l'individu, se poursuit depuis des siècles. Ce fut une étape dans cette évolution lorsque la peinture encadrée relégua à l'arrière-plan la fresque, et lorsque la planche gravée indépendante supplanta l'illustration du livre. Un glissement analogue du social vers l'individuel se produisit par le déplacement du centre de gravité de l'architecture après la Renaissance. Sa tâche principale n'est plus de construire des églises et des palais, mais des maisons d'habitation, non plus des galeries d'apparat mais des appartements. L'art devient plus intime, mais aussi plus isolé, l'affaire d'un seul homme. De façon similaire, la musique de chambre et la chanson, créations destinées à satisfaire des aspirations esthétiques personnelles, vont éclipser les formes de l'art destinées davantage à la vie publique, par l'ampleur de l'influence et surtout par l'intensité de l'expression.

En même temps, néanmoins, un autre change-

ment se produit dans le rôle de l'art. De plus en plus celui-ci est reconnu comme une valeur de culture tout à fait autonome et exceptionnellement élevée. Jusqu'au XVIIIe siècle, il n'a, en somme, occupé dans l'échelle de ces valeurs qu'une place très subalterne. L'art était un noble ornement de la vie des privilégiés. La jouissance esthétique était aussi fortement éprouvée qu'à présent, mais on l'interprétait, généralement, soit comme une exaltation religieuse, soit comme une curiosité supérieure qui tendait à l'agrément ou à la distraction. L'artiste, toujours homme de métier, restait considéré comme un inférieur, tandis que la pratique de la science était un privilège des insouciants.

Le grand changement est issu du nouveau courant esthétique de l'esprit, qui apparut, après le milieu du XVIIIe siècle, sous une forme romantique et classique. La première de ces formes est la plus importante, l'autre l'accompagne. De la fusion des deux naît l'exaltation portée aux nues de la jouissance esthétique dans l'échelle des valeurs de la vie ; portée aux nues, car elle ne va désormais prendre que trop la place d'une conscience religieuse affaiblie. Le mouvement va de Winckelmann à Ruskin. Vers la fin du XIXe siècle seulement, la vogue de l'art vulgarisé commence à se répandre, non sans influence de la technique de reproduction photographique. L'art devient domaine public, l'amour de l'art devient de bon ton. La conception de l'artiste comme d'un être supérieur pénètre partout. Le snobisme propage son action puissante sur le public. En même temps, l'avidité frénétique d'originalité dans l'art devient un stimulant capital de la production. Ce besoin continuel du nouveau et de l'inouï entraîne l'art de l'impressionnisme déclinant aux excès du

XXe siècle. L'art est plus exposé aux facteurs nuisibles du mécanisme de production moderne que la science. Mécanisation, publicité, chasse à l'effet, ont plus de prise sur lui, car il travaille plus directement pour le marché et avec des moyens techniques.

Dans tout ceci, l'élément ludique est difficilement décelable. Depuis le XVIIIe siècle l'art, avec sa prise de conscience de facteur de civilisation, a selon toute apparence perdu plus qu'il n'a gagné en qualité ludique. Cela signifie-t-il une hausse de niveau ? Il ne serait pas impossible de démontrer que ce fut autrefois une bénédiction pour l'art d'être en grande partie inconscient du sens dont il est chargé et de la beauté qu'il crée. Dans le sentiment marqué de sa propre grandeur, quelque chose se perd de son ingénuité séculaire. D'un autre point de vue, un certain renforcement de l'élément jeu dans la vie artistique serait décelable dans le fait suivant: L'artiste est considéré comme un être exceptionnel, au-dessus de la masse de ses semblables, et doit revendiquer une certaine vénération. Pour pouvoir éprouver ce sentiment de singularité, il a besoin d'un public d'adorateurs ou d'un clan de frères spirituels, car la masse lui prodigue tout au plus cette vénération en phrases. A l'art moderne tout comme à la poésie la plus ancienne, un certain ésotérisme est indispensable. A la base de tout ésotérisme gît une convention : nous, initiés, nous comprendrons, jugerons et admirerons ceci de telle manière. Cette entente requiert une communauté ludique qui se retranche derrière son mystère. Partout où un mot d'ordre en *isme* résume une orientation artistique, la qualification d'une communauté ludique s'avère évidente. L'appareil moderne de la publicité avec la critique littéraire dithyrambi-

que, avec les expositions et les conférences, est apte à exalter le caractère ludique des expressions d'art.

