

ROGER CAILLOIS

**LES JEUX
ET LES HOMMES**

(Le masque et le vertige)

nrf

GALLIMARD

DU MÊME AUTEUR

nrf

LE MYTHE ET L'HOMME.
L'HOMME ET LE SACRÉ.
CIRCONSTANCIELLES.
LE ROCHER DE SISYPHE.
LES IMPOSTURES DE LA POÉSIE.
BABEL.
DESCRIPTION DU MARXISME.
POÉTIQUE DE SAINT-JOHN PERSE.
L'INCERTITUDE QUI VIENT DES RÊVES.

Chez d'autres éditeurs

PROCÈS INTELLECTUEL DE L'ART.
PUISSANCES DU ROMAN.
LA COMMUNION DES FORTS.
VOCABULAIRE ESTHÉTIQUE.
ESPACE AMÉRICAIN.
QUATRE ESSAIS DE SOCIOLOGIE CONTEMPORAINE.

ROGER CAILLOIS

**LES JEUX
ET LES HOMMES**

(Le masque et le vertige)

2^e éd.

nrf

GALLIMARD
5, rue Sébastien-Bottin, Paris VII^e

5^e édition

*Il a été tiré de l'édition originale de cet ouvrage
vingt-cinq exemplaires sur vélin pur fil Lafuma-
Navarre, savoir vingt exemplaires numérotés de
1 à 20 et cinq, hors commerce, marqués de A à E.*



DET KONGELIGE BIBLIOTEK
KØBENHAVN

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous pays, y compris la Russie.

© 1958, Librairie Gallimard.

PREMIÈRE PARTIE

- x I. — DÉFINITION.
- x II. — CLASSIFICATION.
 - a) Catégories fondamentales.
 - b) De la turbulence à la règle.
- x III. — VOCATION SOCIALE DES JEUX.
- IV. — CORRUPTION DES JEUX.
- V. — POUR UNE SOCIOLOGIE A PARTIR DES JEUX.

DEUXIÈME PARTIE

- x VI. — THÉORIE ÉLARGIE DES JEUX.
- x VII. — SIMULACRE ET VERTIGE.
 - a) Interdépendance des jeux et des cultures.
 - b) Le masque et la transe.
- VIII. — COMPÉTITION ET HASARD.
 - a) Transition.
 - b) Le mérite et la chance.
 - c) La « délégation ».
- IX. — RÉSURGENCES DANS LE MONDE MODERNE.

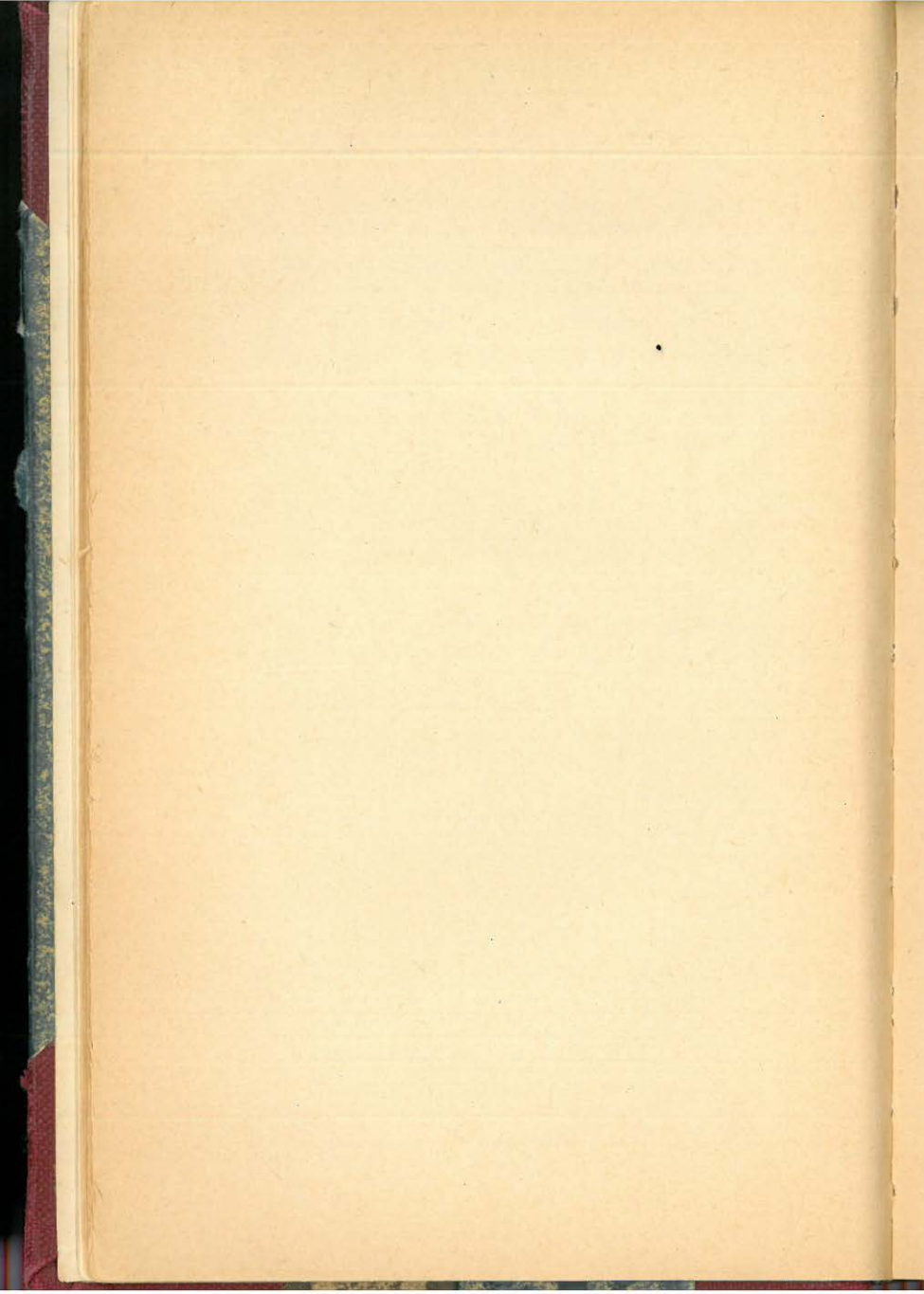
COMPLÉMENTS

- I. — IMPORTANCE DES JEUX DE HASARD.
- II. — DES MATHÉMATIQUES A LA PÉDAGOGIE.

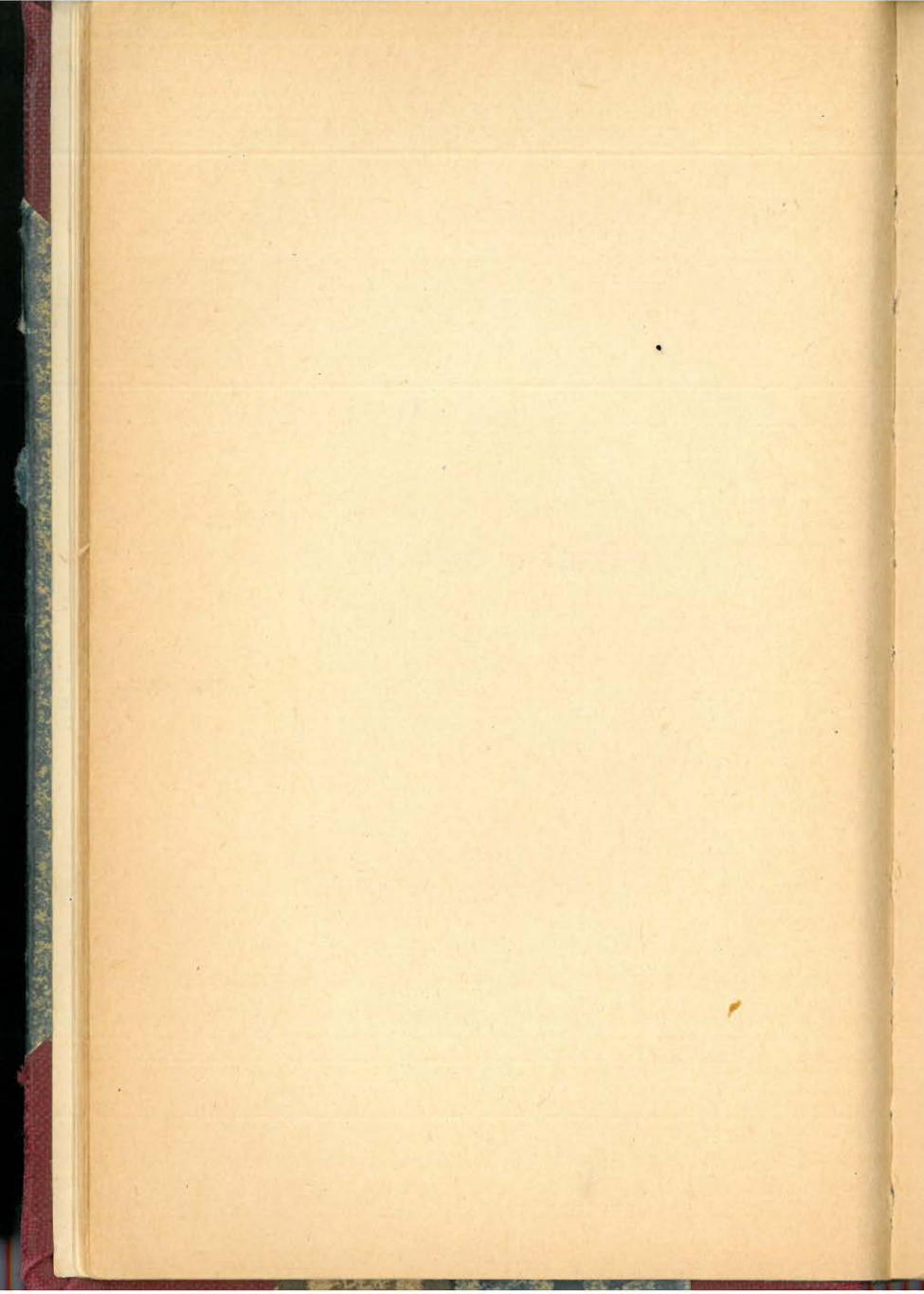
DOSSIER.

1. — *Mimicry* chez les insectes;
2. — Vertige dans le *volador* mexicain;
3. — Joie de détruire chez un singe capucin;
4. — Développement des « appareils à sous ». Engouement qu'ils suscitent;
5. — Horoscopes et superstitions;
6. — Goût des stupéfiants chez les fourmis;
7. — Mécanisme de l'initiation dans les sociétés à masques;
8. — Exercice du pouvoir politique par les Masques;
9. — Le jeu de *Quitte ou Double*;
10. — Intensité de l'identification à la vedette. Le culte de James Dean;
11. — Le vertige dans les civilisations ordonnées : les incidents du 31 décembre 1956 à Stockholm;
12. — Le masque, attribut de l'intrigue amoureuse et de la conspiration politique.

SECUNDUM SECUNDATUM



PREMIÈRE PARTIE



DÉFINITION DU JEU

En 1933, le recteur de l'Université de Leyde, J. Huizinga, choisit pour thème de son discours solennel : *Les limites du jeu et du sérieux dans la culture*. Il en reprit et en développa les thèses dans un travail original et puissant publié en 1938, *Homo ludens*. Cet ouvrage, contestable en la plupart de ses affirmations, n'en est pas moins de nature à ouvrir des voies extrêmement fécondes à la recherche et à la réflexion. C'est en tout cas l'honneur durable de J. Huizinga d'avoir magistralement analysé plusieurs des caractères fondamentaux du jeu et d'avoir démontré l'importance de son rôle dans le développement même de la civilisation. D'une part, il entendait procurer une définition exacte de la nature essentielle du jeu; d'autre part, il s'efforçait de mettre en lumière la part du jeu qui hante ou qui vivifie les manifestations essentielles de toute culture : les arts comme la philosophie, la poésie aussi bien que les institutions juridiques et jusqu'à certains aspects de la guerre courtoise.

Huizinga s'est brillamment acquitté de cette

démonstration, mais s'il découvre le jeu où, avant lui, on n'avait pas su en reconnaître la présence ou l'influence, il néglige délibérément, comme allant de soi, la description et la classification des jeux mêmes, comme s'ils répondaient tous aux mêmes besoins et comme s'ils traduisaient indifféremment la même attitude psychologique. Son ouvrage n'est pas une étude des jeux, mais une recherche sur la fécondité de l'esprit de jeu dans le domaine de la culture, et plus précisément de l'esprit qui préside à une certaine espèce de jeux : les jeux de compétition réglée. L'examen des formules de départ dont se sert Huizinga pour circonscrire le champ de ses analyses aide à comprendre d'étranges lacunes d'une enquête d'ailleurs en tout point remarquable. Huizinga définit le jeu de la manière suivante :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, 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 habituel¹.

1. *Homo ludens*, trad. française. Paris, 1951, pp. 34-35. On trouve pp. 57-58 une autre définition, moins riche, mais aussi moins limitative :

Pareille définition, où pourtant tous les mots sont précieux et pleins de sens, est à la fois trop large et trop étroite. Il est méritoire et fécond d'avoir saisi l'affinité qui existe entre le jeu et le secret ou le mystère, mais cette connivence ne saurait toutefois rentrer dans une définition du jeu, lequel est presque toujours spectaculaire, sinon ostentatoire. Sans doute, le secret, le mystère, le travesti enfin, se prêtent à une activité de jeu, mais il convient d'ajouter aussitôt que cette activité s'exerce nécessairement au détriment du secret et du mystère. Elle l'expose, le publie, et, en quelque sorte, le dépense. En un mot, elle tend à le désaffecter de sa nature même. Au contraire, quand le secret, le masque, le costume remplissent une fonction sacramentelle, on peut être assuré qu'il n'y a pas jeu, mais institution. Tout ce qui est mystère ou simulacre par nature, est proche du jeu : encore faut-il que la part de la fiction et du divertissement l'emporte, c'est-à-dire que le mystère ne soit pas révéralé et que le simulacre ne soit pas début ou signe de métamorphose et de possession.

En second lieu, la partie de la définition de Huizinga qui donne le jeu comme une action dénuée de tout intérêt matériel, exclut simplement les paris et les jeux de hasard, c'est-à-dire, par exemple, les tripots, les casinos, les champs

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 dans la vie courante.

de courses, les loteries qui, pour le bien ou pour le mal, occupent précisément une part importante dans l'économie et la vie quotidienne des différents peuples, sous des formes, il est vrai, infiniment variables, mais où la constance du rapport hasard et profit est d'autant plus impressionnante. Les jeux de hasard, qui sont aussi les jeux d'argent, n'ont pratiquement aucune place dans l'ouvrage de Huizinga. Un tel parti pris n'est pas sans conséquence.

Il n'est pas non plus inexplicable. Il est certes beaucoup plus difficile d'établir la fécondité culturelle des jeux de hasard que celle des jeux de compétition. Cependant, l'influence des jeux de hasard n'en est pas moins considérable, même si on l'estime malheureuse. En outre, de ne pas les prendre en considération conduit à donner du jeu une définition qui affirme ou sous-entend que le jeu n'entraîne aucun intérêt d'ordre économique. Or, il faut distinguer. Dans certaines de ses manifestations, le jeu est au contraire lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être. Il n'empêche que ce caractère se compose avec le fait que le jeu, même sous sa forme de jeu d'argent, demeure rigoureusement improductif. La somme des gains, dans le meilleur cas, ne saurait être qu'égale à la somme des pertes des autres joueurs. Presque toujours elle lui est inférieure, à cause des frais généraux, des impôts ou des bénéfices de l'entrepreneur, le seul qui ne joue pas ou dont le jeu soit préservé contre le hasard par la loi des grands nombres, c'est-à-dire le seul qui ne puisse pas prendre plaisir au jeu. *Il y a déplacement de*

propriété, mais non production de biens. Qui plus est, ce déplacement n'affecte que les seuls joueurs et seulement dans la mesure où ils acceptent, par l'effet d'une libre décision renouvelée à chaque partie, l'éventualité d'un tel transfert. C'est en effet une caractéristique du jeu qu'il ne crée aucune richesse, aucune œuvre. Par là, il se différencie du travail ou de l'art. A la fin de la partie, tout peut et doit repartir au même point, sans que rien de nouveau n'ait surgi : ni récoltes, ni objet manufacturé, ni chef-d'œuvre, ni capital accru. Le jeu est occasion de dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent, pour l'achat des accessoires du jeu ou pour payer éventuellement la location du local. Quant aux professionnels, boxeurs, cyclistes, jockeys ou acteurs qui gagnent leur vie sur le ring, la piste, l'hippodrome ou les planches, et qui doivent songer à la prime, au salaire ou au cachet, il est clair qu'ils ne sont pas en ceci joueurs, mais hommes de métier. Quand ils jouent, c'est à quelque autre jeu.

D'autre part, il n'y a pas de doute que le jeu ne doive être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu : il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être délivré. Obligatoire ou simplement recommandé, il perdrait un de ses caractères fondamentaux : le fait que le joueur s'y adonne spontanément, de son plein gré et pour son plai-

sir, ayant chaque fois entière licence de lui préférer la retraite, le silence, le recueillement, la solitude oisive ou une activité féconde. D'où la définition que Valéry propose du jeu : c'est là où « l'ennui peut délier ce que l'entraîn^{VEN} avait lié »¹. Il n'existe que là où les joueurs ont envie de jouer et jouent, fût-ce au jeu le plus absorbant, le plus épuisant, dans l'intention de se divertir et de fuir leurs soucis, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante. Il faut en outre et surtout qu'ils aient licence de s'en aller quand il leur plaît, en disant : « *Je ne joue plus.* »

En effet, le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace du jeu : suivant les cas, la marelle, l'échiquier, le damier, le stade, la piste, la lice, le ring, la scène, l'arène, etc. Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. Sortir de l'enceinte par erreur, par accident ou par nécessité, envoyer la balle au-delà du terrain, tantôt disqualifie, tantôt entraîne une pénalité.

Il faut reprendre le jeu à la frontière convenue. De même pour le temps : la partie commence et prend fin au signal donné. Souvent sa durée est fixée d'avance. Il est déshonorant de l'abandonner ou de l'interrompre sans raison majeure (en criant « pouce », par exemple, pour les jeux d'enfants). S'il y a lieu, on la

1. PAUL VALÉRY : *Tel quel*, II, Paris, 1943, p. 21.

prolonge, après accord des adversaires ou décision d'un arbitre. Dans tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé : un espace pur.

Les lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire sont remplacées, dans cet espace défini et pour ce temps donné, par des règles précises, arbitraires, irrécusables, qu'il faut accepter comme telles et qui président au déroulement correct de la partie. Le ^{FALSCHSPIELER} tricheur, s'il les viole, feint du moins de les respecter. Il ne les discute pas : il abuse de la loyauté des autres joueurs. A ce point de vue, on doit approuver les auteurs qui ont souligné que la malhonnêteté du tricheur ne détruit pas le jeu. Celui qui le ruine est le négateur qui dénonce l'absurdité des règles, leur nature purement conventionnelle, et qui refuse de jouer parce que le jeu n'a aucun sens. Ses arguments sont irréfutables. Le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même. C'est d'ailleurs pourquoi ses règles sont impérieuses et absolues : au-delà de toute discussion. Il n'y a aucune raison pour qu'elles soient comme elles sont plutôt qu'autrement. Qui ne les admet pas avec ce caractère doit nécessairement les estimer extravagance manifeste.

F On ne joue que si l'on veut, que quand on veut, que le temps qu'on veut. En ce sens, le jeu est une activité libre. Il est en outre une activité incertaine. Le doute doit demeurer jusqu'à la fin sur le dénouement. Quand, lors

d'une partie de cartes, l'issue n'est plus douteuse, on ne joue plus, chacun abat son jeu. A la loterie, à la roulette, on mise sur un numéro qui peut ou non sortir. Dans une épreuve sportive, les forces des champions doivent être équilibrées, afin que chacun d'eux puisse défendre sa chance jusqu'au bout. Tout jeu d'adresse comporte par définition, pour le joueur, le risque de manquer son coup, une menace d'échec sans laquelle le jeu cesserait de divertir. En fait, il ne divertit plus celui qui, trop entraîné ou trop habile, gagne sans effort et infailliblement.

Un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu. Il faut un renouvellement constant et imprévisible de la situation, comme il s'en produit à chaque attaque ou à chaque riposte en escrime ou au football, à chaque échange de balle au tennis, ou encore aux échecs chaque fois qu'un des adversaires déplace une pièce. Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans les limites des règles*. Cette latitude du joueur, cette marge accordée à son action est essentielle au jeu et explique en partie le plaisir qu'il suscite. C'est elle également qui rend compte d'emplois aussi remarquables et significatifs du mot « jeu » que ceux qu'on constate dans des expressions comme le *jeu* d'un artiste ou le *jeu* d'un engrenage, pour désigner dans un cas le style personnel d'un interprète,

dans l'autre le défaut d'ajustement d'une mécanique.

Beaucoup de jeux ne comportent pas de règles. Ainsi, il n'en existe pas, du moins de fixes et de rigides, pour jouer à la poupée, au soldat, aux gendarmes et aux voleurs, au cheval, à la locomotive, à l'avion, en général aux jeux qui supposent une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle, de se conduire *comme si* l'on était quelqu'un ou même quelque chose d'autre, une machine par exemple. Malgré le caractère paradoxal de l'affirmation, je dirai qu'ici la fiction, le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction. Celui qui joue aux échecs, aux barres, au polo, au baccara, par le fait même qu'il se plie à leurs règles respectives, se trouve séparé de la vie courante, laquelle ne connaît aucune activité que ces jeux s'efforceraient de reproduire fidèlement. C'est pourquoi on joue *pour de bon* aux échecs, aux barres, au polo, au baccara. On ne fait pas *comme si*. Au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté sépare de la vie courante, en lieu et place de la législation arbitraire qui définit d'autres jeux. L'équivalence est si pré-

Fictionnel
Atypique
Régler

cise que le briseur de jeux, naguère celui qui dénonçait l'absurdité des règles, devient maintenant celui qui rompt l'enchantement, celui qui refuse brutalement d'acquiescer à l'illusion proposée, qui rappelle au garçon qu'il n'est pas un vrai détective, un vrai pirate, un vrai cheval, un vrai sous-marin, ou à la fillette qu'elle ne berce pas un véritable enfant ou qu'elle ne sert pas un vrai repas à de vraies dames dans sa vaisselle en miniature.

Ainsi, les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés ou fictifs. C'est au point que, si un jeu réglé apparaît dans certaines circonstances comme une activité sérieuse et hors de portée à qui en ignore les règles, c'est-à-dire s'il lui apparaît comme faisant partie de la vie courante, ce jeu peut aussitôt fournir au profane dérouté et curieux le canevas d'un simulacre divertissant. On conçoit aisément que des enfants, afin d'imiter les grandes personnes, manipulent à l'aveuglette des pièces, réelles ou supposées, sur un échiquier fictif, et trouvent par exemple plaisant de jouer à « jouer aux échecs ».

Cette discussion, destinée à préciser la nature, le plus grand dénominateur commun de tous les jeux, a en même temps l'avantage de mettre en relief leur diversité et d'élargir très sensiblement l'univers ordinairement exploré quand on les étudie. En particulier, ces remarques tendent à annexer à cet univers deux domaines nouveaux : celui des paris et des jeux de hasard,

celui de la mimique et de l'interprétation. Toutefois, il reste nombre de jeux et de divertissements qu'elles laissent encore de côté ou auxquels elles s'adaptent imparfaitement : tels sont par exemple le cerf-volant et la toupie, les puzzles, les réussites et les mots croisés, le manège, la balançoire et certaines attractions des fêtes foraines. Il faudra y revenir. Pour l'instant, les analyses précédentes permettent déjà de définir essentiellement le jeu comme une activité :

1° — *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;

2° — *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance;

3° — *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur;

4° — *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;

5° — *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte;

6° — *fictive* : accompagnée d'une conscience

spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Ces diverses qualités sont purement formelles. Elles ne préjugent pas du contenu des jeux. Cependant, le fait que les deux dernières — la règle et la fiction — soient apparues presque exclusives l'une de l'autre, montre que la nature intime des données qu'elles cherchent à définir implique, exige peut-être que celles-ci fassent à leur tour l'objet d'une répartition qui s'efforce, cette fois, de tenir compte, non pas des caractères qui les opposent dans leur ensemble au reste de la réalité, mais de ceux qui les distribuent en groupes d'une originalité décidément irréductible.