Il en va tout autrement d'une tentative en vue de déterminer la teneur ludique de la science moderne. Cela tient au fait que l'on retombe inévitablement ici sur la question : qu'est-ce que le jeu ? alors que, jusqu'à présent, nous nous étions efforcé de partir de la catégorie jeu comme d'une entité donnée et généralement admise. Au début de cet ouvrage, nous avons posé comme une des conditions et caractéristiques essentielles du jeu, un espace ludique, un cercle expressément délimité, où l'action se déroule et où les règles ont force de loi. De là, on serait évidemment tenté de voir dans tout jardin enclos comme tel, un espace ludique par excellence. Rien de plus facile que d'attribuer à toute science un caractère de jeu, en raison de son isolement dans les frontières de sa méthode et de ses concepts. Si toutefois nous nous en tenons à une notion de jeu évidente et valable pour la pensée spontanée, l'espace ludique ne suffit plus à caractériser le jeu. Le jeu est temporaire, il se déroule jusqu'au bout et il n'a pas de but spécifique en dehors de lui-même. Il est alimenté par une conscience de détente joyeuse détachée des exigences de la vie courante. Tout ceci ne s'applique pas à la science. En effet, celle-ci cherche assurément un point de contact avec une réalité générale de valeur universelle. Ses règles ne sont pas, comme celles d'un jeu, irréfragables une fois pour toutes. Perpétuellement démentie par l'expérience, elle se modifie en conséquence. Les règles d'un jeu ne peuvent être démenties. Le jeu peut être varié, mais non modifié.

Par conséquent il y a toutes raisons de conclure : dire que toute science n'est qu'un jeu,

voilà une affirmation gratuite qu'il faut écarter provisoirement.

Autre chose est de savoir si une science peut « jouer » dans le domaine circonscrit par sa méthode. Ainsi, à titre d'exemple, une propension au jeu est presque inséparable de toute tendance à une systématisation continue. L'ancienne science, dénuée de fondement suffisant dans l'expérience, avait coutume de se repaître de systématisations inconsistantes de toutes qualités et de tous concepts. Ici l'observation et la réflexion constituent bien un frein, mais non pas une garantie absolue. Les termes d'une méthode particulière bien établie peuvent toujours être aisément maniés comme figures ludiques. De tout temps, on en a fait un grief aux juristes. La linguistique l'a mérité aussi longtemps qu'elle a participé inconsidérément au vieux jeu d'explication de mots, en gestation depuis l'Ancien Testament et les *Védas*, et encore pratiqué quotidiennement par quiconque ignore tout de la linguistique. Est-il bien certain que les plus jeunes écoles de syntaxe strictement scientifiques ne soient pas sur une nouvelle voie ludique ? N'y a-t-il pas plus d'une science qui se réduise à un jeu en raison d'une application trop complaisante de la terminologie freudienne par des compétences ou des incompétences ?

Abstraction faite de la possibilité pour le spécialiste ou l'amateur scientifique de « jouer » avec les termes de sa branche, l'activité de la science se trouve également entraînée sur le chemin du jeu par le goût pour la compétition. Si celle-ci offre une base économique moins directe dans la science que dans l'art, en revanche, le caractère de controverse est par nature beaucoup plus propre au déploiement logique de la culture. Nous

avons traité plus haut des origines de la sagesse et de la science aux époques archaïques : elles remontent toujours à l'élément agonal. La science est polémique, a-t-on déclaré non sans fondement. Toutefois, c'est un mauvais signe lorsque le désir de devancer un autre par une découverte ou une démonstration passe au premier plan dans une science. La véritable soif de connaître la vérité par la recherche fait peu de cas de la victoire sur un adversaire.

Pour conclure, on serait porté à juger la science moderne relativement peu disposée au comportement ludique, pour autant qu'elle s'en tienne aux strictes exigences du culte de l'exactitude et de la vérité, et pour autant, d'autre part, qu'une notion évidente du jeu demeure notre critère ; la science accuse assurément moins de traits ludiques qu'à ses origines ou au moment de sa renaissance depuis le XVIe jusqu'au XVIIIe siècle.

Si l'on passe enfin à la détermination de la teneur ludique dans la vie sociale contemporaine en général, y compris la vie politique, il convient auparavant de bien distinguer deux possibilités. Tout d'abord, celle que des formes ludiques soient plus ou moins consciemment adoptées pour couvrir un dessein social ou politique. Le cas échéant, il ne s'agira pas de l'élément ludique séculaire de la culture, que nous avons tenté d'indiquer dans cet essai, mais de tricherie. Ensuite, la possibilité de s'égarer sur une fausse route, en s'appuyant sur des phénomènes d'apparence ludique superficielle. La vie quotidienne de la communauté d'aujourd'hui se trouve de plus en plus dominée par une qualité qui a quelques traits communs avec l'instinct du jeu, et où l'on serait tenté de découvrir un élément ludique particulièrement riche de la culture moderne. La meilleure

désignation de cette qualité est celle de puérilisme, mot propre à condenser en un terme l'idée de puérilité et celle de gaminerie. Mais puérilité et jeu ne sont pas une seule et même chose.

Il y a quelques années, lorsque je crus pouvoir résumer nombre de phénomènes inquiétants de la vie sociale actuelle sous la dénomination de puérilisme[1], je visais une série d'activités où l'homme d'aujourd'hui, surtout comme membre de quelque collectivité en gestation, semble se comporter suivant l'échelle mentale de la puberté ou de l'adolescence. Il s'agissait, pour une grande part, des habitudes, soit conditionnées, soit favorisées par la technique des échanges spirituels modernes. Entre autres, l'appétit aisément satisfait, mais jamais rassasié, de distractions banales, le besoin de sensations fortes, le goût pour la parade de masse. A un niveau psychologique plus profond, s'ajoutaient à cela l'esprit de club, vivace, avec son appareil de signes distinctifs visibles, de gestes conventionnels, de cris de ralliement (*yells*, formules de salut), ses marches au pas, etc. Une série de traits, aux racines psychologiques encore plus profondes que les précédents, et que l'on peut de même ranger dans la catégorie du puérilisme, sont l'absence d'humour, les réflexes déterminés par les mots d'ordre chargés de haine ou d'amour, l'imputation d'intentions malveillantes aux « exclus » du groupe et l'intolérance outrancière à leur égard, l'exagération démesurée dans la louange ou dans le blâme, l'accessibilité à toute illusion qui flatte l'amour-propre ou la conscience du groupe. Nombre de ces traits puérils se rencontrent encore dans des périodes de

1. Im Schatten von morgen (*Incertitudes*), Zürich, 1930, pp. 140-151.

civilisation plus anciennes, largement représentés [1], mais jamais sous l'aspect massif et brutal qu'ils offrent dans la vie publique actuelle. Il n'y a pas lieu de procéder ici à une étude circonstanciée des causes et du développement de ce phénomène de culture. Parmi les facteurs qui y ont contribué, il faut compter en tout cas l'entrée de la masse à demi cultivée dans le mouvement spirituel, le relâchement des normes morales, et les trop grandes possibilités de diriger les masses, créées par la technique et l'organisation. L'attitude spirituelle de l'adolescence, libre du frein de l'éducation, des formes et de la tradition, tente de l'emporter sur tous les terrains et n'y réussit que trop bien. Un exemple entre mille du puérilisme officiel: La *Pravda* du 9 janvier 1935 mentionne qu'une autorité locale soviétique a rebaptisé trois fermes collectives du district de Kursk nommées Budenij, Krupskaya et Champ de Blé rouge, en Paresseuse, Saboteuse et Bonne à Rien, en raison d'une livraison déficiente de grains. Sans doute, cet excès de zèle valut-il à l'autorité susdite un blâme du comité central du parti et la mesure fut-elle abrogée, mais le cas ne trahit pas moins clairement une disposition d'esprit. La proscription des noms est caractéristique de périodes d'exaltation politique, aussi bien à l'époque de la Convention [2], que dans la Russie d'aujourd'hui qui rebaptise ses vieilles cités suivant les saints de son nouveau calendrier. C'est à lord Baden Powell que revient l'honneur d'avoir compris le premier