CLASSIFICATION DES JEUX

La multitude et la variété infinies des jeux font d'abord désespérer de découvrir un principe de classement qui permette de les répartir tous entre un petit nombre de catégories bien définies. En outre, ils présentent tant d'aspects différents que de multiples points de vue sont possibles. Le vocabulaire courant montre assez à quel point l'esprit demeure hésitant et incertain : en fait, il emploie plusieurs classifications concurrentes. Opposer les jeux de cartes aux jeux d'adresse n'a pas de sens, ni opposer les jeux de société aux jeux du stade. Dans un cas, en effet, on choisit comme critère de répartition l'instrument du jeu; dans un autre, la qualité principale qu'il exige; dans un troisième, le nombre de joueurs et l'atmosphère de la partie; dans le dernier enfin, le lieu où l'épreuve est disputée. En outre, ce qui complique tout, on peut jouer à un même jeu seul ou à plusieurs. Un jeu déterminé peut mobiliser plusieurs qualités à la fois ou n'en nécessiter aucune.

En un même lieu, on peut jouer à des jeux fort différents : les chevaux de bois et le diabolo

sont tous les deux des amusements de plein air : mais l'enfant qui jouit passivement du plaisir d'être entraîné par la rotation du manège, n'est pas dans le même état d'esprit que celui qui s'emploie de son mieux à rattraper correctement son diablo. D'autre part, beaucoup de jeux se jouent sans instruments ni accessoires. A quoi s'ajoute qu'un même accessoire peut remplir des fonctions disparates suivant le jeu considéré. Les billes sont en général l'instrument d'un jeu d'adresse, mais l'un des joueurs peut essayer d'en deviner le nombre pair ou impair dans la main fermée de son adversaire : elles deviennent alors l'instrument d'un jeu de hasard.

Je m'arrête cependant sur cette dernière expression. Pour une fois, elle fait allusion au caractère fondamental d'une sorte bien déterminée de jeux. Que ce soit lors d'un pari ou à la loterie, à la roulette ou au baccara, il est clair que le joueur observe la même attitude. Il ne fait rien, il attend la décision du sort. Au contraire, le boxeur, le coureur à pied, le joueur d'échecs ou de marelle mettent tout en œuvre pour gagner. Peu importe que tantôt ces jeux soient athlétiques et tantôt intellectuels. L'attitude du joueur est la même : l'effort de vaincre un rival placé dans les mêmes conditions que soi. Il paraît ainsi justifié d'opposer les jeux de hasard et les jeux de compétition. Surtout, il devient tentant de rechercher s'il n'est pas possible de découvrir d'autres attitudes non moins fondamentales, qui fourniraient éventuellement les rubriques d'une classification raisonnée des jeux.



Après examen des différentes possibilités, je propose à cette fin une division en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige. Je les appelle respectivement *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* et *Ilinx*. Toutes quatre appartiennent bien au domaine des jeux : on joue au football ou aux billes ou aux échecs (*agôn*), on joue à la roulette ou à la loterie (*alea*), on joue au pirate ou on joue Néron ou Hamlet (*mimicry*), on joue à provoquer en soi, par un mouvement rapide de rotation ou de chute, un état organique de confusion et de désarroi (*ilinx*). Pourtant, ces désignations ne recouvrent pas encore en entier l'univers du jeu. Elles le distribuent en quadrants que gouverne chacun un principe original. Elles délimitent des secteurs qui rassemblent des jeux de même espèce. Mais à l'intérieur de ces secteurs, les différents jeux s'étagent dans le même ordre, selon une progression comparable. Aussi peut-on en même temps les ranger entre deux pôles antagonistes. A une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de *paidia*. A l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais

DUMHET
1150

MAYOR 26

non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme *ludus* cette seconde composante.

Il n'est pas dans mon intention, en recourant à ces dénominations étrangères, de constituer je ne sais quelle mythologie pédante, totalement dépourvue de sens. Mais, dans l'obligation de rassembler sous une même étiquette des manifestations disparates, il m'a paru que le moyen le plus économique d'y parvenir consistait à emprunter à telle ou telle autre langue le vocable à la fois le plus significatif et le plus compréhensif possible, afin d'éviter que chaque ensemble examiné ne se trouve uniformément marqué par la qualité particulière d'un des éléments qu'il réunit, ce qui ne manquerait pas d'arriver si le nom de celui-ci servait à désigner le groupe tout entier. Chacun du reste, au fur et à mesure que je tenterai d'établir la classification à laquelle je me suis arrêté, aura l'occasion de se rendre compte par lui-même de la nécessité où je me suis trouvé d'utiliser une nomenclature qui ne renvoie pas trop directement à l'expérience concrète, qu'elle est en partie destinée à distribuer selon un principe inédit.

Dans le même esprit, je me suis efforcé de meubler chaque rubrique avec les jeux en apparence les plus différents, afin de mieux faire ressortir leur parenté fondamentale. J'ai mêlé les jeux du corps et ceux de l'intelligence, ceux qui reposent sur la force avec ceux qui font appel à l'adresse ou au calcul. Je n'ai pas non plus distingué, à l'intérieur de chaque classe, entre les jeux des enfants et ceux des adultes; et, chaque fois que j'ai pu, j'ai recherché dans le monde animal des conduites homologues. Il s'agissait, ce faisant, de souligner le principe même de la classification proposée : elle aurait moins de portée si on n'apercevait pas avec évidence que les divisions qu'elle établit, correspondent à des impulsions essentielles et irréductibles.

a) CATÉGORIES FONDAMENTALES

conception de
jeu

Agôn. — Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur. Il s'agit donc chaque fois d'une rivalité qui porte sur une seule qualité (rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, ingéniosité, etc.), s'exerçant dans des limites définies et sans aucun secours extérieur, de telle façon que le gagnant apparaisse comme le meilleur dans une certaine catégorie d'exploits. Telle est la règle des épreuves sportives et la raison d'être de leurs multiples subdivisions, qu'elles opposent deux individus ou deux équipes (polo, tennis, football, boxe, escrime, etc.) ou qu'elles soient disputées entre un nombre indéterminé de concurrents (courses de toute espèce, concours de tir, golf, athlétisme, etc.). A la même classe appartiennent encore les jeux où les adversaires disposent au départ d'éléments exactement de même valeur et de même nombre. Le jeu de dames, les échecs, le billard en offrent des

chances au départ est si manifestement le principe essentiel de la rivalité qu'on la rétablit par un *handicap* entre des joueurs de classe différente, c'est-à-dire qu'à l'intérieur de l'égalité des chances d'abord établie, on ménage une inégalité seconde, proportionnelle à la force relative supposée des participants. Il est significatif qu'un tel usage existe aussi bien pour l'*agôn* de caractère musculaire (les rencontres sportives) que pour l'*agôn* du type le plus cérébral (les parties d'échecs, par exemple, où l'on fait avantage au joueur le plus faible d'un pion, d'un cavalier, d'une tour).

Si soigneusement qu'on essaie de la ménager, une égalité absolue ne semble pourtant pas entièrement réalisable. Quelquefois, comme aux dames ou aux échecs, le fait de jouer le premier procure un avantage, car cette priorité permet au joueur favorisé d'occuper des positions-clés ou d'imposer sa stratégie. A l'inverse, dans les jeux à enchères, qui déclare le dernier profite des indications que lui fournissent les annonces de ses adversaires. De même, au croquet, sortir le dernier multiplie les ressources du joueur. Dans les rencontres sportives, l'exposition, le fait d'avoir le soleil de face ou de dos; le vent qui aide ou qui gêne l'un des deux camps; le fait, dans les courses disputées sur une piste fermée, de se trouver à l'intérieur ou à l'extérieur de la courbe, constituent le cas échéant autant d'atouts ou d'inconvénients dont d'influence n'est pas forcément négligeable. On annule ou on tempère ces inévitables déséquilibres par le tirage au sort de la situation initiale, ensuite

par une stricte alternance de la position privilégiée.

Le ressort du jeu est pour chaque concurrent le désir de voir reconnue son excellence dans un domaine donné. C'est pourquoi la pratique de l'*agôn* suppose une attention soutenue, un entraînement approprié, des efforts assidus et la volonté de vaincre. Elle implique discipline et persévérance. Elle laisse le champion à ses seules ressources, l'invite à en tirer le meilleur parti possible, l'oblige enfin à s'en servir loyalement et dans les limites fixées, qui, égales pour tous, aboutissent en revanche à rendre indiscutable la supériorité du vainqueur. L'*agôn* se présente comme la forme pure du mérite personnel et sert à le manifester.

Hors du jeu ou à la limite du jeu, on retrouve l'esprit de l'*agôn* dans d'autres phénomènes culturels qui obéissent au même code : le duel, le tournoi, certains aspects constants et remarquables de la guerre dite courtoise.

En principe, il semblerait que les animaux dussent ignorer l'*agôn*, ne concevant ni limites, ni règles, et recherchant seulement dans un combat sans merci une brutale victoire. Il est clair que ni les courses de chevaux, ni les combats de coqs ne sauraient être invoqués : ce sont luttes où les hommes font s'affronter des bêtes dressées, suivant des normes qu'eux seuls ont fixées. Toutefois, à considérer certains faits, il semble que les animaux, déjà, ont le goût de s'opposer en des rencontres où, si la règle fait défaut, comme on doit s'y attendre, une limite

du moins est implicitement convenue et spontanément respectée. C'est le cas, notamment, pour les jeunes chats, les jeunes chiens, les jeunes phoques et les ours, qui prennent plaisir à se renverser en se gardant bien de se blesser. K

Plus convaincante encore est l'habitude des bovidés qui, tête baissée, front à front, essaient de se faire reculer l'un l'autre. Les chevaux pratiquent le même genre de duel amical et en connaissent un autre : pour mesurer leur force, ils se dressent sur leurs pattes de derrière et se laissent tomber l'un sur l'autre avec une vigoureuse poussée oblique, de tout leur poids, afin de faire perdre l'équilibre à leur adversaire. De même, les observateurs ont signalé de nombreux jeux de poursuite, qui ont lieu après défi ou invitation. L'animal rejoint n'a rien à craindre de son vainqueur. Le cas le plus éloquent est sans doute celui des petits paons sauvages appelés « combattants ». Ils choisissent un champ de bataille « une place quelque peu élevée, dit Karl Groos¹, toujours humide et couverte de gazon ras, d'un diamètre d'un mètre et demi à deux mètres ». Des mâles s'y rassemblent quotidiennement. Le premier arrivé attend un adversaire et la lutte commence. Les champions tremblent et inclinent la tête à plusieurs reprises. Leurs plumes se hérissent. Ils se ruent l'un contre l'autre, le bec en avant, et frappent. *Jamais il n'y a poursuite ou lutte en dehors de l'espace délimité pour le tournoi.* C'est pourquoi,

1. K. GROOS : *Les jeux des animaux*, trad. franç., Paris, 1902, pp. 150-151.

il me paraît légitime ici et pour les exemples précédents, d'évoquer le terme d'*agôn* : tant il est clair que le but des rencontres n'est pas pour chaque antagoniste de causer un dommage sérieux à son rival, mais de démontrer sa propre supériorité. Les hommes n'ajoutent que les raffinements et la précision de la règle.

Chez les enfants, dès que la personnalité s'affirme, et avant l'apparition des compétitions réglées, on constate la fréquence d'étranges défis, où les adversaires s'efforcent de prouver leur plus grande endurance. On les voit concourir à qui, le plus longtemps, fixera le soleil, résistera au chatouillis, ne respirera pas, ne clignera pas des yeux, etc. Parfois l'enjeu est plus grave, il s'agit de résister à la faim ou à la douleur, sous forme de fustigation, de pinçons, de piquûres, de brûlures. Alors, ces jeux d'ascétisme, comme on les a nommés, inaugurent des épreuves sévères. Ils anticipent sur les sévices et les brimades que doivent supporter les adolescents lors de l'initiation. On s'écarte d'autant de l'*agôn*, qui ne tarde pas à trouver ses formes parfaites, soit avec les jeux et sports de compétition proprement dits, soit avec les jeux et sports de prouesse (chasse, alpinisme, mots croisés, problèmes d'échecs, etc.) où les champions, sans s'affronter directement, ne cessent de participer à un immense concours diffus et incessant.

Alea. — C'est en latin le nom du jeu de dés. Je l'emprunte ici pour désigner tous jeux fondés,

à l'exact opposé de l'*agôn*, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin. Pour mieux dire, le destin est le seul artisan de la victoire et celle-ci, quand il y a rivalité, signifie exclusivement que le vainqueur a été plus favorisé par le sort que le vaincu. Des exemples purs de cette catégorie de jeux sont fournis par les dés, la roulette, pile ou face, le baccara, la loterie, etc. Ici, non seulement on ne cherche pas à éliminer l'injustice du hasard, mais c'est l'arbitraire même de celui-ci qui constitue le ressort unique du jeu.

L'*alea* marque et révèle la faveur du destin. Le joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence. Il ne fait qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort. Il risque un enjeu. La justice — toujours recherchée, mais cette fois autrement, et qui tend à s'exercer là encore dans des conditions idéales — le récompense proportionnellement à son risque avec une rigoureuse exactitude. Toute l'application mise naguère à égaliser les chances des concurrents, est ici employée à équilibrer scrupuleusement le risque et le profit.

A l'inverse de l'*agôn*, l'*alea* nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification; il élimine la valeur professionnelle, la régularité, l'entraînement. Il en abolit en un instant les résultats accumulés. Il est disgrâce totale ou faveur absolue. Il apporte au joueur heureux infiniment

ce
en
usque

plus que ne saurait lui procurer une vie de labeur, de discipline et de fatigue. Il apparaît comme une insolente et souveraine dérision du mérite. Il suppose de la part du joueur une attitude exactement opposée à celle dont il fait preuve dans l'*agôn*. Dans celui-ci, il ne compte que sur lui; dans l'*alea*, il compte sur tout, sur le plus léger indice, sur la moindre particularité extérieure qu'il tient aussitôt pour un signe ou un avertissement, sur chaque singularité qu'il aperçoit, — sur tout, excepté sur lui.

L'*agôn* est une revendication ^{Krav} de la responsabilité personnelle, l'*alea* une démission de la volonté, un abandon au destin. Certains jeux comme les dominos, le jaquet, la plupart des jeux de cartes, combinent l'*agôn* et l'*alea* : le hasard préside à la composition des « mains » de chaque joueur et ceux-ci exploitent ensuite, de leur mieux et suivant leur force, le lot qu'un sort aveugle leur attribua. Dans un jeu comme le bridge, ce sont le savoir et le raisonnement qui constituent la défense propre du joueur et qui lui permettent de tirer le meilleur parti des cartes qu'il a reçues; dans un jeu du type du poker, ce sont plutôt des qualités de pénétration psychologique et de caractère.

En général, le rôle de l'argent est d'autant plus considérable que la part du hasard est plus grande et par conséquent la défense du joueur plus faible. La raison en apparaît clairement : l'*alea* n'a pas pour fonction de faire gagner de l'argent aux plus intelligents, mais tout au contraire d'abolir les supériorités naturelles ou

acquises des individus, afin de mettre chacun sur un pied d'égalité absolue devant le verdict aveugle de la chance.

Comme le résultat de l'*agôn* est nécessairement incertain et doit se rapprocher paradoxalement de l'effet du hasard pur, étant donné que les chances des concurrents sont en principe le plus équilibrées possible, il suit que toute rencontre qui possède les caractères d'une compétition réglée idéale peut faire l'objet de paris, c'est-à-dire d'*aleas* : ainsi les courses de chevaux ou de lévriers, les matches de football ou de pelote basque, les combats de coqs. Il arrive même que le taux des enjeux varie sans cesse, durant la partie, selon les péripéties de l'*agôn* ¹.

Les jeux de hasard apparaissent jeux humains par excellence. Les animaux connaissent les jeux de compétition, de simulacre et de vertige. K. Groos, notamment, apporte des exemples frappants pour chacune de ces catégories. En revanche, les animaux, trop engagés dans l'immédiat et trop esclaves de leurs impulsions, ne

1. Par exemple, aux Iles Baléares pour la pelote, en Colombie et aux Antilles pour les combats de coqs. Il va de soi qu'il ne convient pas de tenir compte des prix en espèces que peuvent toucher jockeys ou propriétaires, coureurs, boxeurs, joueurs de football, ou tels athlètes qu'on voudra. Ces prix, si considérables qu'on les suppose, ne rentrent pas dans la catégorie de l'*alea*. Ils récompensent une victoire ardemment disputée. Cette récompense, qui va au mérite, n'a rien à voir avec la faveur du sort, résultat de la chance qui demeure le monopole incertain des parieurs. Elle en est même le contraire.

X
X
 sauraient imaginer une puissance abstraite et insensible, au verdict de laquelle ils se soumettraient d'avance par jeu et sans réagir. Attendre passivement et délibérément la décision d'une fatalité, risquer sur elle un bien pour le multiplier proportionnellement aux chances de le perdre, est une attitude qui exige une possibilité de prévision, de représentation et de spéculation, dont seule est capable une réflexion objective et calculatrice. C'est peut-être dans la mesure où l'enfant reste proche de l'animal que les jeux de hasard n'ont pas pour lui l'importance qu'ils prennent pour l'adulte. Pour lui, jouer c'est agir. D'autre part, privé d'indépendance économique et sans argent qui lui appartient, il ne trouve pas dans les jeux de hasard ce qui fait leur attrait principal. Ils sont impuissants à le faire frissonner. Certes, les billes sont pour lui une monnaie. Cependant pour les gagner, il compte sur son adresse plutôt que sur sa chance.

★

L'agôn
par
Pascal
 L'*agôn* et l'*alea* traduisent des attitudes opposées et en quelque sorte symétriques, mais ils obéissent tous deux à une même loi : la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes. Car rien dans la vie n'est clair, sinon précisément que tout y est trouble au départ, les chances comme les mérites. Le jeu, *agôn* ou *alea*, est donc une tentative pour substituer à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites. Celles-ci sont telles que

le rôle du mérite ou du hasard s'y montre net et indiscutable. Elles impliquent aussi que tous doivent jouir exactement des mêmes possibilités de prouver leur valeur ou, dans l'autre échelle, exactement des mêmes chances de recevoir une faveur. De l'une ou de l'autre façon, on s'évade du monde en *le* faisant autre. On peut aussi s'en évader en *se* faisant autre. C'est à quoi répond la *mimicry*.

Mimicry. — Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : *in-lusio*), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. On se trouve alors en face d'une série variée de manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre. Je choisis de désigner ces manifestations par le terme de *mimicry*, qui nomme en anglais le mimétisme, notamment des insectes, afin de souligner la nature fondamentale et élémentaire, quasi organique, de l'impulsion qui les suscite.

Le monde des insectes apparaît en face du monde humain comme la solution la plus diver-

gente que fournisse la nature. Ce monde est opposé terme à terme à celui de l'homme, mais il est non moins élaboré, complexe et surprenant. Aussi me semble-t-il légitime de prendre ici en considération les phénomènes de mimétisme dont les insectes présentent les plus troublants exemples. En effet, à une conduite libre de l'homme, versatile, arbitraire, imparfaite et qui surtout aboutit à une œuvre extérieure, correspond chez l'animal, et plus particulièrement chez l'insecte, une modification organique, fixe, absolue qui marque l'espèce et qu'on voit infiniment et exactement reproduite de génération en génération chez des milliards d'individus : par exemple, les castes des fourmis et des termites en face de la lutte des classes, les dessins des ailes des papillons en face de l'histoire de la peinture. Pour peu qu'on admette cette hypothèse, sur la témérité de laquelle je ne nourris aucune illusion, l'inexplicable mimétisme des insectes fournit soudain une extraordinaire réplique au goût de l'homme de se déguiser, de se travestir, de porter un masque, de *jouer un personnage*. Seulement, cette fois, le masque, le travesti fait partie du corps, au lieu d'être un accessoire fabriqué. Mais, dans les deux cas, il sert exactement aux mêmes fins : changer l'apparence du porteur et faire peur aux autres ¹.

1. On trouvera des exemples de mimiques terrifiantes des insectes (attitude spectrale de la mante, transe du *Smerinthus ocellata*) ou de morphologies dissimulantes dans mon étude intitulée : « Mimétisme et psychasténie légendaire », *Le Mythe et l'Homme*, Paris, 1938, pp. 101-143. Cette étude traite malheureusement du problème dans une perspective qui m'apparaît aujourd'hui des

Chez les vertébrés, la tendance à imiter se traduit d'abord par une contagion toute physique, quasi irrésistible, analogue à la contagion du bâillement, de la course, de la claudication, du sourire et surtout du mouvement. Hudson a cru pouvoir affirmer que spontanément un jeune animal « suit tout objet qui s'éloigne, fuit tout objet qui s'approche ». A ce point qu'un agneau sursaute et se sauve si sa mère se retourne et se dirige vers lui, sans la reconnaître, alors qu'il emboîte le pas à l'homme, au chien, au cheval qu'il voit s'éloigner. Contagion et imitation ne sont pas encore simulacre, mais elles le rendent possible et font naître l'idée, le goût de la mimique. Chez les oiseaux, cette tendance aboutit aux parades nuptiales, aux cérémonies et exhibitions vaniteuses auxquelles, suivant les cas, mâles ou femelles se livrent avec une rare application et un évident plaisir. Quant aux crabes oxyrhinques qui plantent sur leur carapace toute algue ou polype qu'ils peuvent saisir, leur aptitude au déguisement, quelle que soit l'explication qu'elle reçoive, ne laisse pas de place au doute.

Mimique et travesti sont ainsi les ressorts complémentaires de cette classe de jeux. Chez l'enfant, il s'agit d'abord d'imiter l'adulte. D'où

plus fantaisistes. Je ne ferai plus, en effet, du mimétisme, un trouble de la perception de l'espace et une tendance à retourner à l'inanimé, mais, comme je le propose ici, l'équivalent chez l'insecte, des jeux de simulacre chez l'homme. Les exemples utilisés gardent, néanmoins, toute leur valeur. J'en reproduis quelques-uns dans le Dossier, en fin de volume, p. 280.

le succès des panoplies et des jouets-miniatures qui reproduisent les outils, les engins, les armes, les machines dont se servent les grandes personnes. La fillette joue à la maman, à la cuisinière, à la blanchisseuse, à la repasseuse; le garçon feint d'être un soldat, un mousquetaire, un agent de police, un pirate, un cow-boy, un martien¹, etc. Il fait l'avion en étendant les bras et en faisant le bruit du moteur. Mais les conduites de *mimicry* débordent largement de l'enfance dans la vie adulte. Elles couvrent également tout divertissement auquel on se livre, masqué ou travesti, et qui consiste dans le fait même que le joueur est masqué ou travesti et dans ses conséquences. Enfin il est clair que la représentation théâtrale et l'interprétation dramatique entrent de droit dans ce groupe.

Le plaisir est d'être autre ou de se faire passer pour un autre. Mais, comme il s'agit d'un jeu, il n'est pas essentiellement question de tromper le spectateur. L'enfant qui joue au train peut bien refuser le baiser de son père en lui disant qu'on n'embrasse pas les locomotives, il ne cherche pas à lui faire croire qu'il est une vraie locomotive. Au Carnaval, le masque ne cherche pas à faire croire qu'il est un vrai marquis, un vrai toréador, un vrai Peau Rouge, il cherche à faire peur et à mettre à profit la licence ambiante, elle-même résultat du fait que le masque

1. Comme on l'a justement remarqué, les panoplies des filles sont destinées à mimer des conduites proches, réalistes, domestiques, celles des garçons évoquent des activités lointaines, romanesques, inaccessibles ou même franchement irréelles.

masque
X

dissimule le personnage social et libère la personnalité véritable. L'acteur non plus ne cherche pas à faire croire qu'il est « pour de vrai » Lear ou Charles-Quint. Ce sont l'espion et le fugitif qui se déguisent pour tromper réellement, parce que, eux, ne jouent pas.

Activité, imagination, interprétation, la *mimicry* ne saurait guère avoir de rapport avec l'*alea*, qui impose au joueur l'immobilité et le frisson de l'attente, mais il n'est pas exclu qu'elle se compose avec l'*agôn*. Je ne pense pas aux concours de travestis où l'alliance est toute extérieure. Une complicité plus intime se laisse aisément déceler. Pour ceux qui n'y participent pas, tout *agôn* est un spectacle. Seulement c'est un spectacle qui, pour être valable, exclut le simulacre. Les grandes manifestations sportives n'en sont pas moins des occasions privilégiées de *mimicry*, pour peu qu'on se souvienne qu'ici le simulacre est transféré des acteurs aux spectateurs : ce ne sont pas les athlètes qui miment, mais bien les assistants. Déjà l'identification au champion, à elle seule, constitue une *mimicry* parente de celle qui fait que le lecteur se reconnaît dans le héros du roman, le spectateur dans le héros du film. Pour s'en convaincre, il n'est que de considérer la fonction parfaitement symétrique du champion et de la vedette, sur laquelle j'aurai l'occasion de revenir de façon plus explicite. Les champions, triomphateurs de l'*agôn*, sont les vedettes des réunions sportives. Les vedettes, à l'inverse, sont les vainqueurs d'une compétition diffuse dont l'enjeu est la fa-

veur populaire. Les uns et les autres reçoivent un courrier abondant, donnent des interviews à une presse avide, signent des autographes.