1. Cf. par exemple, dans mon *Déclin du moyen âge*, ch. XVII.

2. Le terroriste Bernard de Saintes remplaça ses prénoms Adrien-Antoine par Piochefer, en substituant aux noms de Saints, ceux des attributs : la pioche et le fer, qui avaient remplacé, dans le calendrier révolutionnaire, les saints Adrien et Antoine

la puissance sociale de l'esprit enfantin organisé, et de l'avoir utilisé dans son étonnante création : le Scoutisme. Ici, il ne convient pas de parler de puérilisme, car on a affaire à un jeu éducatif d'enfants, calculé avec intelligence d'après les inclinations et les habitudes de cet âge, que l'on sait employer à des fins utiles. Le mouvement s'intitule jeu lui-même. Il en est tout autrement lorsque ces mêmes habitudes pénètrent des occupations qui seront tenues pour strictement sérieuses, et qui seront alors chargées des passions mauvaises de la lutte politique et sociale. C'est alors que se pose la question de savoir si le puérilisme si abondamment florissant dans la communauté actuelle doit être oui ou non considéré comme une fonction ludique ?

De prime abord, la réponse semble affirmative, et j'ai également interprété le phénomène dans ce sens au cours de mes considérations précédentes sur le rapport du jeu et de la culture [1]. A présent, toutefois, je crois devoir définir plus nettement le concept de jeu, et sur ce terrain, refuser cette qualification au puérilisme. Un enfant qui joue n'est pas puéril. Il ne le devient que lorsque le jeu l'ennuie ou lorsqu'il ne sait à quoi jouer. Si le puérilisme actuel était du véritable jeu, on devrait voir alors la société sur la voie du retour aux formes archaïques de culture, où le jeu était un facteur vivant et créateur. Beaucoup seront peut-être portés à saluer dans cet embrigadement progressif de la société la première étape d'un pareil retour. A tort, nous semble-t-il. Dans toutes les manifestations d'un esprit qui renonce volontairement aux prérogatives de sa maturité, nous ne pouvons voir

1. *Sur les frontières du jeu et du sérieux dans la culture*, v. p. 22 et *Incertitudes*, *loc. cit.*

que les signes d'une dissolution imminente. Les traits essentiels du vrai jeu font ici défaut, même si les attitudes puériles se traduisent généralement sous la forme du jeu. Pour recouvrer la ferveur, la dignité et le style, la culture devra s'engager sur d'autres voies.

De plus en plus, la conclusion s'impose que l'élément ludique de la culture, depuis le XVIII[e] siècle où nous croyions le voir encore en plein épanouissement, a perdu sa signification sur presque tous les terrains qui lui étaient familiers. La culture moderne n'est plus guère « jouée », et là où elle donne cette impression, on triche. Entre temps, la distinction du jeu et du non-jeu dans les phénomènes de civilisation devient toujours plus difficile, à mesure que l'on approche de l'époque contemporaine.

Ceci s'observe particulièrement lorsqu'on essaie de se rendre compte de la valeur de la politique contemporaine comme phénomène de civilisation. Il n'y a pas bien longtemps, la vie politique réglée, sous son aspect démocratique et parlementaire, abondait en éléments ludiques indéniables. En relation avec quelques remarques détachées de mon discours de 1933 [1], un de mes élèves a récemment montré de façon convaincante, dans une étude sur l'éloquence parlementaire en France et en Angleterre [2], que les débats à la Chambre Basse répondent très réellement aux normes d'un jeu depuis la fin du XVIII[e] siècle. Ils sont toujours dominés par des moments de compétition personnelle. C'est un perpétuel « match »

1. *Over de grenzen van spel et cultuur.*
2. J. K. Oudendijk, *Een cultuurhistorische Vergelijking tusschen de Fransche en de Engelsche parlementaire redeveering*, Utrecht, 1937.

où des matadors donnés essayent mutuellement de se faire échec et mat, sans préjudice des intérêts du pays, qu'ils servent avec un sérieux absolu. L'atmosphère et les mœurs de la vie parlementaire ont toujours été tout à fait sportives. Ceci est vrai également des pays qui restent plus ou moins fidèles au modèle anglais. Maintenant encore, un esprit de camaraderie autorise les adversaires les plus acharnés, à plaisanter amicalement entre eux dès la clôture des débats. En un style plein d'humour, lord Hugh Cecil proclamait les évêques indésirables à la Chambre Haute, et là-dessus devisait encore familièrement avec l'archevêque de Canterbury. De la sphère ludique du Parlement relève aussi le type du *Gentlemen agreement*, parfois mal interprété par un desdits gentlemen. Il ne paraît pas exorbitant de voir, dans cet élément de jeu, un des aspects les plus marquants — du moins pour l'Angleterre — du parlementarisme aujourd'hui si décrié. Cet élément garantit la souplesse des rapports, permet des tensions autrement intolérables; c'est toujours la perte de l'humour qui tue. Il n'est guère besoin de démontrer que, dans la vie parlementaire anglaise, le facteur ludique ne s'exprime pas seulement dans les discussions et dans les formes traditionnelles de l'assemblée, mais est également associé à tout le système électoral.

Plus encore que dans le parlementarisme britannique, l'élément ludique est manifeste dans les mœurs politiques américaines. Bien avant que le régime des deux partis ait pris tout récemment aux Etats-Unis le caractère de deux équipes dont la différence politique était à peine perceptible au profane, la propagande électorale y avait pris tout à fait la forme de grands jeux nationaux. L'élection du président de 1840 créa là un style définitif.

A cette époque, le populaire général Harrison était candidat. Ses partisans n'avaient pas de programme mais un hasard leur donna un symbole, le *log-cabin*, la grossière hutte en madriers du trappeur, et ils gagnèrent sous ce signe. La désignation d'un candidat, basée sur le plus grand nombre de voix, c'est-à-dire le plus grand tapage, fut inaugurée à l'élection de 1860 qui eut Lincoln pour vainqueur. Le caractère affectif de la politique américaine se trouve déjà dans les origines du peuple même, qui n'a jamais nié provenir des conditions primitives d'un monde de pionniers. Fidélité aveugle au parti, organisation secrète, enthousiasme de masse, combinés avec un goût enfantin des symboles, confèrent à l'élément ludique de la politique américaine quelque chose de naïf et de spontané qui manque aux plus récents mouvements de masse du Vieux Monde.

En France, le jeu politique se manifeste de façon moins simple. Il y a certes là des raisons de considérer sous l'aspect ludique la conduite de nombreux partis politiques, qui représentent pour la plupart des intérêts de personnes et de groupes, et qui exposent constamment le pays à des crises politiques dangereuses au détriment absolu de l'Etat, avec leur tactique de renverser les ministères. Le mobile ambitieux — collectif ou individuel — trop visible de ce comportement de parti, semble toutefois peu conforme à l'essence du véritable jeu.

Si la politique intérieure des Etats contemporains révèle des indices suffisants du facteur ludique, leur politique internationale, à première vue, ne fournit guère l'occasion de songer à la sphère du jeu. Pourtant le fait que la vie politique entre

les nations a dégénéré en excès inouïs de violence et de danger, ne constitue pas une raison pour éliminer d'avance ici la notion du jeu. Nous avons suffisamment vu que le jeu peut être cruel et sanglant, et qu'il comporte souvent de la tricherie. Toute communauté juridique ou politique offre par nature des caractéristiques qui l'associent à une communauté de jeu. Un système de droit des gens doit sa cohésion à la reconnaissance mutuelle de principes et de maximes qui, quels que soient leurs fondements possibles dans la métaphysique, agissent en pratique comme des règles de jeu. La consolation expresse du *pacta sunt servanda* implique en fait une reconnaissance que l'intégrité du système repose uniquement sur une volonté de participer au jeu. Aussitôt qu'un des participants en cause se dérobe aux règles du système, ou bien tout le système de droit des gens s'écroule (même si c'est momentané), ou bien le transgresseur doit être proscrit de la communauté comme briseur de jeu. Le maintien du droit des gens a toujours été largement dépendant de la validité des notions d'honneur, de savoir-vivre et de bon ton. Ce n'est pas pour pour rien que le code d'honneur chevaleresque avait eu une part importante dans le développement du droit de la guerre en Europe. Le droit des gens impliquait tacitement qu'un Etat vaincu se comporterait en « bon perdant » comme un gentleman, encore qu'il le fît rarement. L'obligation de déclarer la guerre officiellement incombait, même si elle était souvent violée, aux Etats belligérants soucieux de bonnes formes. Bref, les vieux éléments ludiques de la guerre que nous avons rencontrés à toutes les périodes archaïques et sur lesquelles reposait pour une bonne part le devoir absolu de respecter les lois de la guerre, n'avaient pas encore tout à fait

disparu dans la guerre européenne moderne, même jusqu'à une date relativement récente.