De fait, la course cycliste, le match de boxe ou de lutte, la partie de football, de tennis ou de polo constituent en soi des spectacles avec costumes, ouverture solennelle, liturgie appropriée, déroulement réglé. En un mot, ce sont des drames dont les différentes péripéties tiennent le public en haleine et aboutissent à un dénouement qui exalte les uns et déçoit les autres. La nature de ces spectacles demeure celle d'un *agôn*, mais ils apparaissent avec les caractères extérieurs d'une représentation. Les assistants ne se contentent pas d'encourager de la voix et du geste l'effort des athlètes de leur préférence, sinon à l'hippodrome celui des chevaux de leur choix. Une contagion physique les conduit à esquisser l'attitude des hommes ou des bêtes, pour les aider, à la manière dont on sait qu'un joueur de quilles incline son corps imperceptiblement dans la direction qu'il voudrait voir prendre à la lourde boule à la fin de son parcours. Dans ces conditions, outre le spectacle, prend naissance, au sein du public, une compétition par *mimicry*, qui double l'*agôn* véritable du terrain ou de la piste.

A l'exception d'une seule, la *mimicry* présente toutes les caractéristiques du jeu : liberté, convention, suspension du réel, espace et temps délimités. Toutefois la soumission continue à des règles impératives et précises ne s'y laisse pas constater. On l'a vu : la dissimulation de la réalité, la simulation d'une réalité seconde en

Ces jeux
les spectacles
voluptueux

tiennent lieu. La *mimicry* est invention incessante. La règle du jeu est unique : elle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion; elle consiste pour le spectateur à se prêter à l'illusion sans récuser de prime abord le décor, le masque, l'artifice auquel on l'invite à ajouter foi, pour un temps donné, comme à un réel plus réel que le réel.

Ilinx. — Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie.

Le trouble que provoque le vertige est recherché pour lui-même assez communément : je n'en citerai pour exemple que les exercices des derviches tourneurs et ceux des *voladores* mexicains. Je les choisis à dessein, car les premiers se rattachent, pour la technique employée, à certains jeux enfantins, tandis que les seconds évoquent plutôt les ressources raffinées de l'acrobatie et de la haute voltige : ils touchent ainsi aux deux pôles des jeux de vertige. Les derviches recherchent l'extase en tournant sur eux-mêmes, selon un mouvement qu'accélèrent des battements de tambour toujours plus précipités. La panique et l'hypnose de la conscience est atteinte par le paroxysme d'une rotation fré-

nétique contagieuse et partagée¹. Au Mexique, les *voladores* — Huastèques ou Totonèques — se hissent au sommet d'un mât haut de vingt à trente mètres. De fausses ailes pendues à leurs poignets les déguisent en aigles. Ils s'attachent par la taille à l'extrémité d'une corde. Celle-ci passe ensuite entre leurs orteils de façon qu'ils puissent effectuer la descente entière la tête en bas et les bras écartés. Avant de parvenir au sol, ils font plusieurs tours complets, treize selon Torquemada, décrivant une spirale qui va s'élargissant. La cérémonie, qui comprend plusieurs vols et commence à midi, est volontiers interprétée comme une danse du soleil couchant, qu'accompagnent des oiseaux, morts divinisés. La fréquence des accidents a conduit les autorités mexicaines à interdire ce dangereux exercice².

Il est du reste assez peu nécessaire d'invoquer ces exemples rares et prestigieux. Chaque enfant connaît aussi bien, en tournant rapidement sur lui-même, le moyen d'accéder à un état centrifuge de fuite et d'échappée, où le corps ne retrouve qu'avec peine son assiette et la perception sa netteté. Il n'y a pas de doute que l'enfant ne le fasse par jeu et qu'il ne s'y

1. O. DEPONT et X. COPPOLANI : *Les confréries religieuses musulmanes*, Alger, 1887, pp. 156-159, 329-339.

2. Description et photographies dans Helga Larsen, « Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions », *Ethnos*, vol. II, n° 4, July 1937, pp. 179-192, et dans Guy Stresser-Péan, « Les origines du volador et du comelagatoazte », *Actes du XXVIII^e Congrès International des Américanistes*, Paris, 1947, pp. 327-334. Je reproduis dans le Dossier, p. 284, un fragment de la description procurée dans ce dernier travail.

complaisante. Tel est le jeu de ^{TOP} *toton*, où il pivote sur un talon le plus vite qu'il peut. D'une manière analogue, dans le jeu haïtien du *maïs d'or*, deux enfants se tiennent par la main, face à face, les bras tendus. Le corps raidi et incliné en arrière, les pieds joints et affrontés, ils tournent à perdre haleine pour le plaisir de tituber après l'arrêt. Crier à tue-tête, dévaler une pente, le toboggan, le manège, pourvu qu'il tourne assez vite, la balançoire, si elle s'élève assez haut, procurent des sensations analogues.

Des traitements physiques variés les provoquent : la voltige, la chute ou la projection dans l'espace, la rotation rapide, la glissade, la vitesse, l'accélération d'un mouvement rectiligne ou sa combinaison avec un mouvement giratoire. Parallèlement, il existe un vertige d'ordre moral, un emportement qui saisit soudain l'individu. Ce vertige s'apparie volontiers avec le goût normalement réprimé du désordre et de la destruction. Il traduit des formes frustes et brutales de l'affirmation de la personnalité. Chez les enfants, on le constate notamment lors des jeux de main chaude, de pigeon-vole, de saute-mouton qui, tout à coup, se précipitent et tournent à la simple mêlée. Chez les adultes, rien de plus révélateur en ce domaine que l'étrange excitation qu'ils continuent à éprouver en fauchant d'une badine les hautes fleurs d'une prairie ou en faisant tomber en avalanche la neige d'un toit, ou encore que l'ivresse qu'ils apprennent à connaître dans les baraques foraines, par exemple en fracassant à grand bruit des monceaux de vaisselle de rebut.

Pour couvrir les diverses variétés d'un tel

transport qui est en même temps un désarroi, tantôt organique, tantôt psychique, je propose le terme *ilinx*, nom grec de tourbillon d'eau, d'où dérive précisément, dans la même langue, le nom du vertige (*ilingos*).

Ce plaisir, lui non plus, n'est pas le privilège de l'homme. Il convient d'abord d'évoquer le *tourgis* de certains mammifères, en particulier des moutons. Même s'il s'agit là d'une manifestation pathologique, elle est trop significative pour être passée sous silence. Au reste, les exemples dont le caractère de jeu ne fait aucun doute ne manquent pas. Les chiens tournent sur eux-mêmes pour attraper leur queue, jusqu'à ce qu'ils tombent. D'autres fois, ils sont pris d'une fièvre de courir qui ne les abandonne qu'épuisés. Les antilopes, les gazelles, les chevaux sauvages sont fréquemment saisis d'une panique qui ne correspond à aucun danger réel, ni même à la moindre apparence de péril, et qui traduit plutôt l'effet d'une impérieuse contagion et d'une complaisance immédiate à y céder¹. Les rats d'eau se divertissent à rouler sur eux-mêmes, comme s'ils étaient entraînés par les remous du courant. Le cas des chamois est plus remarquable encore. Selon Karl Groos, ils montent sur les névés; et là, chacun prenant de l'élan se laisse glisser à son tour le long d'une pente abrupte, pendant que les autres le regardent faire.

Le gibbon choisit une branche flexible, la

1. Karl Groos, *op. cit.*, p. 208.

courbe de son poids jusqu'à ce qu'elle se détende et le projette dans les airs. Il se rattrape comme il peut et recommence sans fin cet exercice inutile et inexplicable autrement que par sa séduction intime. Mais les oiseaux surtout sont amateurs de jeux de vertige. Ils se laissent choir, comme une pierre, d'une grande hauteur, et n'ouvrent leurs ailes qu'à quelques mètres du sol, donnant l'impression qu'ils vont s'y écraser. Puis ils remontent et de nouveau se laissent tomber. A la saison des amours, ils utilisent ce vol de prouesse pour séduire la femelle. Le faucon nocturne d'Amérique, décrit par Audubon, est un amateur virtuose de cette impressionnante acrobatie ¹.

Les hommes, après le toton, le maïs d'or, la glissade, le manège et l'escarpolette de leur enfance, disposent d'abord des effets de l'ivresse et de nombreuses danses, depuis le tourbillon mondain, mais insidieux, de la valse, jusqu'à maintes gesticulations forcenées, trépidantes, convulsives. Ils tirent un plaisir du même ordre de la griserie provoquée par une extrême vitesse, telle qu'elle est ressentie, par exemple, en skis, à motocyclette ou dans une voiture découverte. Pour donner à cette sorte de sensations l'intensité et la brutalité capables d'étourdir les organismes adultes, on a dû inventer des machineries puissantes. Il ne faut donc pas s'étonner qu'on ait dû souvent attendre l'âge industriel pour voir le vertige devenir véritablement une catégorie

1. Karl Groos, *ibid.*, pp. 111, 116, 265-266.

du jeu. Il est désormais dispensé à une multitude avide par mille appareils implacables, installés sur les champs de foire et dans les parcs d'attractions.

Ces engins dépasseraient évidemment leur but, s'il ne s'agissait que d'affoler les organes de l'oreille interne, dont dépend le sens de l'équilibre. Mais c'est tout le corps qui se trouve soumis à des traitements tels que chacun les redouterait, s'il ne voyait pas les autres se bousculer pour les subir. De fait, il vaut la peine d'observer la sortie de ces machines à vertige. Elles rendent des êtres blêmes, chancelants, à la limite de la nausée. Ils viennent de pousser des hurlements d'effroi, ils ont eu le souffle coupé et ont ressenti l'affreuse impression qu'à l'intérieur d'eux-mêmes, jusqu'à leurs organes avaient peur et se recroquevillaient comme pour échapper à un horrible assaut. Pourtant la plupart, avant même de s'être rassérénés, se hâtent déjà au guichet pour acheter le droit d'éprouver encore une fois le même supplice, dont ils attendent une jouissance.

Il faut dire jouissance, car on hésite à nommer distraction un pareil transport, qui s'apparente plus au spasme qu'au divertissement. Il importe d'autre part de remarquer que la violence du choc ressenti est telle que les propriétaires des appareils s'efforcent, dans les cas extrêmes, d'appâter les naïfs par la gratuité de l'attraction. Ils annoncent mensongèrement que « cette fois encore », elle ne coûte rien, alors qu'il en est ainsi systématiquement. En revanche, on fait payer aux spectateurs leur privilège de

considérer tranquillement du haut d'une galerie les affres des victimes consentantes ou surprises, exposées à des forces redoutables ou à d'étranges caprices.

Il serait téméraire de tirer des conclusions trop précises au sujet de cette curieuse et cruelle répartition des rôles. Celle-ci n'est pas caractéristique d'une sorte de jeux : elle se retrouve dans la boxe, le catch et dans les combats de gladiateurs. L'essentiel ici réside dans la poursuite de ce désarroi spécifique, de cette panique momentanée que définit le terme de vertige et des indubitables caractères de jeu qui s'y trouvent associés : liberté d'accepter ou de refuser l'épreuve, limites strictes et immuables, séparation d'avec le reste de la réalité. Que l'épreuve donne en outre matière à spectacle ne diminue pas, mais renforce sa nature de jeu.

pas des l'Pauk

b) DE LA TURBULENCE A LA RÈGLE

Les règles sont inséparables du jeu sitôt que celui-ci acquiert ce que j'appellerai une existence institutionnelle. A partir de ce moment, elles font partie de sa nature. Ce sont elles qui le transforment en instrument de culture fécond et décisif. Mais il reste qu'à la source du jeu réside une liberté première, besoin de détente et tout ensemble distraction et fantaisie. Cette liberté en est le moteur indispensable et elle demeure à l'origine de ses formes les plus complexes et les plus strictement organisées. Pareille puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, que je nomme *paidia*, se conjugue avec le goût de la difficulté gratuite, que je propose d'appeler *ludus*, pour aboutir aux différents jeux auxquels une vertu civilisatrice peut être attribuée sans exagération. Ils illustrent, en effet, les valeurs morales et intellectuelles d'une culture. Ils contribuent en outre à les préciser et à les développer.

J'ai choisi le terme de *paidia* parce qu'il a pour racine le nom de l'enfant et accessoirement par souci de ne pas déconcerter inutilement le lecteur en recourant à un terme emprunté à une langue des antipodes. Mais le sanscrit *kredati* et le chi-

TR
JUBEL
SERIC
IBERIANIST

FERRIN

0
IANT

nois *wan* paraissent à la fois plus riches et plus révélateurs, par la variété et la nature de leurs significations annexes. Il est vrai qu'ils présentent aussi les inconvénients d'une trop grande richesse, entre autres un certain danger de confusion. *Kredati* désigne le jeu des adultes, des enfants et des animaux. Il s'applique plus spécialement à la gambade, c'est-à-dire aux mouvements brusques et capricieux provoqués par une surabondance de gaieté ou de vitalité. Il s'emploie également pour les relations érotiques illicites, pour le va-et-vient des vagues et pour toute chose qui ondule au gré du vent. Le mot *wan* est plus explicite encore, tant par ce qu'il nomme que par ce qu'il écarte, c'est-à-dire les jeux d'adresse, de compétition, de simulacre et de hasard. En revanche, il manifeste de nombreux développements de sens sur lesquels j'aurai l'occasion de revenir.

A la lumière de ces rapprochements et de ces exclusives sémantiques, quelles peuvent être l'extension et la signification du terme de *paidia* ? Je le définirai, quant à moi, comme le vocable qui embrasse les manifestations spontanées de l'instinct de jeu : le chat empêtré dans une pelote de laine, le chien qui s'ébroue, le nourrisson qui rit à son hochet, représentent les premiers exemples identifiables de cette sorte d'activité. Elle intervient dans toute exubérance heureuse que traduit une agitation immédiate et désordonnée, une récréation primesautière et détendue, volontiers excessive, dont le caractère impromptu et déréglé demeure l'essentielle, sinon l'unique raison d'être. De la galipette au gri-

bouillis, de la chamaille au tintamarre, il ne manque pas d'illustrations parfaitement claires de semblables prurits de mouvements, de couleurs ou de bruits.

Ce besoin élémentaire d'agitation et de vacarme apparaît d'abord comme impulsion de toucher à tout, de saisir, de goûter, de flairer, puis de laisser tomber tout objet accessible. Il devient volontiers goût de détruire ou de briser. Il explique le plaisir de couper sans fin du papier avec des ciseaux, de mettre de l'étoffe en charpie, de faire s'écrouler un assemblage, de traverser une file, d'apporter le désordre dans le jeu ou l'occupation des autres, etc. Bientôt vient l'envie de mystifier ou de défier, en tirant la langue, en faisant des grimaces, en faisant semblant de toucher ou de jeter l'objet interdit. Il s'agit pour l'enfant de s'affirmer, de se sentir cause, de forcer les autres à lui prêter attention. De cette manière, K. Groos rapporte le cas d'un singe qui prenait plaisir à tirer la queue d'un chien qui cohabitait avec lui, chaque fois que celui-ci faisait mine de s'endormir. La joie primitive de détruire et de renverser a été notamment observée chez un singe capucin, par la sœur de C. J. Romanes, avec une précision de détails des plus significative¹.

L'enfant ne s'en tient pas là. Il aime à jouer avec sa propre douleur, par exemple en agaçant de sa langue une dent malade. Il aime aussi

1. Observation citée par K. Groos : *op. cit.*, pp. 88-89 et reproduite dans le Dossier, p. 285.

qu'on lui fasse peur. Il recherche ainsi tantôt un mal physique, mais limité, dirigé, dont il est cause, tantôt une angoisse psychique, mais sollicitée par lui et qu'il fait cesser à son commandement. Ici et là sont déjà reconnaissables les aspects fondamentaux du jeu : activité volontaire, convenue, séparée et gouvernée.

Bientôt naît le goût d'inventer des règles et de s'y plier obstinément, quoi qu'il en coûte : l'enfant tient alors avec lui-même ou avec ses camarades toutes sortes de paris, qui sont, comme on l'a vu, les formes élémentaires de l'*agôn*, il marche à cloche-pieds, à reculons, en fermant les yeux, joue à qui, le plus longtemps, regardera le soleil, supportera une douleur ou demeurera dans une position pénible.

En général, les premières manifestations de la *paidia* n'ont pas de nom et ne sauraient en avoir, précisément parce qu'elles demeurent en deçà de toute stabilité, de tout signe distinctif, de toute existence nettement différenciée, qui permettrait au vocabulaire de consacrer leur autonomie par une dénomination spécifique. Mais aussitôt qu'apparaissent les conventions, les techniques, les ustensiles, apparaissent avec eux les premiers jeux caractérisés : saute-mouton, cache-cache, le cerf-volant, le toton, la glissade, colin-maillard, la poupée. Ici, commencent à bifurquer les voies contradictoires de l'*agôn*, de l'*alea*, de la *mimicry*, de l'*ilinx*. Ici, intervient également le plaisir qu'on éprouve à résoudre une difficulté créée à dessein, arbitrairement définie, telle, enfin, que le fait d'en

mok nuses

venir à bout n'apporte aucun autre avantage que le contentement intime de l'avoir résolue.

Ce ressort, qui est proprement le *ludus*, se laisse lui aussi déceler dans les différentes catégories de jeux, sauf dans ceux qui reposent intégralement sur une pure décision du sort. Il apparaît comme le complément et comme l'éducation de la *paidia*, qu'il discipline et qu'il enrichit. Il fournit l'occasion d'un entraînement et aboutit normalement à la conquête d'une habileté déterminée, à l'acquisition d'une maîtrise particulière, dans le maniement de tel ou tel appareil ou dans l'aptitude à découvrir une réponse satisfaisante à des problèmes d'ordre strictement conventionnel.

X La différence avec l'*agôn* est que, dans le *ludus*, la tension et le talent du joueur s'exercent en dehors de tout sentiment explicite d'émulation ou de rivalité : on lutte contre l'obstacle et non contre un ou plusieurs concurrents. Sur le plan de l'habileté manuelle, on peut citer les jeux du genre du bilboquet, du diabololo ou du yoyo. Ces instruments simples utilisent volontiers les lois naturelles élémentaires; par exemple, la pesanteur et la rotation, dans le cas du yoyo, où il s'agit de transformer un mouvement rectiligne alternatif en mouvement circulaire continu. Le cerf-volant repose à l'inverse sur l'exploitation d'une situation atmosphérique concrète. Grâce à lui, le joueur effectue à distance une sorte d'auscultation du ciel. Il projette sa présence au-delà des limites de son corps. De même, le jeu de colin-maillard offre l'occasion d'éprouver les ressources de la

perception en se passant de la vue¹. On aperçoit aisément que les possibilités du *ludus* sont quasi infinies.

Des appareils comme le solitaire ou la bague-naude appartiennent déjà, au sein de la même espèce, à un autre groupe de jeux : ils font un constant appel à l'esprit de calcul et de combinaison. Enfin les mots croisés, les récréations mathématiques, les anagrammes, vers olorimes et logogripes de diverses sortes, la lecture active de romans policiers (j'entends en essayant d'identifier le coupable), les problèmes d'échecs ou de bridge, constituent, sans instruments, autant de variétés de la forme la plus répandue et la plus pure du *ludus*.

On constate toujours une situation de départ susceptible de se répéter indéfiniment, mais sur la base de laquelle des combinaisons toujours nouvelles peuvent se produire. Elles suscitent ainsi chez le joueur une émulation avec lui-même et elles lui permettent de constater les étapes d'un progrès dont il s'enorgueillit avec complaisance vis-à-vis de ceux qui partagent son goût. Le rapport du *ludus* avec l'*agôn* est manifeste. D'ailleurs, comme dans le cas des problèmes d'échecs ou de bridge, il peut arriver que ce soit le même jeu qui apparaisse tantôt comme *agôn* et tantôt comme *ludus*.

La combinaison de *ludus* et d'*alea* n'est pas moins fréquente : elle est notamment recon-

1. Kant en avait déjà fait la remarque. Voir Y. HIRN : *Les jeux d'enfants*, trad. franç., Paris, 1926, p. 63.

KAPPE-
STRID
GKRE
STOLT

naissable dans celles des « réussites », où l'ingéniosité des manœuvres influe tant soit peu sur le résultat, et dans les appareils à sous, où le joueur peut, dans une faible mesure, calculer l'impulsion donnée à la bille qui marque les points et en diriger le parcours. Il n'empêche que, dans ces deux exemples, le hasard décide pour l'essentiel. Cependant, le fait que le joueur n'est pas complètement désarmé et qu'il sait pouvoir compter, fût-ce pour une part minime, sur son adresse ou sur son talent, suffit ici à composer la nature du *ludus* avec celle de l'*alea*¹.

De même le *ludus* se compose volontiers avec la *mimicry*. Dans le cas le plus simple, il donne les jeux de constructions qui sont toujours jeux d'illusion, qu'il s'agisse des animaux fabriqués avec des tiges de mil par les enfants Dogons; des grues ou des automobiles construites en articulnant les lames d'acier perforées et les poulies de quelque *meccano*; ou des modèles-réduits d'avion ou de bateau que les adultes ne dédaignent pas de bâtir méticuleusement. Mais c'est la représentation théâtrale qui, fournissant la conjonction essentielle, discipline la *mimicry* jusqu'à en faire un art riche de mille conventions diverses, de techniques raffinées, de ressources subtiles et complexes. Par cette heureuse complicité, le jeu montre en plein sa fécondité culturelle.

1. Sur l'étonnant développement pris par les appareils à sous dans le monde moderne et sur les conduites fascinées ou obsessionnelles qu'ils provoquent, voir le Dossier, p. 286.

Au contraire, de la même façon qu'il ne saurait y avoir d'alliance entre la *paidia* qui est tumulte et exubérance, et l'*alea* qui est attente passive de la décision du sort, frisson immobile et muet, il ne saurait y en avoir davantage entre le *ludus*, qui est calcul et combinaison, et l'*ilinx*, qui est emportement pur. Le goût de la difficulté vaincue ne peut intervenir ici que pour combattre le vertige et l'empêcher de devenir désarroi ou panique. Il est alors école de maîtrise de soi, effort difficile pour conserver le sang-froid ou l'équilibre. Loin de se composer avec l'*ilinx*, il procure comme dans l'alpinisme et la haute voltige, la discipline propre à en neutraliser les dangereux effets.

★

Réduit à lui-même, le *ludus*, semble-t-il, demeure incomplet, sorte de pis-aller destiné à tromper l'ennui. Beaucoup ne s'y résignent qu'en attendant mieux, jusqu'à l'arrivée de partenaires qui leur permettent d'échanger, pour un jeu disputé, ce plaisir sans écho. Cependant, même dans le cas des jeux d'adresse ou de combinaison (réussites, puzzles, mots croisés, etc.) qui excluent l'intervention d'autrui ou qui la rendent indésirable, le *ludus* n'entretient pas moins chez le joueur l'espoir de réussir au prochain essai là où il vient d'échouer ou celui d'obtenir un nombre de points plus élevé que celui qu'il vient d'atteindre. De cette manière, l'influence de l'*agôn* se manifeste à nouveau. En fait, elle colore l'atmosphère générale du plaisir pris à

VERSTE
TALD
X

X

X

vaincre une difficulté arbitraire. En effet, si chacun de ces jeux est pratiqué par un solitaire et ne donne lieu en principe à aucune compétition, il est aisé à tout moment d'en faire un concours, doté ou non de prix, que les journaux, à l'occasion, ne se font pas faute d'organiser. Ce n'est pas, non plus, par hasard si les appareils à sous se trouvent dans les cafés, c'est-à-dire dans les endroits où l'usager peut grouper autour de lui un embryon de public.