Une expression allemande courante nomme l'avènement de l'état de guerre « le cas sérieux ». Du point de vue purement militaire, le mot se justifie. Par rapport aux combats simulés des manœuvres et de l'instruction militaire, la « vraie » guerre est comme le sérieux par rapport au jeu. Il en est autrement si le terme doit s'entendre au sens politique. En effet, cela supposerait alors que, jusqu'à la guerre, l'activité diplomatique internationale n'aurait pas encore atteint tout son sérieux, sa véritable efficacité. D'aucuns soutiennent, il est vrai, pareille opinion [1]. Pour eux, tout le trafic diplomatique entre Etats, aussi longtemps qu'il se tient dans les limites des négociations et des traités, a uniquement la valeur d'une action transitoire entre deux guerres. Il est logique que les partisans de la théorie qui ne considère comme politique sérieuse que la guerre, y compris toutefois sa préparation, lui dénient tout caractère de compétition, donc de jeu. Si aux époques antérieures, disent-ils, le facteur agonal a pu exercer une action puissante, la guerre actuelle revêt un caractère qui l'élève au-dessus de l'antique compétition. Elle repose sur le principe d'« ennemi-ami ». Toutes les relations proprement politiques entre peuples et Etats sont régies par ce principe [2]. L'*autre* groupe est toujours soit ami, soit ennemi. Ennemi ne doit pas être entendu au sens d'*inimicus, echtros*, c'est-à-dire l'objet d'une haine personelle, moins encore d'un être méchant, mais seulement au sens d'*hostis, polemios*, c'est-à-dire d'étranger qui fait obsta-

1. Voir dans mes *Incertitudes* (Im Schatten von morgen), pp. 107-115.
2. Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen*, Hamburg, 3. Ausgabe 1933 (I° 1927).

cle au groupe ou l'assaille. Schmitt se refuse même à considérer l'ennemi comme un concurrent ou un antagoniste. D'après lui, il s'agit seulement d'un adversaire, dans l'acception la plus littérale, donc de celui qui doit être supprimé. Si jamais il s'est trouvé dans l'histoire, une situation qui ait répondu plus ou moins à cette réduction exagérée du concept d'hostilité à un rapport quasi mécanique, ce serait justement l'opposition archaïque des phratries, des clans ou des tribus, où l'élément jeu avait une importance si considérable, et que l'essor de notre culture a peu à peu dépassée. Pour autant qu'il y ait une lueur de justesse dans les élucubrations inhumaines de Schmitt, il faut conclure que le « cas sérieux », ce n'est pas la guerre, mais la paix. Car la suppression de ce lamentable rapport d'ennemi-ami permettra à l'homme de prétendre à la pleine reconnaissance de sa dignité. La guerre, avec tout ce qui la provoque et l'accompagne, se prend toujours dans le filet magique et démoniaque du jeu.

Ici se révèle, une fois de plus, la troublante insolubilité du problème : jeu ou sérieux. Peu à peu, nous en sommes arrivés à la conviction que la culture est fondée sur le jeu noble, et qu'elle ne peut manquer de teneur ludique, si elle veut déployer sa qualité suprême de style et de dignité. Nulle part, l'observance des règles établies n'est aussi indispensable que dans les relations entre peuples et Etats. Si ces règles sont violées, la société tombe alors dans la barbarie et le chaos. D'autre part, nous estimons que c'est précisément dans la guerre que l'homme retombe dans cette attitude agonale qui donnait sa forme et son fond au jeu primitif en vue du prestige.