Il est d'ailleurs un caractère du *ludus* qui s'explique, à mon avis, par la hantise de l'*agôn* qui ne cesse de peser sur lui : c'est qu'il est éminemment dépendant de la mode. Le yoyo, le bilboquet, le diablo, la baguenaude sont apparus et disparus comme par magie. Ils ont bénéficié d'un engouement qui n'a pas laissé de traces et qu'un autre est venu bientôt remplacer. Pour être plus stable, la vogue des divertissements de nature intellectuelle n'est pas moins délimitée par le temps : le rébus, l'anagramme, l'acrostiche, la charade ont eu leur heure. Il est probable que les mots croisés et le roman policier subiront le même sort. Un tel phénomène resterait énigmatique si le *ludus* constituait une distraction aussi individuelle qu'il paraît. En réalité, il baigne dans une ambiance de concours. Il ne se maintient que dans la mesure où la ferveur de quelques passionnés le transforme en un *agôn* virtuel. Quand celle-ci lui manque, il est impuissant à subsister par lui-même. En effet, il est insuffisamment entretenu par l'esprit de compétition organisée, qui pourtant ne lui est

pas essentiel; et il ne fournit la matière d'aucun spectacle capable d'attirer les foules. Il demeure flottant et diffus ou il risque de tourner à l'idée fixe pour le maniaque isolé qui s'y consacre absolument et qui, pour s'y adonner, néglige de plus en plus ses rapports avec autrui.

La civilisation industrielle a fait naître une forme particulière de *ludus* : le *hobby*, activité seconde, gratuite, entreprise et continuée pour le plaisir : collection, art d'agrément, joies du bricolage ou de la petite invention, en un mot toute occupation qui apparaît en premier lieu comme compensatrice de la mutilation de la personnalité entraînée par le travail à la chaîne, de nature automatique et parcellaire. On a constaté que le *hobby* prenait volontiers la forme de la construction par l'ouvrier, redevenu artisan, de modèles réduits, mais complets, des machines à la fabrication desquelles il est condamné à ne coopérer que par un même geste toujours répété, qui ne demande de sa part ni adresse ni intelligence. La revanche sur la réalité est ici évidente : elle est d'ailleurs positive et féconde. Elle répond à l'une des fonctions les plus hautes de l'instinct du jeu. Il n'est pas étonnant que la civilisation technicienne contribue à la développer, même à titre de contrepoids à ses aspects les plus rébarbatifs. Le *hobby* est à l'image des rares qualités qui en rendent possible le développement.

D'une façon générale, le *ludus* propose au désir primitif de s'ébattre et de se divertir des obstacles arbitraires perpétuellement renouvelés;

il invente mille occasions et mille structures où trouvent à se satisfaire à la fois le désir de détente et le besoin dont l'homme ne semble pas pouvoir s'affranchir, d'utiliser en pure perte le savoir, l'application, l'adresse, l'intelligence dont il dispose, sans compter la maîtrise de soi, la capacité de résister à la souffrance, à la fatigue, à la panique ou à l'ivresse.

A ce titre, ce que j'appelle *ludus* représente dans le jeu l'élément dont la portée et la fécondité culturelles apparaissent comme les plus saisissantes. Il ne traduit pas une attitude psychologique aussi tranchée que l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* ou l'*ilinx*, mais en disciplinant la *paidia*, il travaille indistinctement à donner aux catégories fondamentales du jeu leur pureté et leur excellence.

☆

Le *ludus* n'est d'ailleurs pas la seule métamorphose concevable de la *paidia*. Une civilisation comme celle de la Chine classique inventa pour elle une destinée différente. Toute de sagesse et de circonspection, la culture chinoise est moins tournée vers l'innovation de parti-pris. Le besoin de progrès et l'esprit d'entreprise lui apparaissent volontiers comme une sorte de démanigaison sans fertilité décisive. Dans ces conditions, elle oriente naturellement la turbulence, le surcroît d'énergie de la *paidia* dans une direction mieux accordée à ses valeurs suprêmes. C'est ici le lieu de revenir au terme *wan*. Selon certains, il désignerait étymologiquement l'action de caresser indéfiniment un morceau

de jade pour le polir, pour éprouver sa douceur ou pour accompagner une rêverie. Peut-être est-ce à cause de cette origine qu'il met en lumière un autre destin de la *paidia*. La réserve d'agitation libre qui la définit au départ semble en ce cas dérivée, non pas vers la prouesse, le calcul, la difficulté vaincue, mais vers le calme, la patience, le songe vain. Le caractère *wan* désigne essentiellement en effet toutes sortes d'occupations semi-machinales qui laissent l'esprit distrait et vagabond, certains jeux complexes qui l'apparentent au *ludus*, et en même temps la méditation nonchalante, la contemplation paresseuse.

Le tumulte, le vacarme sont désignés par l'expression *jeou-nao*, littéralement « ardent-désordre ». Composé avec ce même terme *nao*, le caractère *wan* évoque toute conduite exubérante et joyeuse. Mais il doit être composé avec ce caractère. Avec le caractère *tchouang* (feindre), il signifie « s'amuser à faire semblant de... ». On voit qu'il coïncide assez exactement avec les différentes manifestations possibles de la *paidia*, sans qu'employé seul, il puisse désigner un genre de jeux particulier. Il n'est utilisé ni pour la compétition, ni pour les dés, ni pour l'interprétation dramatique. Autant dire qu'il exclut les diverses catégories des jeux que j'ai nommés institutionnels.

Des termes plus spécialisés désignent ceux-ci. Le caractère *hsi* correspond aux jeux de déguisement ou de simulacre : il couvre le domaine du théâtre et des arts du spectacle. Le caractère *choua* renvoie aux jeux d'adresse et

d'habileté : mais il s'emploie aussi pour les joutes de plaisanteries et de quolibets, pour l'escrime, pour les exercices de perfectionnement dans un art difficile. Le caractère *teou* désigne la lutte proprement dite : les combats de coqs, le duel. On l'emploie cependant pour les jeux de cartes. Enfin, le caractère *tou*, qui ne saurait en aucun cas s'appliquer à un jeu d'enfant, désigne les jeux de hasard, les risques, les paris, les ordalies. Il nomme aussi le blasphème, car tenter la chance est considéré comme un pari sacrilège contre la destinée¹.

Le vaste domaine sémantique du terme *wan* n'en apparaît que plus digne d'intérêt. Il inclut d'abord le jeu enfantin et toute variété de divertissement insouciant et frivole, que peuvent évoquer par exemple les verbes folâtrer, batifoler, badiner, etc. Il est employé pour les pratiques sexuelles désinvoltes, anormales ou étranges. En même temps, il est utilisé pour les jeux qui demandent réflexion et *qui interdisent la hâte*, comme les échecs, le jeu de pions, le puzzle (*Tai Kiao*) et le jeu des neuf anneaux². Il comprend aussi le plaisir d'apprécier la saveur d'un mets ou

1. Le Chinois connaît en outre le terme *yeou* qui désigne les flâneries et les jeux de l'espace, en particulier le cerf-volant, et d'autre part les grandes randonnées de l'âme, les voyages mystiques des shamans, l'errance des fantômes et des damnés.

2. Jeu analogue à la bague-naude : neuf anneaux forment une chaîne, ils sont engagés les uns dans les autres et traversés par une tringle attachée à un support. Le jeu consiste à les dégager. Avec de l'expérience, on y réussit, sans faire grande attention à une manipulation pourtant délicate et compliquée, toujours longue et où la moindre erreur oblige à tout reprendre.

le bouquet d'un vin, le goût de collectionner des œuvres d'art, ou encore celui d'examiner, de manier avec volupté et même de façonner de menus bibelots, ce qui l'apparente à la catégorie occidentale du *hobby*, c'est-à-dire à la manie collectionneuse ou bricoleuse. Il évoque enfin la douceur paisible et reposante du clair de lune, le plaisir d'une partie de barque sur un lac limpide, la contemplation prolongée d'une cascade ¹.

★

L'exemple du mot *wan* montre déjà que le destin des cultures se lit également dans les jeux. Donner la préférence à l'*agón*, à l'*alea*, à la *mimicry* ou à l'*ilinx* contribue à décider l'avenir d'une civilisation. De même, infléchir la réserve d'énergie disponible que représente la *paidia* vers l'invention ou vers la songerie, manifeste un choix, implicite sans doute, mais fondamental et d'indiscutable portée.

1. D'après les renseignements fournis par DUYVENDAK à Huizinga (*Homo ludens*, trad. franç., p. 64) une étude du Dr. CHOU LING, de précieuses indications de M. ANDRÉ d'HORMON et le *Chinese-English Dictionary*, de HERBERT A. GILES, 2^e édit., Londres, 1912, pp. 510-511 (*hsi*), 1250 (*choua*), 1413 (*teou*), 1452 (*wan*), 1487-1488 (*tou*), 1662-1663 (*yeou*).

TABLEAU I
RÉPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire ↓	courses } non réglées luttes } etc. } athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	boxe billard escrime dames football échecs compétitions sporti- ves en général	pari roulette loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

VOCATION SOCIALE DES JEUX

Le jeu n'est pas seulement distraction individuelle. Peut-être même l'est-il beaucoup plus rarement qu'on ne pense. Certes, il existe nombre de jeux, notamment de jeux d'adresse, où se manifeste une habileté toute personnelle et où il ne saurait surprendre qu'on jouât seul. Mais les jeux d'adresse apparaissent vite comme des jeux de compétition dans l'adresse. Il en est une preuve évidente. Si individuel qu'on imagine le maniement de l'engin avec lequel on joue : cerf-volant, toupie, yoyo, diabolo, bilboquet ou cerceau, on se lasserait vite de s'en amuser, s'il n'y avait ni concurrents ni spectateurs, au moins virtuels. Un élément de rivalité apparaît dans ces divers exercices, et chacun cherche à éblouir des rivaux, peut-être invisibles ou absents, en accomplissant des prouesses inédites, en enchérissant sur la difficulté, en établissant de précaires records de durée, de vitesse, de précision, de hauteur, tirant gloire, en un mot, ne fût-ce que par devers soi, de n'importe quelle performance difficile à égaler. D'une façon générale, le possesseur d'une toupie ne se

divertit guère au milieu de fervents du bilboquet, ni l'amateur de cerf-volant parmi un groupe occupé à jouer au cerceau. Les propriétaires de mêmes jouets se réunissent dans un endroit consacré par la coutume ou simplement commode : là, ils mesurent leur savoir-faire. Tel est souvent l'essentiel de leur plaisir.

La tendance à la compétition ne reste pas longtemps implicite et spontanée. Elle aboutit à préciser un règlement, adopté d'un commun accord. La Suisse connaît ainsi des concours de cerfs-volants en bonne et due forme. L'appareil qui vole le plus haut est proclamé vainqueur. En Orient, la lutte revêt l'aspect d'un tournoi caractérisé : la ficelle de l'engin, sur une certaine distance à partir de la voilure, est enduite de poix, où sont fichés des morceaux de verre aux arêtes coupantes. Il s'agit de trancher en la croisant en virtuose la corde des autres planeurs : compétition accusée, issue d'une récréation qui ne paraît pas s'y prêter en principe.

Un autre exemple frappant du passage d'un divertissement solitaire à un plaisir de compétition et même de spectacle, est fourni par le bilboquet. Celui des Esquimos représente très schématiquement un animal : ours ou poisson. Il est percé de trous multiples. Le joueur doit les enfiler tous dans un ordre déterminé, le stylet bien en main. Puis il recommence la série, le stylet tenu dans l'index replié, ensuite le stylet sortant du pli du coude, puis serré entre les dents, cependant que le corps de l'instrument décrit des figures toujours plus compliquées. Chaque coup manqué oblige le joueur

maladroit à passer l'engin à un rival. Celui-ci entreprend la même progression, essaie de rattraper son retard ou de prendre de l'avance. En même temps qu'il lance et rattrape le bilboquet, le joueur mime une aventure ou analyse une action. Il raconte un voyage, une chasse, un combat, il énumère les différentes phases du dépeçage de la proie, opération qui est le monopole des femmes. A chaque nouveau trou, il annonce, triomphant :

Elle reprend son couteau
Fend le phoque
Enlève la peau
Enlève les intestins
Ouvre le poitrail
Enlève les entrailles
Enlève les côtes
Enlève la colonne vertébrale
Enlève le bassin
Enlève les membres postérieurs
Enlève la tête
Enlève la graisse
Plie la peau en deux
La trempe dans l'urine
La fait sécher au soleil, etc.

Parfois le joueur s'en prend à son rival et entreprend en imagination de le mettre en pièces :

Je te frappe
Je te tue
Je te coupe la tête
Je coupe ton bras

Et puis l'autre
Je coupe ta jambe
Et puis l'autre
Les morceaux aux chiens
Les chiens mangent...

Et non seulement les chiens, mais aussi les renards, les corbeaux, les crabes, tout ce qui vient à l'esprit. L'autre, avant de reprendre le combat, devra d'abord reconstituer son corps dans l'ordre inverse. Cette poursuite idéale est ponctuée par les clameurs de l'assistance, qui suit avec passion les épisodes du duel.

A ce stade, le jeu d'adresse est évidemment phénomène de culture : support de communion et d'allégresse collective dans le froid et la longue obscurité de la nuit arctique. Ce cas extrême n'est pas exception. Mais il présente l'avantage de suggérer à quel point le jeu le plus individuel de nature ou de destination, se prête aisément à toutes sortes de développements et enrichissements qui, le cas échéant, ne sont pas loin d'en faire une manière d'institution. On dirait qu'il manque quelque chose à l'activité de jeu, quand elle est réduite à un simple exercice solitaire.

Les jeux ne trouvent généralement leur plénitude qu'au moment où ils suscitent une résonance complice. Même quand, en principe, les joueurs pourraient sans inconvénient s'y adonner à l'écart chacun de son côté, les jeux deviennent vite prétextes à concours ou à spectacles, comme on vient de le constater pour le

cerf-volant ou le bilboquet. La plupart d'entre eux, en effet, apparaissent demande et réponse, défi et riposte, provocation et contagion, effervescence ou tension partagée. Ils ont besoin de présences attentives et sympathiques. Il est vraisemblable qu'aucune des catégories de jeux n'échappe à cette loi. Même les jeux de hasard semblent avoir plus d'attrait dans la foule, sinon dans la cohue. Rien n'empêche les joueurs de passer leurs paris par téléphone ou de risquer leurs mises confortablement, chez l'un d'entre eux, dans un salon discret. Mais non, ils préfèrent être là, pressés par l'affluence qui encombre l'hippodrome ou le casino, tant leur plaisir et leur excitation se trouvent accrus par le frisson fraternel d'une multitude d'inconnus.

De même, il est pénible de se trouver seul dans une salle de spectacle, même au cinéma, malgré l'absence d'acteurs exposés à souffrir d'un tel vide. Il est clair, d'autre part, qu'on se déguise ou qu'on se masque pour les autres. Enfin, les jeux de vertige sont logés à la même enseigne : la balançoire, le manège, le toboggan requièrent de leur côté une effervescence, une fièvre collectives, qui soutiennent et encouragent la griserie qu'ils procurent.

Ainsi, les différentes catégories de jeu, l'*agôn* (par définition), l'*alea*, la *mimicry*, l'*ilinx* supposent, non la solitude, mais la compagnie. Cependant, il s'agit le plus souvent d'un cercle nécessairement restreint. Chacun devant jouer à son tour, conduire son jeu à la fois comme il l'entend et comme l'ordonnent les règles, le nombre des joueurs ne saurait se multiplier à

l'infini, pour peu que tous interviennent activement. Une partie ne souffre qu'un lot limité de partenaires associés ou non. Le jeu apparaît donc volontiers comme une occupation de petits groupes d'initiés ou d'*aficionados*, se livrant à l'écart et pour quelques instants à leur divertissement favori. Pourtant, déjà, la multitude des spectateurs favorise la *mimicry*, exactement comme la turbulence collective stimule l'*ilinx* et s'en nourrit à son tour.

En certaines circonstances, même les jeux que leur nature semblait destiner à être joués entre peu de joueurs, percent ce plafond et se manifestent sous des formes qui, tout en continuant sans aucun doute d'appartenir au domaine du jeu, n'en réclament pas moins une organisation développée, un appareil complexe, un personnel spécialisé et hiérarchisé. En un mot, ils suscitent des structures permanentes et délicates, qui en font des institutions de caractère officieux, privé, marginal, parfois clandestin, mais dont le statut apparaît remarquablement assuré et durable.

Chacune des catégories fondamentales du jeu présente de cette manière des aspects socialisés qui, par leur ampleur et leur stabilité, ont acquis droit de cité dans la vie collective. Pour l'*agón*, cette forme socialisée est essentiellement le sport, auquel s'ajoutent des épreuves impures qui mélangent insidieusement le mérite et la chance, comme les jeux radiophoniques et les concours qui relèvent de la publicité commerciale; pour l'*alea*, ce sont les casinos, les champs de courses, les loteries d'Etat et la variété des

FORVALICJ
jeux gérés par de puissantes sociétés de pari mutuel; pour la *mimicry*, les arts du spectacle, de l'Opéra aux marionnettes et au Guignol, et d'une façon plus louche, déjà orientée vers le vertige, le Carnaval et le bal masqué; pour l'*ilinx* enfin, la fête foraine et les occasions annuelles, cycliques, de frairie et de liesse populaires.

U13334
Tout un chapitre de l'étude des jeux doit examiner ces manifestations par où les jeux sont directement insérés dans les mœurs quotidiennes. Ces manifestations contribuent en effet à donner aux différentes cultures quelques-uns de leurs usages et de leurs institutions les plus aisément identifiables.

CORRUPTION DES JEUX

Quand il s'est agi de dénombrer les caractères qui définissent le jeu, celui-ci est apparu comme une activité : 1° libre; 2° séparée; 3° incertaine; 4° improductive; 5° réglée; 6° fictive; étant entendu que les deux derniers caractères tendent à s'exclure l'un l'autre.

Ces six qualités, purement formelles, apprennent assez peu sur les différentes attitudes psychologiques qui commandent les jeux. Opposant du moins fortement le monde du jeu au monde de la réalité, soulignant que le jeu est essentiellement une activité à part, elles laissent prévoir que toute contamination avec la vie courante risque de corrompre et de ruiner sa nature même.

Dès lors, il peut être intéressant de se demander ce que deviennent les jeux, quand la cloison rigoureuse qui sépare leurs règles idéales des lois diffuses et insidieuses de l'existence quotidienne, perd sa netteté nécessaire. Certes, ils ne sauraient se répandre tels quels au-delà du terrain (échiquier, damier, lice, piste, stade ou

scène) qui leur est réservé ou du temps qui leur est imparti et dont la fin signifie de manière inexorable la fermeture d'une parenthèse. Ils prendront nécessairement des formes assez différentes, sans doute parfois inattendues.

En outre, dans le jeu, un code strict et absolu gouverne à lui seul des amateurs dont l'assentiment préalable apparaît comme la condition même de leur participation à une activité isolée et entièrement conventionnelle. Mais, si la convention, soudain, n'est plus acceptée ou n'est plus sentie comme telle ? Si l'isolement n'est plus respecté ? Les formes ni la liberté du jeu ne peuvent assurément subsister. Seule demeure, tyrannique et pressante, l'attitude psychologique qui poussait à adopter tel jeu ou telle espèce de jeu de préférence à telle autre. On se souvient que ces attitudes distinctives sont au nombre de quatre : l'ambition de triompher grâce au seul mérite dans une compétition réglée (*agôn*), la démission de la volonté au profit d'une attente anxieuse et passive de l'arrêt du sort (*alea*), le goût de revêtir une personnalité étrangère (*mimicry*), enfin la poursuite du vertige (*ilinx*). Dans l'*agôn*, le joueur ne compte que sur lui, il s'efforce et s'acharne; dans l'*alea*, il compte sur tout, excepté sur lui, et il s'abandonne aux puissances qui lui échappent; dans la *mimicry*, il imagine qu'il est un autre que lui, et il invente un univers fictif; dans l'*ilinx*, il contente l'envie de voir passagèrement ruinés la stabilité et l'équilibre de son corps, d'échapper à la tyrannie de sa perception, de provoquer la déroute de sa conscience.

Si le jeu consiste à fournir à ces puissants instincts une satisfaction formelle, idéale, limitée, maintenue à l'écart de la vie courante, qu'en advient-il donc quand toute convention est rejetée ? Quand l'univers du jeu n'est plus étanche ? Quand il y a contamination avec le monde réel, où chaque geste entraîne des conséquences inéluctables ? A chacune des rubriques fondamentales répond alors une perversion spécifique qui résulte de l'absence à la fois de frein et de protection. L'empire de l'instinct redevenant absolu, la tendance que parvenait à abuser l'activité isolée, abritée et en quelque sorte neutralisée du jeu, se répand dans la vie courante et tend à la subordonner autant qu'elle peut à ses exigences propres. Ce qui était plaisir devient idée fixe; ce qui était évasion devient obligation; ce qui était divertissement devient passion, obsession et source d'angoisse.

Le principe du jeu est corrompu. Il faut ici bien prendre garde qu'il ne l'est pas par l'existence de tricheurs ou de joueurs professionnels, mais uniquement par la contagion de la réalité. Au fond, il n'y a pas perversion du jeu, il y a errement et dérive d'une des quatre impulsions primaires qui président aux jeux. Le cas n'est nullement exceptionnel. Il se produit chaque fois que l'instinct considéré ne rencontre pas dans la catégorie de jeux qui lui correspond, la discipline et le refuge qui le fixe, ou chaque fois qu'il refuse de se contenter d'un tel leurre.

Le tricheur, lui, reste dans l'univers du jeu. S'il en tourne les règles, c'est du moins en feignant de les respecter. Il cherche à donner le

change. Il est malhonnête, mais hypocrite. De sorte qu'il sauvegarde et proclame par son attitude la validité des conventions qu'il viole, car il a besoin qu'au moins les autres leur obéissent. S'il est découvert, on le chasse. L'univers du jeu demeure intact. De même, celui qui d'une activité de jeu fait son métier, ne change aucunement la nature de celle-ci. Certes, lui-même ne joue pas : il exerce une profession. La nature de la compétition ou celle du spectacle ne sont guère modifiées, si les athlètes ou les comédiens sont des professionnels qui jouent contre un salaire et non des amateurs qui n'attendent que le plaisir. La différence n'atteint qu'eux.

Pour les boxeurs, les cyclistes ou les acteurs professionnels, l'*agôn* ou la *mimicry* a cessé d'être une distraction destinée à les reposer des fatigues ou à les changer de la monotonie d'un travail qui pèse et qui use. Il est leur travail même, nécessaire à leur subsistance, activité constante et absorbante, pleine d'obstacles et de problèmes, dont ils se délassent justement en *jouant* à un jeu qui ne les engage pas.

Pour l'acteur aussi, la représentation théâtrale est un simulacre. Il se grime, il s'habille, il joue, il récite. Mais, lorsque le rideau tombe, les lumières éteintes, il est rendu au réel. La séparation des deux univers demeure absolue. De même, pour le professionnel du cyclisme, de la boxe, du tennis ou du football, l'épreuve, le match, la course demeurent des compétitions réglées et formelles. Sitôt terminées, le public se hâte vers la sortie. Le champion est restitué à ses soucis quotidiens, il doit défendre ses in-

térêts, concevoir et mettre en œuvre la politique qui lui assure le plus confortable avenir. Les rivalités parfaites et précises où il vient de mesurer sa valeur dans les conditions les plus artificielles qui soient, dès qu'il a quitté le stade, le vélodrome ou le ring, font place à des concurrences autrement redoutables. Celles-ci, sournoises, incessantes, implacables, imprègnent l'ensemble de sa vie. Comme le comédien hors du plateau, il se trouve alors ramené au sort commun, hors de l'espace fermé et du temps privilégié où règnent les lois strictes, gratuites et indiscutables du jeu.

★

Hors de l'arène, après le coup de gong, commence la perversion véritable de l'*agon*, la plus répandue de toutes. Elle apparaît dans chaque antagonisme que ne tempère plus la rigueur de l'esprit de jeu. Or la concurrence absolue n'est jamais qu'une loi de nature. Elle retrouve dans la société sa brutalité originelle, aussitôt qu'elle aperçoit une voie libre dans le réseau des contraintes morales, sociales ou légales, qui, comme celles du jeu, sont limites et conventions. C'est pourquoi l'ambition forcée, obsessionnelle, dans quelque domaine qu'elle s'exerce, pourvu que ce soit sans respecter les règles du jeu et du franc jeu, doit être dénoncée comme la déviation décisive qui, dans le cas particulier, fait ainsi retour à la situation de départ. Rien d'ailleurs ne montre mieux le rôle civilisateur du jeu que les freins qu'il accoutume d'opposer à l'avidité naturelle. Il est acquis que le beau

joueur est celui qui sait envisager avec distance, détachement et quelque apparence, au moins, de sang-froid, les résultats malheureux de l'effort le plus soutenu ou la perte d'un enjeu démesuré. La décision, même injuste, de l'arbitre est approuvée par principe. La corruption de l'*agôn* commence là où aucun arbitre ni arbitrage n'est reconnu.

Pour les jeux de hasard, il y a parallèlement corruption du principe dès que le joueur cesse de respecter le hasard, c'est-à-dire cesse de le tenir pour un ressort impersonnel et neutre, sans cœur ni mémoire, pur effet mécanique des lois présidant à la répartition des chances. Avec la superstition, naît la corruption de l'*alea*. Il est en effet tentant pour celui qui s'en remet au destin, d'essayer d'en prévoir l'arrêt ou de s'en concilier la faveur. Le joueur accorde une valeur de signe à toutes sortes de phénomènes, rencontres et prodiges qu'il imagine préfigurer sa bonne ou sa mauvaise fortune. Il recherche les talismans qui le protègent avec le plus d'efficacité. Il s'abstient au moindre avertissement du sort, qu'il connaît par songe, présage ou pressentiment. Enfin, pour écarter les influences néfastes, il procède ou fait procéder aux conjurations nécessaires.

Une telle attitude n'est d'ailleurs qu'exaspérée par la pratique des jeux de hasard : on la trouve extrêmement répandue à l'état d'arrière-fond psychologique. Elle est loin d'affecter seulement ceux qui fréquentent les casinos et les champs de courses ou qui achètent des billets de loterie.

La publication régulière d'horoscopes par les quotidiens et les hebdomadaires transforme pour la multitude de leurs lecteurs chaque journée et chaque semaine en une sorte de promesse ou de menace, que le ciel et l'obscur puissance des astres tiennent en suspens. Le plus souvent, ces horoscopes indiquent notamment le chiffre favorable ce jour-là pour les lecteurs nés sous les différents symboles du zodiaque. Chacun peut alors faire l'emplette des billets de loterie correspondants : ceux que ce chiffre termine, ceux qui le contiennent plusieurs fois ou ceux dont le numéro ramené à l'unité par des additions successives coïncide avec lui, c'est-à-dire pratiquement à peu près tous¹. Il est significatif que la superstition, sous cette forme la plus populaire et la plus candide, se révèle si directement attachée aux jeux de hasard. Il faut néanmoins avouer qu'elle les déborde.

Chacun en sortant de son lit est censé se trouver gagnant ou perdant dans une gigantesque loterie incessante, gratuite, inévitable, qui détermine pour vingt-quatre heures son coefficient général de réussite ou d'échec. Celui-ci intéresse également les démarches, les entreprises nouvelles et les affaires de cœur. Le chroniqueur prend soin d'avertir que l'influence des astres s'exerce dans des limites fort variables, de sorte que la prophétie simpliste ne saurait guère tomber tout à fait à faux. Certes, la majorité du public ne prend connaissance qu'en

1. Voir le Dossier, p. 290.

souriant de ces prédictions puériles. Mais enfin, elle les lit. Mieux, elle tient à les lire. C'est au point que beaucoup, et qui s'affirment sceptiques, commencent par la rubrique astrologique la lecture de leur journal. Il semble que les publications à grand tirage ne se hasardent pas volontiers à sevrer leur clientèle de cette satisfaction, dont il ne convient de mésestimer ni l'importance ni la diffusion.

Les plus crédules ne se contentent pas des indications sommaires des gazettes et des magazines. Ils recourent aux publications spécialisées. A Paris, l'une d'elles tire à plus de cent mille exemplaires. Souvent, l'adepte visite plus ou moins régulièrement un exégète patenté. Quelques chiffres sont ici révélateurs : cent mille Parisiens consultent chaque jour six mille devins, voyantes ou cartomanciennes; selon l'Institut national de la Statistique, trente-quatre milliards de francs sont dépensés annuellement en France chez les astrologues, les mages et autres « fakirs ». Aux Etats-Unis, pour la seule astrologie, une enquête de 1953 a dénombré trente mille professionnels établis, vingt magazines spécialisés, dont l'un tire à cinq cent mille exemplaires et deux mille périodiques publiant une rubrique d'horoscopes. Elle a évalué à deux cents millions de dollars les sommes dépensées annuellement rien que pour interroger les astres, sans préjudice des autres méthodes de divination.

On découvrirait sans peine de nombreux indices de la connivence des jeux de hasard et de la divination : un des plus visibles, des plus

immédiats, est peut-être que les mêmes cartes servent aussi bien aux joueurs pour tenter le sort et aux voyantes pour prédire l'avenir. Celles-ci n'utilisent des jeux spécialisés que pour plus de prestige. Encore ne s'agit-il que des lames communes, complétées tardivement par de naïves légendes, des illustrations parlantes ou des allégories traditionnelles. Les tarôts eux-mêmes furent et demeurent employés aux deux fins. En tout point, il existe un glissement comme naturel entre risque et superstition.

Quant à l'avidité dans la recherche de la faveur du sort, qu'on constate aujourd'hui, elle compense vraisemblablement la tension continue exigée par la concurrence de la vie moderne. Qui désespère de ses propres ressources est conduit à compter sur le destin. Une rigueur excessive de la compétition décourage le pusillanime et l'invite à s'en remettre aux puissances extérieures. Par la connaissance et l'utilisation des chances que lui ménage le ciel, il tente d'obtenir la récompense qu'il doute de conquérir par ses qualités, un effort acharné et une application patiente. Plutôt que de s'obstiner dans un labeur ingrat, il demande aux cartes ou aux étoiles de l'avertir du moment propice au succès de son entreprise.

La superstition apparaît ainsi comme la perversion, c'est-à-dire l'application à la réalité de celui des principes du jeu, l'*alea*, qui fait qu'on n'attend rien de soi et tout du hasard. La corruption de la *mimicry* suit une voie parallèle : elle se produit quand le simulacre n'est plus pris

pour tel, quand celui qui est déguisé croit à la réalité du rôle, du travesti et du masque. Il ne joue plus cet autre qu'il représente. Persuadé qu'il est l'autre, il se conduit en conséquence et oublie l'être qu'il est. La perte de son identité profonde représente le châtement de celui qui ne sait pas arrêter au jeu le goût qu'il a d'emprunter une personnalité étrangère. C'est à justement parler l'*aliénation*.

Ici encore, le jeu protège du péril. Le rôle de l'acteur est fortement délimité par l'étendue de la scène et par la durée du spectacle. L'espace magique une fois quitté, la fantasmagorie terminée, l'histriion le plus vaniteux, l'interprète le plus fervent sont brutalement contraints par les conditions mêmes du théâtre de passer par le vestiaire et d'y reprendre leur personnalité. Les applaudissements ne sont pas seulement une approbation et une récompense. Ils marquent la fin de l'illusion et du jeu. De même, le bal masqué se termine à l'aube et le Carnaval n'a qu'un temps. Le costume retourne au magasin ou à l'armoire. Chacun retrouve le vieil homme. La précision des limites empêche l'aliénation. Celle-ci survient au terme d'un travail souterrain et continu. Elle se produit quand il n'y a pas eu franc départ entre la féerie et la réalité, quand le sujet, lentement, a pu revêtir à ses propres yeux une personnalité seconde, chimérique, envahissante, qui revendique des droits exorbitants à l'égard d'une réalité nécessairement incompatible avec elle. Le moment vient où l'*aliéné* — le devenu autre — s'acharne désespérément à nier, à soumettre ou à détruire ce décor trop

résistant et, pour lui, inadmissible, inconcevable, provocant.

Il est remarquable que pour l'*agôn*, l'*alea* ou la *mimicry*, en aucun cas l'intensité du jeu ne soit cause de la déviation funeste. Celle-ci est toujours issue d'une contamination avec la vie ordinaire. Elle se produit quand l'instinct qui commande le jeu se déploie hors de limites strictes de temps et de lieu, sans conventions préalables et impérieuses. Il est loisible de jouer aussi sérieusement qu'on voudra, de s'y dépenser à l'extrême, d'y risquer sa fortune entière, sa vie même, mais il faut pouvoir s'arrêter au terme fixé d'avance et savoir revenir à la condition ordinaire, là où les règles du jeu, à la fois libératrices et isolantes, n'ont plus cours.

La compétition est une loi de la vie courante. Le hasard ne contredit pas non plus la réalité. Le simulacre y joue son rôle, comme on le voit par les escrocs, les espions et les fugitifs. En revanche, le vertige en est pratiquement banni, à moins que ce ne soit dans quelques rares professions, où toute la valeur de l'homme de métier consiste d'ailleurs à le dominer. En outre, il entraîne presque immédiatement un péril de mort. Sur les champs de foire, dans les engins qui servent à le provoquer artificiellement, des précautions sévères sont prises pour éliminer tout risque d'accident. Encore arrive-t-il qu'il s'en produise, même sur des machines conçues et construites pour assurer une parfaite sécurité à ceux qui les empruntent, et qui n'en sont pas moins soumises à de soigneuses révisions

périodiques. Le vertige physique, état extrême et qui prive le patient de tout moyen de défense, est aussi difficile à obtenir que dangereux à éprouver. C'est pourquoi la recherche de la dérouté de la conscience ou du désarroi de la perception, pour s'épandre dans la vie quotidienne, doit emprunter des formes très différentes de celles qu'on lui voit prendre sur les appareils de giration, de vitesse, de chute et de propulsion inventés pour susciter le vertige dans l'univers clos et protégé du jeu.

Ces installations, coûteuses, complexes, encombrantes, n'existent guère que dans les parcs d'attractions des capitales ou sont montées périodiquement lors des fêtes foraines. Déjà par l'atmosphère, elles appartiennent à l'univers du jeu. En outre, la nature des secousses qu'elles procurent correspond point par point à la définition de celui-ci : elles sont brèves, intermittentes, calculées, discontinues comme des parties ou des rencontres successives. Elles restent indépendantes enfin du monde réel. Leur action est limitée à leur propre durée. Elles cessent dès l'arrêt de la machine et ne laissent pas d'autre trace chez l'amateur qu'un fugitif étourdissement, avant de le restituer à son assiette accoutumée.

Pour acclimater le vertige dans la vie quotidienne, il est nécessaire de passer des prompts effets de la physique aux pouvoirs louches et confus de la chimie. On demande alors aux drogues ou à l'alcool l'excitation désirée ou la panique voluptueuse que dispensent de façon brutale et brusque les engins de la foire. Mais

cette fois, le tourbillon n'est plus hors de la réalité ni séparé d'elle : il y est installé et s'y développe. Si, comme le vertige physique, ces ébriétés, ces euphories savent également détruire pour un temps la stabilité de la vision et la coordination des mouvements, délivrer du poids du souvenir, des affres de la responsabilité et de la pression du monde, leur influence ne cesse pas pour autant avec l'accès. Elles altèrent lentement, mais durablement l'organisme. Elles tendent à créer, avec un besoin permanent, une anxiété insupportable. On se trouve alors aux antipodes du jeu, activité toujours contingente et gratuite. Par l'ivresse et l'intoxication, la poursuite d'un vertige fait dans la réalité une irruption croissante, d'autant plus étendue et pernicieuse qu'elle suscite une accoutumance qui constamment repousse le seuil à partir duquel on éprouve le désarroi recherché.

Sur ce point encore, le cas des insectes est instructif. Il en est qui se plaisent aux jeux de vertige comme le prouve, sinon les papillons qui dansent autour de la flamme, du moins la manie tourbillonnante des gyrins qui transforment la surface de la moindre mare en un carrousel argenté. Or les insectes et particulièrement les insectes sociaux connaissent également la « corruption du vertige » sous la forme d'une ivresse aux désastreuses conséquences.

Ainsi une fourmi des plus répandues, la *formica sanguinea*, lèche avec avidité les exsudats odorants formés d'éthers gras, que sécrètent les glandes abdominales d'un petit coléoptère

nommé *lochemusa strumosa*. Les fourmis introduisent dans leurs nids les larves de celui-ci et les nourrissent avec tant de soin qu'elles négligent les leurs. Bientôt les larves de la *lochemusa* dévorent la couvée des fourmis. Les reines de celles-ci, mal soignées, n'engendrent plus que des pseudogynes stériles. La fourmilière dépérit et disparaît. La *formica fusca* qui, libre, tue les lochèmuses, les épargne si elle est esclave chez la *formica sanguinea*. Pour ce même goût d'une graisse parfumée, elle entretient chez elle l'*ate-meles emarginatus* qui ne l'entraîne pas moins à sa perte. Elle détruit cependant ce dernier parasite, si elle est esclave chez la *formica rufa*, qui ne le tolère pas. Il ne s'agit donc pas d'un entraînement irrésistible, mais d'une sorte de vice qui peut disparaître en certaines circonstances : la servitude, en particulier, tantôt le suscite, tantôt permet d'y résister. Les maîtres imposent leurs mœurs à leurs prisonniers ¹.

Ces cas d'intoxication volontaire ne sont pas isolés. Une autre espèce de fourmis, l'*iridomyrmex sanguineus* du Queenland, recherche les chenilles d'un petit phalène gris pour boire le liquide enivrant qu'elles émettent. Elles pressent de leurs mandibules la chair juteuse de ces larves pour lui faire exprimer le suc qu'elle contient. Quand elles ont épuisé une chenille, elles passent à une autre. Le malheur est que les chenilles du phalène dévorent les œufs de l'*iridomyrmex*. Quelquefois, l'insecte qui produit

1. HENRI PIÉRON : « Les instincts nuisibles à l'espèce devant les théories transformistes », *Scientia*, t. IX, 1911, pp. 199-203.

l'exsudat odorant « connaît » son pouvoir et provoque la fourmi à son vice. La chenille du *lycæna arion*, étudiée par Chapman et par Frohawk, est munie d'une poche à miel. Quand elle rencontre une ouvrière de l'espèce *myrmica lævinodis*, elle soulève les segments antérieurs de son corps, invitant la fourmi à la transporter dans son nid. Or, elle se nourrit de larves de *myrmica*. Cette dernière ne s'intéresse pas à la chenille pendant les périodes où celle-ci ne produit pas de miel. Enfin, un hémiptère javanais, *ptilocerus ochraceus*, décrit par Kirkaldy et Jacobson, porte au milieu de sa face ventrale une glande contenant un liquide toxique qu'il offre aux fourmis, lesquelles en sont friandes. Elles accourent aussitôt le lécher. Le liquide les paralyse et elles deviennent alors une proie facile pour le ptilocère¹.

Les comportements aberrants des fourmis ne montrent peut-être pas, comme on l'a dit, l'existence d'instincts nuisibles à l'espèce. Ils prouvent plutôt que l'attraction irrésistible pour un produit paralysant parvient à neutraliser les instincts les plus forts, en particulier l'instinct de conservation qui pousse l'individu à veiller à sa propre sécurité et qui lui commande de protéger sa descendance et de la nourrir. Les fourmis, pourrait-on dire, « oublie » tout pour la drogue. Elles adoptent les conduites les plus funestes, se livrent elles-mêmes à l'ennemi ou lui abandonnent leurs œufs et leurs larves.

1. W. MORTON-WHEELER : *Les Sociétés d'Insectes*, trad. franç., 1926, pp. 312-317. Je cite dans le Dossier, p. 291, le manège caractéristique du ptilocère.

D'une manière étrangement analogue, l'hébertude, l'ivresse, l'intoxication par l'alcool, engagent l'homme dans une voie où il se détruit lui-même d'une façon sournoise et irrémédiable. A la fin, privé de la liberté de vouloir autre chose que son poison, il se trouve en proie à un désarroi organique continu, singulièrement plus dangereux que le vertige physique qui, du moins, ne compromet que momentanément en lui la capacité de résister à la fascination du vide.



Quant au *ludus* et à la *paidia*, qui ne sont pas des catégories du jeu, mais des manières de jouer, ils passent dans l'existence ordinaire avec leur contraste immuable : celui qui oppose le tapage à une symphonie, le gribouillis à l'application savante des lois de la perspective. Leur opposition continue à naître du fait qu'une entreprise concertée, où les diverses ressources disponibles reçoivent leur meilleur emploi, n'a rien de commun avec une agitation pure, désordonnée, qui ne poursuit que son propre paroxysme.

Ce qu'il s'agissait d'examiner, c'était la corruption des principes des jeux, ou, si l'on préfère, leur libre expansion sans garde-fou ni convention. On a vu qu'elle se produit selon des modes identiques. Elle entraîne des conséquences qui ne sont peut-être qu'en apparence d'une gravité très inégale. La folie ou l'intoxication paraissent des sanctions disproportionnées au simple épanchement d'un des instincts du jeu hors du domaine où il pourrait s'épanouir sans

malheur irréparable. Au contraire, la superstition, entraînée par la déviation de l'*alea*, paraît bénigne. Bien plus, l'ambition sans frein à laquelle aboutit l'esprit de compétition affranchi des règles d'équilibre et de loyauté, semble souvent avantager l'audacieux qui s'y abandonne. Pourtant, la tentation de s'en remettre pour la conduite de la vie aux puissances inaccessibles et au prestige des signes, en appliquant mécaniquement un système de correspondances fictives, n'encourage pas l'homme à tirer le meilleur profit de ses privilèges essentiels. Elle le pousse au fatalisme. Elle le rend incapable d'une appréciation perspicace des relations entre les phénomènes. Elle le décourage de persévérer et de s'efforcer de réussir en dépit des circonstances contraires.

Transposé dans la réalité, l'*agôn* n'a plus pour but que le succès. Les règles d'une rivalité courtoise sont oubliées et méprisées. Elles apparaissent comme de simples conventions gênantes et hypocrites. Une concurrence implacable s'établit. Le triomphe justifie les coups bas. Si l'individu est encore retenu par la crainte des tribunaux ou de l'opinion, il paraît permis, sinon méritoire, aux nations de mener la guerre d'une façon illimitée et impitoyable. Les diverses restrictions apportées à la violence tombent en désuétude. Les opérations ne sont plus limitées aux provinces frontières, aux places fortes et aux militaires. Elles ne sont plus conduites selon une stratégie qui a fait parfois ressembler à un jeu la guerre elle-même. Celle-ci s'éloigne alors du tournoi, du duel, en un mot du combat réglé

en champ clos, pour trouver sa forme totale dans les destructions massives et les massacres de populations.

Toute corruption des principes du jeu se traduit par un abandon de ces conventions précaires et douteuses qu'il demeure toujours loisible, sinon profitable, de nier, mais dont l'adoption difficile jalonne cependant le développement de la civilisation. Si les principes des jeux correspondent en effet à de puissants instincts (compétition, poursuite de la chance, simulacre, vertige), on comprend aisément qu'ils ne puissent recevoir un assouvissement positif et créateur que dans des conditions idéales et circonscrites, celles que proposent dans chaque cas les règles des jeux. Livrées à elles-mêmes, frénétiques et ruineuses comme tous les instincts, ces impulsions élémentaires ne sauraient guère aboutir qu'à de funestes conséquences. Les jeux disciplinent les instincts et leur imposent une existence institutionnelle. Dans le moment où ils leur accordent une satisfaction formelle et limitée, ils les éduquent, les fertilisent et vaccinent l'âme contre leur virulence. En même temps, ils les rendent propres à contribuer utilement à enrichir et à fixer les styles des cultures.

TABLEAU II

	Formes culturelles demeurant en marge du mécanisme social	Formes institutionnel- les intégrées à la vie sociale	Corruption
<i>Agôn</i> (Compétition)	Sports	concurrence commerciale examens et concours	violence, volonté de puissance, ruse
<i>Alea</i> (Chance)	loteries, casinos hippodromes paris mutuels	spéculation boursière	superstition, astrolo- gie, etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacre)	carnaval théâtre cinéma culte de la vedette	uniforme, étiquette cérémonial, métiers de représentation	aliénation, dédouble- ment de la person- nalité
<i>Ilinx</i> (Vertige)	alpinisme ski - haute voltige griserie de la vitesse	professions dont l'exercice impli- que la domina- tion du vertige	alcoolisme et drogues

POUR UNE SOCIOLOGIE A PARTIR DES JEUX

Pendant longtemps l'étude des jeux n'a guère été que l'histoire des jouets. L'attention s'est portée sur les instruments ou les accessoires des jeux, beaucoup plus que sur leur nature, leurs caractères, leurs lois, les instincts qu'ils supposent, le genre de satisfaction qu'ils procurent. En général, on les tenait pour de simples et insignifiants divertissements enfantins. On ne songeait donc pas à leur attribuer la moindre valeur culturelle. Les enquêtes entreprises sur l'origine des jeux ou des jouets n'ont fait que confirmer cette première impression que les jouets sont des ustensiles, et les jeux des comportements amusants et sans portée, abandonnés aux enfants quand les adultes ont trouvé mieux. Ainsi, les armes tombées en désuétude deviennent-elles des jouets : l'arc, le bouclier, la sarbacane, la fronde. Le bilboquet et la toupie ont d'abord été des engins magiques. Nombre de jeux reposent pareillement sur des croyances perdues ou reproduisent à vide des rites désaffectés de leur signification. Les rondes et comp-

tines apparaissent de même comme d'anciennes incantations hors d'usage.

« Tout déchoit dans le jeu » est amené à conclure le lecteur de Hirn, de Groos, de Lady Gomme, de Carrington Bolton, de tant d'autres ¹.

Huizinga, cependant, en 1938, dans son ouvrage capital *Homo ludens*, soutient la thèse exactement inverse : c'est la culture qui vient du jeu. Le jeu est liberté et invention, fantaisie et discipline à la fois. Toutes les manifestations importantes de la culture sont calquées sur lui. Elles sont tributaires de l'esprit de recherche, du respect de la règle, du détachement qu'il crée et qu'il entretient. A certains égards, les règles du droit, celles de la prosodie, du contrepoint

1. Cette thèse est la plus répandue, la plus populaire; elle bénéficie de l'audience publique. Ainsi c'est celle qui vient à l'esprit d'un écrivain aussi peu prévenu en ce domaine que Jean Giraudoux. Il en donne à l'improvisiste un résumé imagé, fantaisiste dans le détail, mais significatif dans l'ensemble. Selon lui, les hommes auraient, « par le jeu, mimé les occupations corporelles — et morales aussi quelquefois — auxquelles la vie moderne les forçait à renoncer ». L'imagination aidant, tout s'explique alors aisément : « Le coureur à pied, tout poursuivi qu'il est par son concurrent, poursuit un gibier ou un ennemi imaginaire. L'homme des agrès grimpe cueillir des fruits préhistoriques. L'épéiste se bat avec Guise ou Cyrano et le lanceur de javelot avec les Médés et les Perses. L'enfant, au chat perché, se perche hors de la portée du saurien. Le joueur de hockey pare des pierres byzantines et le joueur de poker use de la dernière réserve de sorcellerie donnée aux citoyens en veston pour hypnotiser et suggérer. De chacune de nos occupations de mort est resté un témoignage qui est le jeu : il est l'histoire mimée des premiers âges du monde, et le sport, qui est la pantomime de ses ères souffrantes et luttantes est donc spécialement élu pour conserver au corps son aisance et sa force primitives. » JEAN GIRAUDOUX : *Sans Pouvoirs*, Monaco, 1946, pp. 112-113.

et de la perspective, celles de la mise en scène et de la liturgie, celles de la tactique militaire, celles de la controverse philosophique sont autant de règles de jeux. Elles constituent des conventions qu'il faut respecter. Leurs subtils réseaux ne fondent rien moins que la civilisation.

« Tout serait-il issu du jeu ? » se demande-t-on, en refermant *Homo ludens*.

Les deux thèses se contredisent presque absolument. Je ne pense pas qu'on les ait encore jamais confrontées, soit pour décider entre elles, soit pour les articuler l'une à l'autre. Il faut avouer qu'elles paraissent loin de s'accorder facilement. Dans un cas, les jeux sont présentés systématiquement comme autant de dégradations de celles des activités des adultes qui, ayant perdu leur sérieux, tombent au niveau de distractions anodines. Dans l'autre, l'esprit de jeu est à la source des conventions fécondes qui permettent le développement des cultures. Il stimule l'ingéniosité, le raffinement et l'invention. En même temps, il enseigne la loyauté vis-à-vis de l'adversaire et donne l'exemple de compétitions où la rivalité ne survit pas à la rencontre. Par le biais du jeu, l'homme se trouve en mesure de faire échec à la monotonie, au déterminisme, à l'aveuglement et à la brutalité de la nature. Il apprend à construire un ordre, à concevoir une économie, à établir une équité.