Toutefois, la guerre moderne semble avoir précisément perdu tout contact avec le jeu. Des Etats

hautement civilisés se retirent complètement de la communauté du droit des gens, et professent sans honte un *pacta non sunt servanda.* Un monde de plus en plus contraint, de par sa propre configuration, d'avoir recours aux formes politiques pour établir la compréhension mutuelle, et n'avoir pas à faire usage de ses moyens suprêmes de destruction, ne peut exister sans conventions de sécurité limitatives, capables de détourner le danger en cas de conflit, et de maintenir intactes les possibilités d'une coopération. Par la perfection de ses moyens, la guerre est devenue d'*ultima ratio,* une *ultima rabies.* Dans la politique d'aujourd'hui, qui se base sur une extrême prévoyance — et s'il le faut — sur une extrême préparation au combat, on reconnaîtra difficilement l'ombre de la vieille attitude ludique. Tout ce qui relie la guerre à la solennité et au culte a disparu de la guerre actuelle, et cette aliénation du jeu lui a également fait perdre sa place en tant qu'élément de culture. Et pourtant, elle reste, suivant l'expression de Chamberlain, dans un de ses discours radiodiffusés du début de septembre 1939 : un jeu de dés, *a gamble.*

La pensée du jeu ne peut se présenter, dès que l'on se place au point de vue de ceux qui sont victimes d'une agression, de ceux qui combattent pour leur droit et leur liberté. Pourquoi? Pourquoi, dans ce cas, l'assimilation de la guerre à un jeu est-elle exclue? — Parce que la guerre, ici, a une valeur morale, et parce que dans la teneur morale, gît le point où la qualification ludique perd sa signification. Dans le critère de la valeur éthique, le dilemme séculaire, jeu ou sérieux, trouve sa solution pour tous les cas particuliers. Quiconque méconnaît la valeur objective du droit et des normes morales, ne trouve jamais cette so-

lution. La politique a toutes ses racines dans le terrain primitif de la culture jouée en compétition. Elle ne peut s'en dégager pour s'ennoblir que par un *ethos* qui rejette la valeur du rapport ennemi-ami, et se refuse à reconnaître pour norme suprême les prétentions du propre peuple.

Peu à peu, nous avons abouti à une conclusion: la vraie culture ne peut exister sans une certaine teneur ludique, car la culture suppose une certaine modération et une certaine maîtrise de soi, une certaine aptitude à ne pas voir la perfection dans ses propres tendances, mais à se considérer toutefois comme enfermé dans certaines limites librement consenties. La culture sera toujours, en un sens, *jouée*, du fait d'un accord mutuel suivant des règles données. La véritable civilisation exige toujours et à tous points de vue le *fair play* et le *fair play* n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi. Le briseur de jeu brise la culture même. Pour que la teneur ludique de la civilisation soit créatrice de culture ou favorise celle-ci, cette teneur doit être pure. Elle ne doit pas consister dans l'égarement, ou dans le reniement des normes prescrites par la raison, l'humanité ou la foi. Elle ne doit pas être le faux semblant qui masque le dessein d'atteindre des buts déterminés au moyen du développement intentionnel de formes ludiques. Le vrai jeu exclut toute propagande. Il a sa fin en soi. Son esprit et son climat sont ceux de l'exaltation joyeuse, non de la fièvre hystérique. La propagande actuelle qui s'empare de tous les domaines de la vie, utilise les réactions hystériques de masse. Par là, même lorsqu'elle prend des formes ludiques, elle ne peut être admise comme l'expression moderne de l'esprit du jeu, mais seulement considérée comme sa falsification.

En traitant notre sujet, nous nous sommes efforcé de nous en tenir le plus longtemps possible à une notion du jeu qui présuppose des caractéristiques positives et généralement admises. En d'autres termes, nous avons pris le jeu dans sa signification évidente et nous avons voulu éviter le court-circuit intellectuel qui, indifféremment, voit du jeu partout. Pour finir, cependant, cette conception nous guette à la fin de notre exposé, et nous force à prendre position.

« Il appelait jeux d'enfants les pensées humaines », rapporte déjà la tradition d'Héraclite [1]. Au début de cette étude [2], nous citions les mots de Platon, suffisamment importants pour être répétés ici : « Sans doute les affaires humaines ne méritent pas un grand sérieux, mais, une fois pour toutes, il est nécessaire d'être sérieux, même si ce n'est pas un bonheur. » Que ce sérieux soit consacré à ce qui est sérieux et à rien d'autre. De par sa nature, Dieu est digne du suprême sérieux. Toutefois, l'homme est fait pour être un jouet de Dieu, et cela est réellement sa meilleure part. Aussi doit-il passer sa vie conformément à cette nature et en jouant le jeu le plus beau, à l'inverse de sa disposition présente. « Si donc le jeu est la chose la plus sérieuse — il faut alors vivre en jouant certains jeux d'offrandes, de chants et de danses pour s'attirer la faveur des dieux et remporter la victoire au combat. » Donc « ils (les hommes) vivront selon leur nature, puisqu'ils sont des marionnettes presque à tout point de vue, mais ne participent que fort peu à la vérité ».

« Tu fais bien peu de cas du genre humain,

1. *Fragment*, 70.
2. Ci-dessus, p. 24.

étranger », réplique l'interlocuteur. A quoi l'étranger répond : « Pardonne-moi. J'ai parlé ainsi, songeant à Dieu et tout bouleversé par cette pensée. J'admets donc, si tu veux, que notre espèce soit plus estimable et digne d'un certain sérieux [1]. »

L'homme ne peut se dégager du cercle magique du jeu qu'en levant les yeux vers le Suprême. Avec la conception logique des choses, il ne va pas assez loin. Lorsque la pensée humaine est maîtresse de tous les trésors de l'esprit et qu'elle éprouve toute la splendeur de ses facultés, elle trouve encore au fond de tout jugement sérieux un reste problématique. Tout énoncé d'un jugement décisif n'est pas reconnu pour tout à fait concluant dans la conscience personnelle. A ce point où le jugement chancelle, s'évanouit le sentiment du sérieux absolu. Au lieu du *Tout est vanité* millénaire, un *Tout est jeu*, d'un accent un peu plus positif, s'impose peut-être alors. Cela ne paraîtra que métaphore à bon marché, que pure impuissance de l'esprit. Pourtant, c'est là la sagesse à laquelle Platon avait atteint, lorsqu'il nommait l'homme un jouet des dieux. Par un détour étrange, la pensée retourne au *Livre des Proverbes* [2]. Là, la Sagesse Eternelle, source de justice et d'autorité, dit qu'avant toute création elle jouait à la face de Dieu pour le divertir, et que dans le monde de son royaume terrestre, elle trouvait ses divertissements parmi les enfants des hommes.

Quiconque éprouve un vertige de l'esprit, dans la révolution séculaire du concept jeu-sérieux, re-

1. *Lois*, 803. 804. Cf. aussi 685. Le mot de Platon, repris maintes fois par d'autres, acquiert un accent plus sombre dans la phrase de Luther : « Toutes les créatures sont des larves et des travestis de Dieu », *Erlanger Ausg.*, XI, p. 115.

2. VIII, 30, 31.

trouve dans l'éthique le point d'appui que la logique lui refuse. Le jeu en soi, disions-nous au début, réside hors de la sphère des normes morales. Il n'est en soi ni bon ni mauvais. Quand l'homme, cependant, doit décider si une action, où sa volonté le pousse, lui est commandée comme sérieuse, ou lui est permise comme jeu, sa conscience morale lui offre immédiatement la pierre de touche. Aussitôt que, dans le parti pris d'agir, interviennent des sentiments de vérité et de justice, de compassion et de clémence, la question n'a plus de sens. Une ombre de pitié suffit à élever nos actes au-dessus des distinctions de l'esprit pensant. Dans toute conscience morale fondée sur la reconnaissance de la justice et de la grâce, le dilemme jeu-sérieux, jusque-là insoluble, cesse à jamais de se poser.



TABLE

Avant-propos 11

Préface à la seconde édition 14

I. — Nature et signification du jeu comme phénomène de culture..... 15

II. — Conception et expression de la notion de jeu dans la langue..... 57

III. — Le jeu et la compétition comme fonction créatrice de culture.... 84

IV. — Le jeu et la juridiction..... 131

V. — Le jeu et la guerre..... 150

VI. — Jeu et sagesse..... 176

VII. — Jeu et poésie..... 197

VIII. — La fonction de l'imagination..... 223

IX. — Formes ludiques de la philosophie. 239

X. — Formes ludiques de l'art..... 256

XI. — Civilisations et époques sous l'angle du jeu 280

XII. — L'élément ludique de la culture contemporaine..... 312