Pourtant, je ne crois pas impossible pour ma part de résoudre l'antinomie. L'esprit de jeu est essentiel à la culture, mais jeux et jouets, au cours de l'histoire, sont bien les résidus de

celle-ci. Survivances incomprises d'un état périmé ou emprunts faits à une culture étrangère et qui se trouvent privés de leur sens dans celle où ils sont introduits, ils apparaissent chaque fois en dehors du fonctionnement de la société où on les constate. Ils n'y sont plus que tolérés, alors que dans une phase précédente ou dans la société d'où ils sont issus, ils étaient partie intégrante de ses institutions fondamentales, laïques ou sacrées. Alors, certes, ils n'étaient nullement des jeux, au sens où l'on parle des jeux des enfants, mais ils ne participaient pas moins déjà de l'essence du jeu, telle que la définit justement Huizinga. Leur fonction sociale a changé, non pas leur nature. Le transfert, la dégradation qu'ils ont subis, les ont dépouillés de leur signification politique ou religieuse. Mais cette déchéance n'a fait que révéler, en l'isolant, ce qu'ils contenaient en eux qui n'était rien d'autre que structure de jeu.

Il est temps de donner des exemples. Le masque en fournit le principal et sans doute le plus remarquable : objet sacré universellement répandu et dont le passage à l'état de jouet marque peut-être une mutation capitale dans l'histoire de la civilisation. Mais il est d'autres cas bien attestés d'un pareil déplacement. Le mât de cocagne se rattache aux mythes de conquête du ciel, le football à la dispute du globe solaire entre deux phratries antagonistes. Tels jeux de cordes ont servi à augurer de la prééminence des saisons et des groupes sociaux qui leur correspondaient. Le cerf-volant, avant de devenir un jouet en Europe vers la fin du XVIII^e siècle, figurait en

Extrême-Orient l'âme extérieure de son propriétaire resté sur le sol, mais relié magiquement (et réellement par la corde au moyen de laquelle on retient l'engin) à la fragile armature de papier livrée aux remous des courants aériens. En Corée, le cerf-volant faisait fonction de bouc émissaire pour libérer des maux une communauté pécheresse. En Chine, il fut utilisé pour mesurer les distances; en manière de télégraphe rudimentaire, pour transmettre des messages simples; enfin pour lancer une corde au-dessus d'un cours d'eau et permettre de jeter ainsi un pont de bateaux. En Nouvelle-Guinée, on l'employait à remorquer des embarcations. La mar-
FAGAB. S. C. E. 4
 nelle représentait vraisemblablement le labyrinthe où s'égarait d'abord l'initié. Dans le jeu de chat perché, sous l'innocence et l'agitation pué-
FOR V. L. P.
 riles, on a reconnu le choix redoutable d'une victime propitiatoire : désignée par l'arrêt du
SON-OFFER
 destin, avant de l'être par les syllabes sonores et vides de la comptine, elle pouvait (du moins le suppose-t-on) se débarrasser de sa souillure en la passant par attouchement à celui qu'elle atteignait à la course.

Dans l'Egypte pharaonique, un damier est fré-
PANONAI
 quemment représenté dans les tombes. Les cinq cases en bas et à droite sont ornées de hiéroglyphes bénéfiques. Au-dessus du joueur, des inscriptions se réfèrent aux sentences du jugement des morts, auquel préside Osiris. Le défunt joue son sort dans l'autre monde et gagne ou perd l'éternité bienheureuse. Dans l'Inde
GYNGE
 védique, le sacrifiant se balance dans une escarpolette pour aider le soleil à remonter dans le

ciel. Le trajet de la balançoire est censé relier le ciel et la terre. On le compare à l'arc-en-ciel, autre lien entre le ciel et la terre. La balançoire se trouve couramment associée aux idées de pluie, de fécondité, de renouveau de la nature. Au printemps, on balance solennellement Kama, dieu de l'amour, et Krishna, patron des troupeaux. La balançoire cosmique emporte l'univers dans un va-et-vient éternel où les êtres et les mondes sont entraînés.

Les jeux périodiques célébrés en Grèce s'accompagnaient de sacrifices et de processions. Dédiés à une divinité, ils constituaient en eux-mêmes une offrande : celle de l'effort, de l'adresse ou de la grâce. Ces compétitions sportives étaient avant tout une sorte de culte, la liturgie d'une cérémonie pieuse.

D'une façon générale, les jeux de hasard ont été constamment liés à la divination, de la même manière que les jeux de force ou d'adresse ou les tournois d'énigmes avaient valeur probatoire dans les rituels d'intronisation à quelque charge ou ministère important. Le jeu actuel demeure souvent mal dégagé de son origine sacrée. Les Eskimos ne jouent au bilboquet que lors de l'équinoxe de printemps. Encore n'est-ce qu'à condition de ne pas aller à la chasse le lendemain. Ce délai de purification ne s'expliquerait pas si la pratique du bilboquet n'avait pas été d'abord quelque chose de plus qu'une simple distraction. De fait, elle donne lieu à toute espèce de récitations mnémotechniques. En Angleterre, il subsiste une date fixe pour jouer à la toupie et il est légitime de s'emparer de celle

qui tourne hors-saison. On sait qu'autrefois villages, paroisses et villes possédaient des toupies gigantesques, que des confréries faisaient tourner rituellement lors de certaines fêtes. Là encore, le jeu enfantin paraît issu d'une pré-histoire chargée de signification.

Les rondes et pantomimes semblent, de leur côté, prolonger ou doubler des liturgies oubliées. Ainsi en France, *La Tour prends garde*, *Le Pont du Nord* ou *Les Chevaliers du Guet*. Ainsi, en Grande-Bretagne, *Jenny Jones* ou *Old Rogers*.

Il n'en a pas fallu davantage pour retrouver dans le scénario de ces divertissements des réminiscences du mariage par rapt, de tabous variés, de rituels funéraires et de multiples coutumes oubliées.

Il n'est guère de jeu, à la fin, qui ne soit apparu aux historiens spécialisés comme le stade ultime de la déchéance progressive d'une activité solennelle et décisive qui engageait la prospérité ou le destin des individus ou des communautés. Je me demande néanmoins si pareille doctrine, qui consiste à tenir chaque jeu pour la métamorphose ultime et humiliée d'une activité sérieuse, n'est pas fondamentalement erronée et, pour tout dire, une pure et simple illusion d'optique, qui ne résout aucunement le problème.



Il est bien vrai que l'arc, la fronde, la sarbacane subsistent comme jouets, là où des armes plus puissantes les ont remplacés. Mais les en-

fants jouent aussi bien avec des revolvers à eau ou à amorces, avec des carabines à air comprimé, alors que le revolver ni le fusil ne sont hors d'usage chez les adultes. Ils jouent également avec des tanks, des sous-marins et des avions miniatures, qui laissent tomber des simulacres de bombes atomiques. Il n'est pas d'arme nouvelle qui ne soit aussitôt traduite en jouet. A l'inverse, il n'est pas du tout assuré que les enfants préhistoriques ne jouaient pas déjà avec des arcs, des frondes et des sarbacanes de fortune, au moment où leurs pères s'en servaient « pour de bon » ou « pour de vrai », comme dit d'une façon très révélatrice le langage enfantin. Il est douteux qu'on ait attendu l'invention de l'automobile pour jouer à la diligence. Le jeu de *monopoli* reproduit le fonctionnement du capitalisme : il ne lui succède pas.

La remarque ne vaut pas moins pour le sacré que pour le profane. Les Katchinas sont des semi-divinités qui sont l'objet principal de la piété des Indiens Pueblos du Nouveau-Mexique : il n'empêche que les mêmes adultes qui les révèrent et qui les incarnent au cours de danses masquées, fabriquent des poupées à leur ressemblance pour l'amusement de leurs fils. De la même manière, dans les pays catholiques, les enfants jouent couramment à la messe, à la confirmation, au mariage, à l'enterrement. Les parents les laissent faire, du moins tant que l'imitation demeure respectueuse. En Afrique noire, les enfants fabriquent de façon analogue masques et rhombes et d'ailleurs sont punis pour les mêmes raisons, si l'imitation passe les

bornes et prend un caractère trop parodique ou sacrilège.

En un mot, instruments, symboles et rituels de la vie religieuse, comportements et gestes de la vie militaire, sont couramment imités par les enfants. Ceux-ci trouvent plaisir à se conduire comme des adultes, à feindre pour un moment qu'ils sont adultes. C'est pourquoi toute cérémonie, plus généralement toute activité réglée, pour peu qu'elle soit frappante ou solennelle, et surtout si l'officiant revêt pour s'en acquitter un costume spécial, sert normalement de support à un jeu qui la reproduit à vide. D'où le succès des armes-jouets et des panoplies qui, grâce à quelques accessoires caractéristiques et aux éléments d'un travesti rudimentaire, permettent à l'enfant de se transformer en officier, en agent de police, en jockey, en aviateur, en marin, en cow-boy, en receveur d'autobus, en n'importe quel personnage remarquable qui aura retenu son attention. Ainsi de la poupée, qui sous toutes les latitudes permet à la petite fille d'imiter sa mère, d'être une mère.

On est amené à soupçonner qu'il n'y a pas dégradation d'une activité sérieuse en amusement enfantin, mais plutôt présence simultanée de deux registres différents. L'enfant indien s'amusaît déjà à la balançoire au moment où l'officiant balançait pieusement Kama ou Krishna dans l'escarpolette liturgique somptueusement ornée de pierreries et de guirlandes. Les enfants d'aujourd'hui jouent aux soldats sans que les armées aient disparu. Et comment imaginer que disparaisse un jour le jeu de la poupée ?



Pour passer aux occupations des adultes, le tournoi est un jeu, la guerre n'en est pas un. Suivant les époques, on y meurt peu ou beaucoup. Certes, on peut être tué dans un tournoi, mais seulement par accident, comme dans une course automobile, un match de boxe ou un assaut d'escrime, car le tournoi est plus réglé, plus séparé de la vie réelle, mieux circonscrit que la guerre. En outre, il est par nature sans conséquence hors de la lice : pure occasion de prouesses prestigieuses que fait oublier l'exploit suivant, à la manière dont un record nouveau efface la performance antérieure. De même, la roulette est un jeu, mais non la spéculation, où pourtant le risque n'est pas moindre : la différence est que, dans un cas, on se défend d'agir sur le sort et que, dans l'autre, on s'emploie au contraire à agir sur la décision finale, sans autre limite que la peur du scandale ou de la prison.

On voit par ce biais que le jeu n'est nullement le résidu anodin d'une occupation d'adulte désaffectée, encore qu'il en perpétue éventuellement le simulacre, quand elle-même est périmée. Il se présente avant tout comme une activité parallèle, indépendante, qui s'oppose aux gestes et aux décisions de la vie ordinaire par des caractères spécifiques qui lui sont propres et qui font qu'il est un jeu. Ce sont ces caractères spécifiques que j'ai tenté d'abord de définir et d'analyser.

Ainsi les jeux des enfants consistent pour une part et tout naturellement à mimer les adultes,

de la même manière que leur éducation a pour but de les préparer à devenir à leur tour des adultes chargés de responsabilités effectives, non plus imaginaires et telles qu'il suffise de dire « je ne joue plus » pour les abolir. Or le vrai problème commence ici. Car il ne faut pas oublier que les adultes ne cessent pas de jouer pour leur compte à des jeux complexes, variés, dangereux parfois, mais qui n'en demeurent pas moins des jeux, parce qu'ils sont éprouvés comme tels. Bien que la fortune et la vie puissent s'y trouver engagées autant et plus que dans les activités dites sérieuses, chacun les distingue immédiatement de ces dernières, même quand celles-ci apparaissent au joueur bien moins importantes pour lui que le jeu qui le passionne. Le jeu, en effet, demeure séparé, clos, en principe sans répercussion importante sur la solidité et la continuité de la vie collective et institutionnelle.

HIDSET

Les nombreux auteurs qui se sont acharnés à voir dans les jeux, spécialement dans les jeux des enfants, des dégradations plaisantes et insignifiantes d'activités naguère chargées de sens et tenues pour décisives, n'ont pas assez remarqué que jeu et vie courante sont constamment et partout domaines antagonistes et simultanés. Pareille erreur de perspective n'est pourtant pas sans précieux enseignement. Elle montre assurément que l'histoire verticale des jeux, je veux dire leur transformation au cours des âges — le destin d'une liturgie qui finit en ronde, d'un instrument magique ou d'un objet de culte qui devient un jouet — est loin de renseigner sur la

nature du jeu autant que l'ont imaginé les érudits qui ont découvert ces patientes et hasardeuses filiations. En revanche, celles-ci établissent, comme par ricochet, que le jeu est consubstantiel à la culture, dont les manifestations les plus remarquables et les plus complexes apparaissent étroitement associées à des structures de jeux, sinon comme des structures de jeux prises au sérieux, érigées en institutions, en législations, devenues structures impérieuses, contraignantes, irremplaçables, promues, en un mot, règles du jeu social, normes d'un jeu qui est plus qu'un jeu.

A la fin, la question de savoir qui a précédé l'autre, le jeu ou la structure sérieuse se présente comme assez vaine. Expliquer les jeux à partir des lois, coutumes et liturgies ou au contraire expliquer la jurisprudence, la liturgie, les règles de la stratégie, du syllogisme ou de l'esthétique par l'esprit de jeu, sont des opérations complémentaires, également fécondes, si elles ne se veulent pas exclusives. Les structures du jeu et les structures utiles sont souvent identiques, mais les activités respectives qu'elles ordonnent sont irréductibles l'une à l'autre en un temps et en un lieu donnés. Elles s'exercent en tout cas dans des domaines incompatibles.

Cependant, ce qui s'exprime dans les jeux n'est pas différent de ce qu'exprime une culture. Les ressorts coïncident. Certes, avec le temps, quand une culture évolue, ce qui était institution peut sans doute se trouver dégradé. Un contrat autrefois essentiel devient convention

de pure forme, que chacun respecte ou néglige à son gré, parce que s'y soumettre est désormais souci somptuaire, luxueux, survivance prestigieuse, sans répercussion sur le fonctionnement actuel de la société considérée. Peu à peu, cette révérence désuète déchoit au niveau d'une simple règle de jeu. Mais le seul fait qu'on puisse reconnaître dans un jeu un ancien élément important du mécanisme social, révèle une extraordinaire connivence et de surprenantes possibilités d'échange entre les deux domaines.

Toute institution fonctionne en partie comme un jeu, de sorte qu'elle se présente aussi comme un jeu qu'il a fallu instaurer, reposant sur de nouveaux principes et qui a dû chasser un jeu ancien. Ce jeu inédit répond à d'autres besoins, met en honneur d'autres normes et législations, exige d'autres vertus et d'autres aptitudes. De ce point de vue, une révolution apparaît comme un changement des règles du jeu : par exemple, les avantages ou les responsabilités naguère dévolus à chacun par le hasard de la naissance, doivent désormais être obtenus par le mérite, à la faveur d'un concours ou d'un examen. Autrement dit, les principes qui président aux différentes sortes de jeux — hasard ou adresse, chance ou supériorité démontrée — se manifestent également en dehors de l'univers clos du jeu. Mais il faut bien se souvenir qu'ils gouvernent ce dernier absolument, sans résistance et pour ainsi dire comme un monde fictif sans matière ni pesanteur, alors que, dans l'univers confus, inextricable des rapports humains réels, leur action n'est

jamais isolée, ni souveraine, ni limitée d'avance : elle entraîne des conséquences inévitables. Elle possède pour le bien ou pour le mal une fécondité naturelle.

Dans les deux cas cependant, ce sont les mêmes ressorts qu'il est possible d'identifier :

Le besoin de s'affirmer, l'ambition de se montrer le meilleur;

Le goût du défi, du record, ou simplement de la difficulté vaincue;

L'attente, la poursuite de la faveur du destin;

Le plaisir du secret, de la feinte, du déguisement;

Celui d'avoir peur ou de faire peur;

La recherche de la répétition, de la symétrie, ou au contraire la joie d'improviser, d'inventer, de varier à l'infini les solutions;

Celle d'élucider un mystère, une énigme;

Les satisfactions procurées par tout art combinatoire;

L'envie de se mesurer dans une épreuve de force, d'adresse, de rapidité, d'endurance, d'équilibre, d'ingéniosité;

La mise au point de règles et de jurisprudences, le devoir de les respecter, la tentation de les tourner;

Enfin la griserie et l'ivresse, la nostalgie de l'extase, le désir d'une panique voluptueuse.

Il n'est guère de ces attitudes ou de ces impulsions, d'ailleurs souvent incompatibles entre elles, qu'on ne retrouve dans le monde marginal et abstrait du jeu comme dans le monde non-

protégé de l'existence sociale, où les actes ont normalement leur plein effet. Mais elles n'y sont pas d'une égale nécessité, n'y jouent pas le même rôle, n'y jouissent pas du même crédit.

En outre, il est impossible de tenir entre elles la balance égale. Pour une large part, elles s'excluent l'une l'autre. Là où les unes sont en honneur, les autres sont obligatoirement décriées. Suivant les cas, on obéit au légiste ou on écoute le forcené; on se fie au calcul ou à l'inspiration; on estime la violence ou la diplomatie; on donne la préférence au mérite ou à l'expérience, à la sagesse ou à quelque invérifiable (donc indiscutable) savoir qui est censé venir des Dieux. Une répartition implicite, inexacte, incomplète, s'effectue ainsi dans chaque culture entre les valeurs à qui est reconnue une efficacité sociale et les autres. Celles-ci s'épanouissent alors dans les domaines secondaires qui leur sont abandonnés et où celui du jeu occupe une place importante. Aussi est-il possible de se demander si la diversité des cultures, les traits particuliers qui donnent à chacune sa physionomie originale, ne sont pas sans relations avec la nature de certains des jeux qu'on y voit prospérer et qui ne bénéficient pas ailleurs de la même popularité.

Il va de soi que prétendre définir une culture à partir de ses seuls jeux serait une opération téméraire et probablement fallacieuse. En effet, chaque culture connaît et pratique simultanément un grand nombre de jeux d'espèces différentes. Surtout, il n'est pas possible de déterminer sans analyse préalable lesquels s'ac-

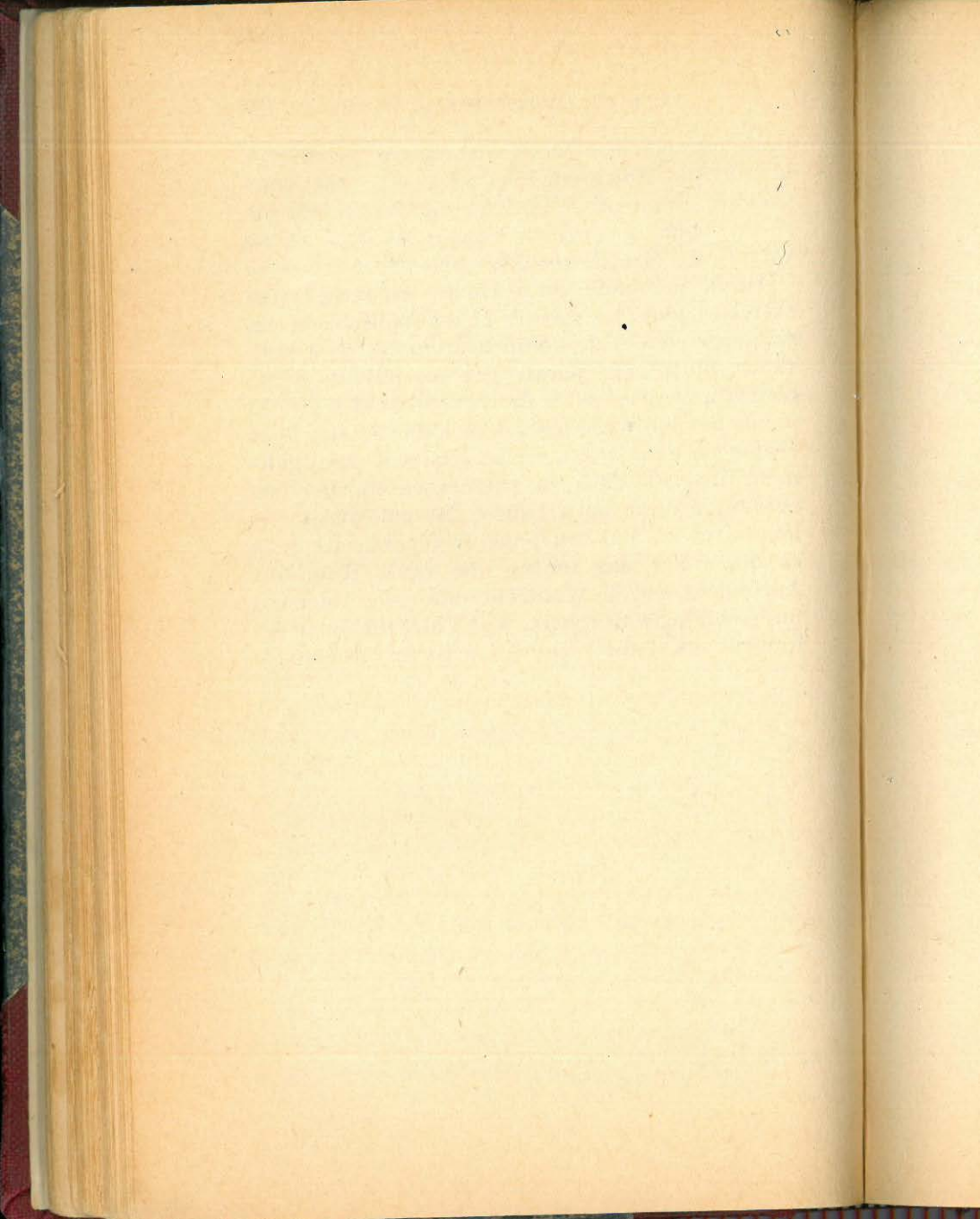
cordent avec les valeurs institutionnelles, les confirment, les renforcent, et lesquels, à l'inverse, les contredisent, les ^{SPATIER} bafouent et représentent ainsi, dans la société considérée, des compensations ou des ^{VENTIL} soupapes de sûreté. Pour prendre un exemple, il est clair que les jeux du stade, en Grèce classique, illustrent l'idéal de la cité, et contribuent à l'accomplir, tandis que, dans nombre d'Etats modernes, les loteries nationales ou les paris mutuels sur les courses de chevaux vont à l'encontre de l'idéal proclamé : ils n'en remplissent pas moins un rôle significatif, peut-être indispensable, dans la mesure précisément où ils offrent une contrepartie de nature aléatoire aux récompenses qu'en principe le travail et le mérite devraient seuls apporter.

De toute façon, puisque le jeu occupe un domaine propre dont le contenu est variable et parfois même interchangeable avec celui de la vie courante, il importait d'abord de déterminer le plus précisément possible les caractères spécifiques de cette occupation qui passe pour le propre de l'enfant, mais qui ne laisse pas de séduire l'adulte sous d'autres formes. Ce fut mon premier souci.

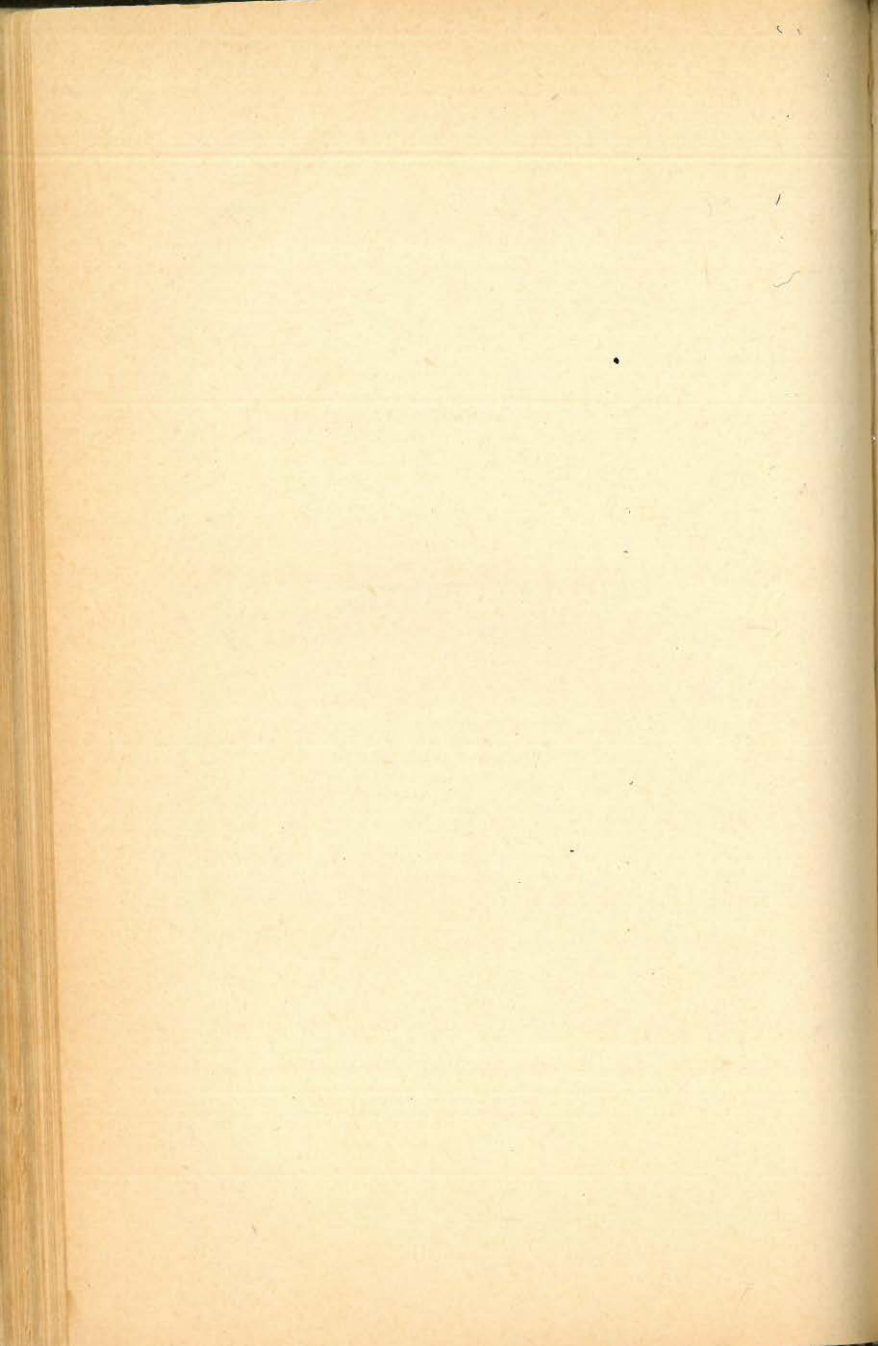
En même temps, je dus constater que ce prétendu délassément, au moment où l'adulte s'y livre, ne l'absorbe pas moins que son activité professionnelle. Souvent, il l'intéresse davantage. Parfois, il exige de lui une plus grande dépense d'énergie, d'adresse, d'intelligence ou d'attention. Cette liberté, cette intensité, le fait que la conduite qui s'en trouve exaltée se développe dans un monde séparé, idéal, à l'abri de

toute conséquence fatale, expliquent, selon moi, la fertilité culturelle des jeux et font comprendre comment le choix dont ils témoignent, révèle pour sa part le visage, le style et les valeurs de chaque société.

Aussi, persuadé qu'il existe nécessairement entre les jeux, les mœurs et les institutions des rapports étroits de compensation ou de connivence, il ne me paraît pas au-delà de toute conjecture raisonnable de rechercher si le destin même des cultures, leur chance de réussite, leur risque de stagnation, ne se trouvent pas également inscrits dans la préférence qu'elles accordent à l'une ou à l'autre des catégories élémentaires où j'ai cru pouvoir répartir les jeux et qui n'ont pas toutes une égale fécondité. Autrement dit, je n'entreprends pas seulement une sociologie des jeux. J'ai l'idée de jeter les fondements d'une sociologie à partir des jeux.



DEUXIÈME PARTIE



THÉORIE ÉLARGIE DES JEUX

Les attitudes élémentaires qui commandent aux jeux — compétition, chance, simulacre, vertige — ne se rencontrent pas toujours isolément. A maintes reprises, on a pu constater qu'elles étaient aptes à composer leurs séductions. De nombreux jeux reposent même sur leur capacité de s'associer. Il s'en faut cependant que des principes si tranchés s'accordent indistinctement. A ne les prendre que deux à deux, les quatre attitudes fondamentales permettent en théorie six conjonctions également possibles et six seulement. Chacune se trouve conjuguée tour à tour avec l'une des trois autres :

- Compétition-chance (*agôn-alea*);
- Compétition-simulacre (*agôn-mimicry*);
- Compétition-vertige (*agôn-ilinx*);
- Chance-simulacre (*alea-mimicry*);
- Chance-vertige (*alea-ilinx*);
- Simulacre-vertige (*mimicry-ilinx*).

Certes, on pourrait prévoir des combinaisons ternaires, mais il est visible qu'elles ne consti-

tuent presque toujours que des juxtapositions occasionnelles qui n'ont pas d'influence sur le caractère des jeux où on les remarque : ainsi une course de chevaux, *agôn* typique pour les jockeys, est en même temps un spectacle qui, comme tel, relève de la *mimicry* et un prétexte à paris, par où la compétition, est support d'*alea*. Cependant, les trois domaines n'en demeurent pas moins relativement autonomes. Le principe de la course n'est pas modifié, parce qu'on parie sur les chevaux. Il y a non pas alliance, mais simplement rencontre, laquelle d'ailleurs n'est nullement due au hasard et s'explique par la nature même des principes des jeux.

Ceux-ci ne peuvent se conjuguer, même deux à deux, avec une égale aisance. Leur contenu donne aux six conjonctions théoriquement possibles un niveau de probabilité et d'efficacité fort différent. Dans certains cas, la nature de ces contenus, ou bien rend leur alliance inconcevable au départ, ou bien la bannit de l'univers du jeu. Certaines autres combinaisons, qui ne sont pas interdites par la nature des choses, demeurent purement accidentelles. Elles ne correspondent pas à des affinités impérieuses. Il arrive enfin que des solidarités constitutionnelles se manifestent entre les grandes tendances qui opposent les diverses espèces de jeux. Brusquement, une complicité décisive se fait jour.

C'est pourquoi, des six conjonctions prévisibles entre les principes des jeux, deux apparaissent à l'examen contre nature, deux autres

viables sans plus, cependant que les deux dernières reflètent des connivences essentielles.

Il importe d'apprécier de plus près comment s'articule pareille syntaxe.

1° - CONJONCTIONS INTERDITES.

Il est clair, en premier lieu, que le vertige ne saurait se trouver associé avec la rivalité réglée sans la dénaturer aussitôt. La paralysie qu'il provoque comme la fureur aveugle qu'il développe en d'autres cas, constituent la négation stricte d'un effort contrôlé. Elles détruisent les conditions qui définissent l'*agôn* : le recours efficace à l'adresse, à la puissance, au calcul; la maîtrise de soi; le respect de la règle; le désir de se mesurer à armes égales; la soumission préalable au verdict d'un arbitre; l'obligation reconnue d'avance de circonscrire la lutte aux limites convenues, etc. Rien ne subsiste.

Règle et vertige sont décidément incompatibles. Le simulacre et la chance ne paraissent pas davantage susceptibles de la moindre connivence. En effet, toute ruse rend sans objet la consultation du sort. Essayer de tromper le hasard n'a pas de sens. Le joueur demande un arrêt qui l'assure de la faveur inconditionnelle du destin. Au moment où il le sollicite, il ne saurait mimer un personnage étranger, ni croire ni faire croire qu'il est un autre que lui-même. D'ailleurs, par définition, aucun simulacre ne peut abuser la fatalité. L'*alea* suppose un abandon plein et entier au bon plaisir de la chance, démission contradictoire avec le déguisement, ou

le subterfuge. Sinon, on entre dans le domaine de la magie : il s'agit de forcer le destin. Comme tout à l'heure par le vertige le principe de l'*agón*, celui de l'*alea* est maintenant détruit, et il n'y a plus jeu à proprement parler.

2° - CONJONCTIONS CONTINGENTES. .

Au contraire, l'*alea* s'associe sans dommage avec le vertige et la compétition avec la *mimicry*. Dans les jeux de hasard, il est bien connu en effet qu'un vertige particulier saisit également le joueur que la chance favorise et celui que poursuit la malchance. Ils ne sentent plus la fatigue et sont à peine conscients de ce qui se passe autour d'eux. Ils sont comme hallucinés par la bille qui va s'arrêter ou la carte qu'ils vont retourner. Ils perdent tout sang-froid et risquent parfois au-delà de leur avoir. Le folklore des casinos abonde en anecdotes significatives à cet égard. Il importe seulement de remarquer que l'*ilinx*, qui détruisait l'*agón*, ne rend pas du tout l'*alea* impossible. Il paralyse le joueur, le fascine, l'affole, mais ne le conduit aucunement à violer les règles de jeu. On peut même affirmer qu'il le soumet davantage aux décisions du sort et le persuade de s'y abandonner encore plus complètement. L'*alea* suppose une démission de la volonté, il est compréhensible que celle-ci appelle ou développe un état de transe, de possession ou d'hypnose. C'est en cela qu'il y a véritablement composition des deux tendances.

Une composition analogue existe entre l'*agón*

et la *mimicry*. J'ai déjà eu l'occasion de le souligner : toute compétition est en elle-même un spectacle. Elle se déroule selon des règles identiques, dans la même attente du dénouement. Elle appelle la présence d'un public qui se presse aux guichets du stade ou du vélodrome, comme il fait à ceux du théâtre et du cinéma.

Les antagonistes sont applaudis à chaque avantage qu'ils s'assurent. Leur lutte a ses péripéties qui correspondent aux différents actes ou épisodes d'un drame. C'est enfin le moment de rappeler à quel point le champion et la vedette sont personnages interchangeables. Ici encore, il y a composition de deux tendances, car la *mimicry* non seulement ne nuit pas au principe de l'*agôn*, mais le renforce par la nécessité où se trouve chaque concurrent de ne pas décevoir une assistance qui, à la fois, l'acclame et le contrôle. Il se sent en représentation, il est obligé à jouer le mieux possible, c'est-à-dire d'un côté avec une parfaite correction et, d'autre part, en s'efforçant à l'extrême de remporter la victoire.

3° - CONJONCTIONS FONDAMENTALES.

Il reste à examiner les cas où l'on constate une connivence essentielle entre les principes des jeux. Rien de plus remarquable à cet égard que l'exacte symétrie qui apparaît entre la nature de l'*agôn* et celle de l'*alea* : elles sont parallèles et complémentaires. L'une et l'autre requièrent une équité absolue, une égalité des chances mathématique et qui, au moins, se rapproche le plus possible d'une rigueur impeccable. Partout, des

règles d'une précision admirable, des mesures méticuleuses, des calculs savants. Cela dit, le mode de désignation du vainqueur est strictement inverse dans les deux espèces de jeux : dans l'une, on l'a vu, le joueur ne compte que sur lui, dans l'autre sur tout, excepté sur lui. Une mise en œuvre de toutes les ressources personnelles fait contraste avec le refus délibéré de les employer. Mais, entre les deux extrêmes que représentent par exemple les échecs et les dés, le football et la loterie, s'ouvre l'éventail d'une multitude de jeux qui combinent en proportion variable les deux attitudes : les jeux de cartes qui ne sont pas de pur hasard, les dominos, le golf et tant d'autres où le plaisir naît pour le joueur d'avoir à tirer le meilleur parti possible d'une situation qu'il n'a pas créée ou de péripéties qu'il ne peut diriger qu'en partie seulement. La chance représente la résistance opposée par la nature, par le monde extérieur ou par la volonté des dieux à la force, à l'adresse ou au savoir du joueur. Le jeu apparaît comme l'image même de la vie, mais comme une image fictive, idéale, ordonnée, séparée, limitée. Il ne saurait en être autrement, puisque ce sont là les caractères immuables du jeu.

Agôn et *alea*, dans cet univers, occupent le domaine de la règle. Sans règle, il n'est ni compétitions ni jeux de hasard. A l'autre pôle, *mimicry* et *ilinx* supposent également un monde dérégulé où le joueur improvise constamment, se confiant à une fantaisie jaillissante ou à une inspiration souveraine, qui ni l'une ni l'autre ne reconnaissent de code. Tout à l'heure, dans l'*agôn*,

le joueur faisait fonds sur sa volonté, tandis qu'il y renonçait dans l'*alea*. Maintenant, la *mimicry* suppose de la part de qui s'y livre la conscience de la feinte et du simulacre, tandis que le propre du vertige et de l'extase est d'abolir toute conscience.

Autrement dit, dans la simulation, on remarque une sorte de dédoublement de la conscience de l'acteur entre sa propre personne et le rôle qu'il joue; dans le vertige, au contraire, il y a désarroi et panique, sinon éclipse absolue de la conscience. Mais une situation fatale est créée par le fait que le simulacre, par lui-même, est générateur de vertige et le dédoublement, source de panique. Feindre d'être un autre aliène et transporte. Porter un masque enivre et affranchit. De sorte que, dans ce domaine dangereux où la perception chavire, la conjonction du masque et de la transe est entre toutes redoutable. Elle provoque de tels accès, elle atteint de tels paroxysmes que le monde réel se trouve passagèrement anéanti dans la conscience hallucinée du possédé.

Les combinaisons de l'*alea* et de l'*agôn* sont un libre jeu de la volonté à partir de la satisfaction qu'on éprouve à vaincre une difficulté arbitrairement conçue et volontairement acceptée. L'alliance de la *mimicry* et de l'*ilinx* ouvre la porte à un déchainement inexpiable, total, qui, dans ses formes les plus nettes, apparaît comme le contraire du jeu, je veux dire comme une métamorphose indicible des conditions de la vie : l'épilepsie ainsi provoquée, parce qu'elle

est sans repère concevable, semble l'emporter d'aussi loin en autorité, en valeur et en intensité sur le monde réel, que le monde réel l'emporte sur les activités formelles et juridiques, d'avance protégées, que constituent les jeux soumis aux règles complémentaires de l'agon et de l'alea et qui sont, eux, entièrement repérés. L'alliance du simulacre et du vertige est si puissante, si irrémédiable qu'elle appartient naturellement à la sphère du sacré et qu'elle fournit peut-être un des ressorts principaux du mélange d'épouvante et de fascination qui le définit.

La vertu d'un tel sortilège me paraît invincible, au point que je ne m'étonne pas qu'il ait fallu des millénaires à l'homme pour s'affranchir du mirage. Il y a gagné d'accéder à ce qu'on nomme communément la civilisation. Je crois l'avènement de celle-ci la conséquence d'un pari à peu près analogue partout et qui n'en a pas moins été risqué dans des conditions partout différentes. Je m'efforcerai dans cette seconde partie de conjecturer les grandes lignes de cette révolution décisive. A la fin, et par un biais imprévu, je tâcherai de déterminer comment s'est produit le divorce, la fissure qui a secrètement condamné la conjuration du vertige et du simulacre, que presque tout faisait croire d'une inébranlable permanence.



Pourtant, avant de commencer l'examen de la substitution capitale qui remplace le monde du masque et de l'extase par celui du mérite et de

la chance, il me reste, en ces pages préliminaires, à indiquer brièvement une autre symétrie. On vient de voir que l'*alea* se combine éminemment avec l'*agôn*, la *mimicry* avec l'*ilinx*. Mais en même temps, à l'intérieur de l'alliance, il est remarquable que l'un des composants représente chaque fois un facteur actif et fécond, l'autre un élément passif et ruineux.

La compétition et le simulacre peuvent créer, et créent en effet, des formes de culture auxquelles une valeur soit éducative, soit esthétique est volontiers reconnue. Il en sort des institutions stables, prestigieuses, fréquentes, presque inévitables. En effet, la compétition réglée n'est rien d'autre que le sport; le simulacre conçu comme jeu, rien d'autre que le théâtre. Au contraire, la recherche de la chance, la poursuite du vertige, sauf de rares exceptions, n'aboutissent à rien, ne créent rien qui soit capable de se développer ou de s'établir. Il arrive plus souvent qu'elles engendrent des passions qui paralysent, interrompent ou ravagent.

La racine d'une pareille inégalité ne semble pas difficile à découvrir. Dans la première coalition, celle qui préside au monde de la règle, l'*alea* et l'*agôn* expriment des attitudes diamétralement opposées à l'égard de la volonté. L'*agôn*, désir de victoire et effort pour l'obtenir, implique que le champion compte sur ses ressources propres. Il veut triompher, faire la preuve de son excellence. Rien de plus fertile qu'une telle ambition. L'*alea*, au contraire, apparaît comme une acceptation préalable, inconditionnelle, du verdict du destin. Ce désistement

signifie que le joueur s'en remet à un coup de dés, qu'il ne fera rien d'autre que les lancer et lire le résultat. La règle est qu'il s'abstienne d'agir, afin de ne pas fausser ou forcer la décision du sort.

Certes, ce sont bien là deux manières symétriques d'assurer un parfait équilibre, une équité absolue entre les concurrents. Mais l'une est lutte de la volonté contre les obstacles extérieurs, la seconde démission du vouloir devant un signe supposé. Aussi l'émulation est-elle perpétuel exercice et entraînement efficace pour les facultés et les vertus humaines, alors que le fatalisme est paresse fondamentale. La première attitude commande de développer toute supériorité personnelle; l'autre, d'attendre immobile et muet une consécration ou une condamnation toute externe. Il n'est pas étonnant dans ces conditions que le savoir et la technique assistent et récompensent l'*agôn*, tandis que la magie et la superstition, l'étude des prodiges et des coïncidences, accompagnent inmanquablement les incertitudes de l'*alea*¹.

Dans l'univers chaotique du simulacre et du vertige, une polarité identique se laisse constater. La *mimicry* consiste à représenter délibéré-

1. Ces attitudes opposées sont — est-il besoin de le dire ? — rarement pures. Les champions se munissent de fétiches (mais ils n'en comptent pas moins sur leurs muscles ou leur adresse ou leur intelligence), les joueurs se livrent, avant de miser, à de savants calculs presque vains (mais ils pressentent, sans avoir lu Poincaré ni Borel, que le hasard n'a ni cœur ni mémoire). L'homme ne saurait être tout entier du côté de l'*agôn* ou du côté de l'*alea*. Choisisant l'un, il consent aussitôt à l'autre une sorte de honteuse contrepartie.

ment un personnage, ce qui devient facilement œuvre d'art, de calcul, d'astuce. L'acteur doit composer son rôle et créer l'illusion dramatique. Il est contraint d'être attentif et obligé à une présence d'esprit continue : tout comme celui qui dispute une compétition. A l'inverse, dans l'*ilinx*, semblable sur ce point à l'*alea*, il y a démission, et non plus seulement démission de la volonté, mais encore démission de la conscience. Le patient la laisse aller à la dérive et s'enivre de la sentir dirigée, dominée, possédée par des forces étrangères. Pour y parvenir, il n'a besoin que de s'abandonner, ce qui n'exige ni n'exerce aucune aptitude particulière.

Comme le péril dans les jeux de hasard est de ne pouvoir limiter l'enjeu, il est ici de ne pas pouvoir mettre fin au désarroi consenti. De ces jeux négatifs, il semble au moins devoir sortir une capacité croissante de résister à une fascination donnée. Mais c'est le contraire qui est vrai. Car cette aptitude n'a de sens que par rapport à la tentation obsédante, de sorte qu'elle est constamment remise en question et comme vouée par nature à la déroute. On ne l'éduque pas. On l'expose jusqu'à ce qu'elle succombe. Les jeux de simulacre conduisent aux arts du spectacle, expression et illustration d'une culture. La poursuite de la transe et de la panique intime subjugué en l'homme le discernement et le vouloir. Elle en fait le prisonnier des extases équivoques et exaltantes où il se croit dieu, qui le dispensent d'être homme, et qui l'anéantissent.

Ainsi, à l'intérieur des deux grandes coalitions, une seule catégorie de jeux est véritablement créatrice : la *mimicry*, dans la conjuration du masque et du vertige; l'*agón*, dans celle de la rivalité réglée et de la chance. Les autres sont bientôt dévastatrices. Elles traduisent une sollicitation démesurée, inhumaine, sans remède, une sorte d'attrance affreuse et funeste, dont il importe de neutraliser la séduction. Dans les sociétés où règnent le simulacre et l'hypnose, l'issue est parfois trouvée au moment où le spectacle l'emporte sur la transe, c'est-à-dire quand le masque de sorcier devient masque de théâtre. Dans les sociétés fondées sur la composition du mérite et de la chance, il existe de même un effort incessant, inégalement heureux et rapide, d'augmenter la part de la justice au détriment de celle du hasard. On appelle cet effort le progrès.

Il est temps maintenant d'examiner le jeu de la double relation (simulacre et vertige d'une part, chance et mérite de l'autre), au long des péripéties présumées de l'aventure humaine, telle que l'ethnographie et l'histoire la dessinent aujourd'hui.

SIMULACRE ET VERTIGE

La stabilité des jeux est remarquable. Les empires, les institutions disparaissent, les jeux demeurent, avec les mêmes règles, parfois avec les mêmes accessoires. C'est, d'abord, qu'ils ne sont pas importants et qu'ils possèdent la permanence de l'insignifiant. Il y a là un premier mystère. Car, pour bénéficier de cette sorte de continuité à la fois fluide et obstinée, il s'en faut qu'ils s'apparentent aux feuilles des arbres qui meurent d'une saison à l'autre et qui se perpétuent néanmoins identiques à elles-mêmes; il s'en faut qu'ils s'appareillent à la pérennité du pelage des animaux, du dessin des ailes des papillons, de la courbe des spirales des coquillages qui se transmettent, imperturbables, de génération en génération. Les jeux ne jouissent pas de cette identité héréditaire. Ils sont innombrables et changeants. Ils revêtent mille formes inégalement réparties, comme les espèces végétales; mois infiniment plus acclimatables, ils émigrent et s'adaptent avec une rapidité et une aisance également déconcertantes. Il en est peu qu'on ait vus demeurer longtemps la propriété exclu-

sive d'une aire de diffusion déterminée. Quand on a cité la toupie, décidément occidentale, et le cerf-volant demeuré inconnu, semble-t-il, en Europe, jusqu'au xviii^e siècle, que reste-t-il ? Les autres jeux sont répandus, à date ancienne, sous une forme ou sous une autre, dans le monde entier. Ils fournissent une preuve de l'identité de la nature humaine. Si l'on a pu parfois localiser leur origine, on a dû renoncer à limiter leur expansion. Chacun séduit partout : on est forcé de convenir d'une universalité singulière des principes, des codes, des engins, des prouesses.

a) *INTERDÉPENDANCE DES JEUX
ET DES CULTURES*

Stabilité et universalité se complètent. Elles apparaissent d'autant plus significatives que les jeux sont largement dépendants des cultures où ils sont pratiqués. Ils en accusent les préférences, ils en prolongent les usages, ils en reflètent les croyances. Dans l'antiquité, la marelle est un labyrinthe où l'on pousse une pierre — c'est-à-dire l'âme — vers la sortie. Avec le Christianisme, le dessin s'allonge et se simplifie. Il reproduit le plan d'une basilique : il s'agit de faire parvenir l'âme, de pousser le caillou jusqu'au Ciel, au Paradis, à la Couronne ou à la Gloire, qui coïncide avec le maître-autel de l'église, schématiquement représentée sur le sol par une suite de rectangles. Dans l'Inde, on jouait aux échecs avec quatre rois. Le jeu passa dans l'Occident médiéval. Sous la double influence du culte de la Vierge et de l'amour courtois, l'un des rois fut transformé en Reine ou en Dame, qui devint la pièce la plus puissante, tandis que le Roi se trouvait confiné au rôle d'enjeu idéal, mais quasi passif, de la partie. L'important, toutefois, est que ces vicissitudes n'ont pas atteint la continuité essentielle du jeu de la marelle ou du jeu des échecs.

On peut aller plus loin et dénoncer d'autre part une solidarité véritable entre toute société et les jeux qui s'y trouvent pratiqués avec pré-dilection. Il existe, en effet, une affinité qui ne peut que s'accroître entre leurs règles et les qualités et défauts ordinaires des membres de la collectivité. Ces jeux préférés et plus répandus manifestent, pour une part, les tendances, les goûts, les façons de raisonner les plus communes et, en même temps, ils éduquent et entraînent les joueurs dans ces mêmes vertus ou ces mêmes travers, ils les confirment insidieusement dans leurs habitudes ou leurs préférences. De sorte qu'un jeu qui est en honneur chez un peuple peut, à la fois, servir à définir certains de ses caractères moraux ou intellectuels, fournir une preuve de l'exactitude de la description et contribuer à la rendre plus vraie en accentuant ces caractères chez ceux qui s'y adonnent.

Il n'est pas absurde de tenter le diagnostic d'une civilisation à partir des jeux qui y prospèrent particulièrement. En effet, si les jeux sont facteurs et images de culture, il suit que, dans une certaine mesure, une civilisation et, à l'intérieur d'une civilisation, une époque peut être caractérisée par ses jeux. Ils en traduisent nécessairement la physionomie générale et apportent des indications utiles sur les préférences, les faiblesses et les forces d'une société donnée à tel moment de son évolution. Peut-être, pour une intelligence infinie, pour le démon imaginé par Maxwell, le destin de Sparte était-il lisible dans la rigueur militaire des jeux de la palestre,

celui d'Athènes dans les apories des sophistes, la chute de Rome dans les combats de gladiateurs, et la décadence de Byzance dans les disputes de l'hippodrome. Les jeux donnent des habitudes, créent des réflexes. Ils font attendre un certain type de réactions et invitent par conséquent à considérer les réactions opposées comme brutales ou comme sournoises, comme provocantes ou comme déloyales. Le contraste des jeux préférés chez des peuples voisins ne fournit certes pas la manière la plus sûre de déterminer les origines d'une mésentente psychologique, mais il peut, après coup, en apporter une illustration frappante.

Pour prendre un exemple, il n'est pas indifférent que le sport anglo-saxon par excellence soit le golf; c'est-à-dire un jeu où chacun, à tout moment, a le loisir de tricher à son gré et comme il l'entend, mais où le jeu perd strictement tout intérêt à partir du moment où l'on triche. On peut ensuite n'être pas surpris d'une corrélation, dans les mêmes pays, avec la conduite du contribuable à l'égard du fisc, du citoyen à l'égard de l'Etat.

Un exemple non moins instructif est fourni par le jeu de cartes argentin du *truco* où tout est ruse et même, en quelque manière, tricherie, mais tricherie codifiée, réglementée, obligatoire. A ce jeu, qui tient du poker et de la manille, l'essentiel pour chaque joueur est de faire savoir à son partenaire les cartes et les combinaisons de cartes qu'il a en main, sans que leurs adversaires en soient informés. Pour les cartes,

il dispose des jeux de physionomie. Une série de moues, de grimaces, de clins d'œil appropriés, toujours les mêmes, correspondent chacun à une carte maîtresse différente. Ces signes, qui font partie de la législation du jeu, doivent renseigner l'allié sans éclairer l'ennemi. Le bon joueur, rapide et discret, sait profiter de la moindre inattention du parti adverse : une mimique imperceptible et voici son partenaire averti. Quant aux combinaisons de cartes, elles portent des noms tels que *fleur* : l'habileté consiste à évoquer ces noms dans l'esprit du partenaire, sans les prononcer effectivement, les suggérant d'assez loin pour que celui-ci seul comprenne le message. Là encore, de si rares composantes dans un jeu extrêmement répandu et pour ainsi dire national ne peuvent pas non plus ne pas susciter, entretenir ou traduire certaines habitudes mentales qui contribuent à donner à la vie ordinaire, sinon aux affaires publiques, leur caractère original : le recours à l'allusion ingénieuse, un sens aigu de la solidarité entre associés, une tendance à la tromperie, mi-badine mi-sérieuse, d'ailleurs admise et bien reçue, mais à charge de revanche, une faconde enfin où il est malaisé de trouver le mot clé et qui entraîne une aptitude correspondante à le découvrir.

Avec la musique, la calligraphie et la peinture, les Chinois mettent le jeu de pions et le jeu d'échecs au rang des quatre pratiques où doit s'exercer un lettré. Ils estiment que ces jeux habituent également l'esprit à prendre plaisir

aux multiples réponses, combinaisons et surprises qui naissent à chaque instant de situations constamment nouvelles. L'agressivité s'en trouve apaisée, tandis que l'âme fait l'apprentissage de la sérénité, de l'harmonie, de la joie de contempler les possibles. Sans nul doute, il y a là un trait de civilisation.

Toutefois, il est clair que des diagnostics de cette espèce demeurent infiniment délicats. Il convient de recouper sévèrement, à partir d'autres données, ceux qui paraissent les plus évidents. Généralement d'ailleurs, la multitude et la variété des jeux simultanément en faveur dans une même culture leur enlèvent à l'avance toute signification. Enfin, il arrive que le jeu apporte une compensation sans portée, une issue plaisante et fictive aux tendances délictueuses que la loi ou l'opinion réproouve et condamne. Par contraste avec les marionnettes à fils, volontiers féériques et gracieuses, les guignols à main incarnent d'ordinaire (Hirn l'avait déjà remarqué) ¹ des personnages lourds et cyniques, inclinant au grotesque et à l'immoralité, sinon au sacrilège. Ainsi pour l'histoire traditionnelle de Punch et Judy. Punch assassine sa femme et son fils, refuse l'aumône à un mendiant qu'il rosse, commet toutes sortes de crimes, tue la mort et le diable et, pour finir, pend à sa propre potence le bourreau qui vient le châtier. Assurément, on aurait tort de distinguer en cette

1. Y. HIRN : *Les Jeux d'enfants*, trad. franç., Paris, 1926, pp. 165-174.

charge systématique une image de l'idéal du public britannique, qui applaudit tant de sinistres exploits. Il ne les approuve nullement, mais sa joie bruyante et inoffensive le détend : acclamer le pantin scandaleux et triomphant le venge à peu de frais de mille contraintes et prohibitions que la morale lui impose dans la réalité.

Expression ou exutoire des valeurs collectives, les jeux apparaissent nécessairement liés au style et à la vocation des différentes cultures. La relation est lâche ou étroite, le rapport précis ou diffus, mais il est inévitable. Dès lors, le chemin semble ouvert pour concevoir une entreprise plus ample et en apparence plus téméraire, mais peut-être moins aléatoire que la simple recherche de corrélations épisodiques. On peut présumer que les principes qui commandent les jeux et qui permettent de les classer, doivent faire sentir leur influence hors du domaine par définition séparé, réglé, fictif, qui est assigné à ceux-ci et grâce auquel ils demeurent des jeux.

Le goût de la compétition, la recherche de la chance, le plaisir du simulacre, l'attrait du vertige apparaissent, certes, comme les ressorts principaux des jeux, mais leur action pénètre inmanquablement la vie entière des sociétés. De même que les jeux sont universels, mais qu'on ne joue pas partout aux mêmes jeux dans les mêmes proportions, qu'on joue ici davantage au base-ball, et là davantage aux échecs, il convient de se demander si les principes des jeux (*agôn, alea, mimicry, ilinx*) ne sont pas, eux aussi, et en dehors des jeux, assez inégalement répartis entre les diverses sociétés pour

que des différences accusées dans le dosage de causes si générales, n'entraînent pas des contrastes importants dans la vie collective, sinon institutionnelle, des peuples.

Je ne prétends nullement insinuer que la vie collective des peuples et leurs diverses institutions sont des sortes de jeux gouvernés eux aussi par l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx*. Je maintiens au contraire que le domaine du jeu ne constitue après tout qu'une sorte d'îlot réduit, consacré artificiellement à des compétitions calculées, à des risques limités, à des feintes sans conséquences et à des paniques anodines. Mais je soupçonne aussi que les principes des jeux, ressorts tenaces et répandus de l'activité humaine, si tenaces et si répandus qu'ils paraissent constants et universels, doivent marquer profondément les types de société. Je soupçonne même qu'ils peuvent servir à les classer à leur tour, pour peu que les normes sociales arrivent à favoriser presque exclusivement l'un d'eux aux dépens des autres. Est-il besoin de l'ajouter ? Il ne s'agit pas de découvrir qu'il existe en toute société des ambitieux, des fatalistes, des simulateurs et des frénétiques et que chaque société leur offre des chances inégales de réussite ou de satisfaction : on le sait de reste. Il s'agit de déterminer la part que font les diverses sociétés à la compétition, au hasard, à la mimique ou à la transe.

On aperçoit alors l'extrême ambition d'un projet qui ne vise à rien moins qu'à tenter de définir les mécanismes ultimes des sociétés, leurs

postulats implicites les plus diffus et les plus indistincts. Ces ressorts fondamentaux sont forcément d'une nature et d'une portée si étales que d'en dénoncer l'influence ne saurait à peu près rien ajouter à la description fine de la structure des sociétés étudiées. C'est au plus proposer, pour désigner celles-ci, un choix nouveau d'étiquettes et de dénominations génériques. Cependant, si la nomenclature adoptée est reconnue correspondre à des oppositions capitales, elle tend à instituer du fait même, pour la classification des sociétés, une dichotomie aussi radicale que celle qui, par exemple, sépare les cryptogames et les phanérogames pour les plantes, les vertébrés et les invertébrés chez les animaux.

Entre les sociétés qu'on a coutume d'appeler primitives et celles qui se présentent sous l'aspect d'Etats complexes et évolués, il est des contrastes évidents que n'épuisent pas le développement, chez ces dernières, de la science, de la technique et de l'industrie, le rôle de l'administration, de la jurisprudence ou des archives, la théorie, l'application et l'usage des mathématiques, les conséquences multiples de la vie urbaine et de la constitution de vastes empires, tant d'autres différences dont les effets ne sont pas moins pesants ni moins inextricables. Tout porte à croire qu'il existe entre ces deux types de vie collective un antagonisme d'un autre ordre, fondamental celui-ci, qui est peut-être à la racine de tous les autres, qui les résume, qui les nourrit et qui les explique.

Je décrirai, quant à moi, cet antagonisme de la manière suivante : les sociétés primitives,

que je nommerai plutôt les *sociétés à tohu-^{W103}bohu*, qu'elles soient australiennes, américaines, africaines, sont des sociétés où règnent également le masque et la possession, c'est-à-dire la mimicry et l'ilinx; à l'inverse, les Incas, les Assyriens, les Chinois ou les Romains présentent des sociétés ordonnées, à bureaux, à carrières, à codes et barèmes, à privilèges contrôlés et hiérarchisés, où l'agôn et l'alea, c'est-à-dire, ici, le mérite et la naissance, apparaissent comme les éléments premiers et d'ailleurs complémentaires du jeu social. Ce sont, par opposition aux précédentes, des *sociétés à comptabilité*. Tout se passe comme si, dans les premières, simulacre et vertige, ou si l'on veut pantomime et extase, assuraient l'intensité et, par suite, la cohésion de la vie collective, tandis que dans celles du second genre, le contrat social consiste en un compromis, en un décompte implicite entre l'hérédité, c'est-à-dire une sorte de hasard, et la capacité, qui suppose comparaison et compétition.

b) LE MASQUE ET LA TRANSE

Un des mystères principaux de l'ethnographie réside manifestement dans l'emploi général des masques dans les sociétés primitives. Une extrême et religieuse importance est partout attachée à ces instruments de métamorphose. Ils apparaissent dans la fête, interrègne de vertige, d'effervescence et de fluidité, où tout ce qu'il y a d'ordre dans le monde est passagèrement aboli pour en ressortir revivifié. Les masques, toujours fabriqués en secret et, après usage, détruits ou cachés, transforment les officiants en Dieux, en Esprits, en Animaux-Ancêtres, en toutes sortes de forces surnaturelles terrifiantes et fécondantes.

A l'occasion d'un vacarme et d'un brouhaha sans limite, qui se nourrissent d'eux-mêmes et qui tirent leur valeur de leur démesure, l'action des masques est censée revigorer, rajeunir, ressusciter à la fois la nature et la société. L'irruption de ces fantômes est celle des puissances que l'homme redoute et sur lesquelles il ne se sent pas de prise. Il incarne alors, temporairement, les puissances effrayantes, il les mime, il s'identifie à elles, et bientôt aliéné, en proie au délire, il se croit véritablement le dieu dont il

s'est d'abord appliqué à prendre l'apparence au moyen d'un déguisement savant ou puéril. La situation est retournée : c'est lui qui fait peur, c'est lui la puissance terrible et inhumaine. Il lui a suffi de mettre sur son visage le masque qu'il a lui-même fabriqué, de revêtir le costume qu'il a cousu à la ressemblance supposée de l'être de sa révérence et de sa crainte, de produire le vrombissement inconcevable à l'aide de l'instrument secret, du rhombe, dont il a appris, seulement depuis l'initiation, l'existence, l'aspect, le maniement et la fonction. Il ne le connaît inoffensif, familier, tout humain, que depuis qu'il l'a entre ses mains et qu'il s'en sert à son tour pour épouvanter. C'est ici la victoire de la feinte : la simulation aboutit à une possession qui, elle, n'est pas simulée. Après le délire et la frénésie qu'elle provoque, l'acteur émerge à la conscience dans un état d'hébétude et d'épuisement qui ne lui laisse qu'un souvenir confus, ébloui, de ce qui s'est passé en lui, sans lui.

Le groupe entier est complice de ce haut mal, de ces convulsions sacrées. Lors de la fête, la danse, la cérémonie, la mimique ne sont qu'une entrée en matière. Le prélude inaugure une excitation qui, ensuite, ne sait que grandir. Le vertige se substitue alors au simulacre. Comme en avertit la Cabbale, à jouer au fantôme, on le devient. Sous peine de mort, les enfants, les femmes ne doivent pas assister à la confection des masques, des déguisements rituels et des divers engins qui sont ensuite utilisés pour les terrifier. Mais comment ne sauraient-ils pas qu'il

n'y a là que mascarade et fantasmagorie où se dissimulent leurs propres parents ? Ils s'y prêtent pourtant, car la règle sociale consiste à s'y prêter. En outre, ils s'y prêtent sincèrement, car ils imaginent, comme d'ailleurs les officiants eux-mêmes, que ces derniers sont transformés, possédés, en proie aux puissances qui les habitent. Pour pouvoir s'abandonner à des esprits qui existent seulement dans leur croyance et pour en éprouver soudain la saisie brutale, les interprètes doivent les appeler, les susciter, se pousser *eux-mêmes* à la débâcle finale qui permet l'intrusion insolite. A cette fin, ils usent de mille artifices dont aucun ne leur paraît suspect : jeûne, drogues, hypnose, musique monotone ou stridente, tintamarre, paroxysmes de bruit et d'agitation ; ivresses, clameurs et saccades conjuguées.

La fête, la dilapidation des biens accumulés durant un long intermède, le dérèglement devenu règle, toutes normes inversées par la présence contagieuse des masques, font du vertige partagé le point culminant et le lien de l'existence collective. Il apparaît comme le fondement dernier d'une société au demeurant peu consistante. Il renforce une cohérence fragile qui, ^{TRIST} morne et de peu de portée, se maintiendrait difficilement s'il n'y avait cette explosion périodique qui rapproche, rassemble et fait communier des individus absorbés, le reste du temps, par leurs préoccupations domestiques et par des soucis quasi exclusivement privés. Ces préoccupations quotidiennes n'ont guère de répercussions immédiates sur une association rudimen-

taire où la division du travail est à peu près inconnue et où, par conséquent, chaque famille est accoutumée de pourvoir à sa subsistance avec une autonomie presque entière. Les Masques sont le vrai lien social.

L'irruption de ces spectres, les transes, les frénésies qu'ils propagent, l'ivresse d'avoir peur ou de faire peur, si elles trouvent dans la fête l'époque où elles réussissent à plein, ne sont pas absentes pour autant de la vie ordinaire. Les institutions politiques ou religieuses reposent fréquemment sur le prestige engendré par une fantasmagorie aussi bouleversante. Les initiés souffrent de sévères privations, endurent de pénibles souffrances, s'offrent à de très cruelles épreuves, pour obtenir le rêve, l'hallucination, le spasme où ils auront la révélation de leur esprit tutélaire. Ils en reçoivent une onction indélébile. Ils sont assurés de pouvoir compter désormais sur une protection qu'ils estiment et qu'on estime, autour d'eux, infaillible, surnaturelle, entraînant pour le sacrilège une paralysie incurable.

Dans le détail, les croyances varient sans doute à l'infini. On les constate innombrables, inimaginables. Presque toutes, cependant, à des degrés divers, présentent la même complicité étonnante du simulacre et du vertige, l'un conduisant à l'autre. A n'en pas douter, c'est un ressort identique qui joue sous la diversité des mythes et des rituels, des légendes et des liturgies. Une connivence monotone, pour peu qu'on s'y arrête, se fait jour inlassablement.

Une illustration frappante en est fournie par les faits réunis sous le nom de shamanisme. On sait qu'on désigne ainsi un phénomène complexe, mais bien articulé et facilement identifiable, dont les manifestations les plus significatives ont été constatées en Sibérie, plus généralement sur le pourtour arctique. On le retrouve également le long des rivages du Pacifique, particulièrement dans le Nord-Ouest américain, chez les Araucans et en Indonésie¹. Quelles que soient les différences locales, il consiste toujours en une crise violente, une perte provisoire de conscience au cours de laquelle le shaman devient réceptacle d'un ou de plusieurs esprits. Il accomplit alors dans l'autre monde un voyage magique qu'il raconte et qu'il mime. Suivant les cas, l'extase est obtenue par des narcotiques, par un champion hallucinant (l'agaric)², par le chant et l'agitation convulsive, par le tambour, par le bain de vapeur, par les fumées de l'encens

1. Pour la description du shamanisme, j'ai utilisé l'ouvrage de MIRCEA ELIADE : *Le Chamanisme et les Techniques archaïques de l'Extase*, Paris, 1951, où l'on trouvera un exposé remarquablement complet des faits dans les diverses parties du monde.

2. Sur les vertus de l'*Agaricus Muscarius*, en particulier la macropsie : « Les pupilles élargies, le sujet voit tous les objets qu'on lui présente monstrueusement grossis... Un petit trou lui semble un abîme effrayant, et une cuillère pleine d'eau un lac », voir L. LEWIN : *Les Paradis artificiels*, trad. franç., Paris, 1928, pp. 150-155. Sur les effets parallèles du peyotl et son utilisation lors des fêtes et dans le culte des Huichols, des Coras, des Tepehuanas, des Tarahumaras et des Kiowas, au Mexique et aux Etats-Unis, on se reportera utilement aux descriptions classiques de Carl Lumboltz (bibliographie dans A. ROUHIER : *Le Peyotl*, Paris, 1927).

ou du chanvre ou encore par l'hypnose, en fixant les flammes du foyer jusqu'à l'étourdissement.

Le shaman est d'ailleurs le plus souvent choisi à cause de ses dispositions psychopathiques. Le candidat, désigné soit par l'hérédité, soit par son tempérament, soit par quelque prodige, mène une vie solitaire et sauvage. Chez les Toungouses, on se souvient qu'il devait se nourrir d'animaux qu'il capturait avec ses dents. La révélation qui le fait shaman, survient à la suite d'une sorte de crise d'épilepsie qui, pour ainsi dire, l'autorise à en subir d'autres et en garantit le caractère surnaturel. Celles-ci se présentent comme des démonstrations provoquées, où se déclenche, presque au commandement, ce qu'on a justement nommé une « hystérie professionnelle ». Réservée aux séances, elle y est de rigueur.

Lors de l'initiation, les Esprits dépècent le corps du shaman, puis le reconstituent, en y introduisant de nouveaux os et de nouveaux viscères. Le personnage s'en trouve aussitôt habilité pour parcourir l'au-delà. Pendant que sa dépouille gît inanimée, il visite le monde céleste et le monde souterrain. Il rencontre dieux et démons. Il ramène de leur fréquentation ses pouvoirs et sa clairvoyance magiques. Lors des séances, il renouvelle ses voyages. Pour l'*ilinx*, les transes dont il est la proie, vont souvent jusqu'à la catalepsie réelle. Quant à la *mimicry*, elle apparaît dans la pantomime à laquelle se livre le possédé. Il imite le cri et le comportement des animaux surnaturels qui s'incarnent en lui : il rampe par terre comme le serpent, rugit et

albr
une
mimicry

court à quatre pattes comme le tigre, simule la plongée du canard ou agite ses bras comme l'oiseau ses ailes. Son costume marque sa transformation : il utilise assez rarement des masques animaux, mais les plumes et la tête d'aigle ou de hibou, dont il s'affuble, lui permettent le vol magique qui l'enlève au firmament. Alors, malgré un habit qui pèse jusqu'à quinze kilos à cause des ornements de fer qui y sont cousus, il saute en l'air pour montrer qu'il vole très haut. Il crie qu'il voit une grande partie de la terre. Il raconte et représente les aventures qui lui arrivent dans l'autre monde. Il fait les gestes de la lutte qu'il soutient contre les mauvais esprits. Sous terre, dans le Royaume des Ténèbres, il a si froid qu'il grelotte et frissonne. Il demande un manteau à l'Esprit de sa mère : un assistant lui en jette un. D'autres spectateurs, tirent des étincelles de silex entrechoqués. Elles produisent, elles *sont* les éclairs qui guident le voyageur magique dans l'obscurité des contrées infernales.

Une telle coopération de l'officiant et de l'assistance est constante dans le shamanisme. Mais elle ne lui est pas particulière. On la retrouve dans le Vaudou et dans presque toute séance extatique. Elle est du reste quasi nécessaire. Car il faut protéger les spectateurs contre les violences éventuelles du forcené, le protéger lui-même contre les effets de sa maladresse, de son inconscience et de sa fureur, l'aider enfin à jouer correctement son rôle. Chez les Veddas de Ceylan, il existe une sorte de shamanisme très

significatif à cet égard. Le shaman, toujours à la limite de perdre conscience, éprouve nausées et vertige. Le sol semble se dérober sous ses pieds. L'officiant se maintient dans un état de réceptivité exacerbée. « Cela l'amène, remarquent C. G. et Brenda Seligmann, à exécuter presque automatiquement et sûrement sans délibération soigneuse, les parties traditionnelles de la danse, dans leur ordre consacré. De plus, l'assistant, qui suit chaque mouvement du danseur et qui est prêt à le retenir s'il tombe, peut contribuer essentiellement, par une suggestion consciente et inconsciente, à l'exécution correcte de figures compliquées ¹. »

Tout est représentation. Tout est aussi vertige, extase, trances, convulsions et, pour l'officiant, perte de conscience et amnésie finale, car il est convenable qu'il ignore ce qui lui est arrivé ou ce qu'il a hurlé au cours de l'accès. En Sibérie, la destination ordinaire d'une séance de shamanisme est la guérison d'un malade. Le shaman part à la recherche de l'âme de celui-ci,

1. C. G. et Br. SELIGMANN : *The Veddas*, Cambridge, 1911, p. 134. Cité par T. K. OESTERREICH : *Les Possédés*, trad. franç., Paris, 1927, p. 310. Ce dernier ouvrage contient une remarquable collection de descriptions originales de manifestations conjuguées de *mimicry-ilinx*. Je me référerai dans la suite à celles de Tremearne pour le culte Bori. Il convient d'y ajouter au moins celles de J. Warnek pour les Bataks de Sumatra, de W. W. Skeat pour les Malais de la péninsule de Malacca, de W. Mariner pour les Tonga, de Codrington pour les Mélanésiens, de J. A. Jacobsen pour les Kwakiults du Nord-Ouest américain. Les récits des observateurs que T. K. Oesterreich a eu l'heureuse inspiration de citer *in extenso* présentent les analogies les plus convaincantes.

égérée, dérobée ou retenue par quelque démon. Il narre, il joue les péripéties de la reconquête du principe vital ravi à son possesseur. Il le lui ramène enfin triomphalement. Une autre technique consiste à extraire par succion le mal du corps du patient. Le shaman s'approche et, en état de transe, applique ses lèvres à l'endroit que les esprits ont désigné comme le siège de l'infection. Bientôt, il extrait celle-ci, produisant soudain un caillou, un ver, un insecte, une plume, un morceau de fil blanc ou noir qu'il montre à la ronde, qu'il maudit, qu'il chasse à coups de pied ou qu'il enterre dans un trou. Il arrive que les assistants se rendent parfaitement compte que le shaman prend soin, avant la cure, de dissimuler dans sa bouche l'objet qu'il exhibe ensuite, ayant feint de le tirer de l'organisme du malade. Mais ils l'acceptent, disant que ces objets servent seulement de piège ou de support pour saisir, pour fixer le poison. Il est possible, sinon probable, que le magicien partage cette croyance.

En tout cas, crédulité et simulation apparaissent, ici comme ailleurs, étrangement conjuguées. Des shamans esquimaux se font lier avec des cordes, afin de ne voyager qu'*en esprit*, sans quoi leurs corps seraient, à les entendre, également emportés dans les airs et disparaîtraient sans retour. Le croient-ils eux-mêmes, ou s'agit-il d'une ingénieuse mise en scène pour le faire croire ? Toujours est-il qu'à l'issue de leur vol magique ils se délivrent de leurs liens instantanément et sans aucune aide, aussi mystérieusement que les frères Davenport dans leur

armoire¹. Le fait est attesté par un ethnographe aussi averti que Franz Boas². Dans le même ordre d'idées, Bogoras a enregistré sur son phonographe les « voix séparées » des shamans tchouktches qui se taisent brusquement, cependant que des voix inhumaines se font entendre, paraissant venir de tous les coins de la tente, ou surgir du fond de la terre, ou arriver de très loin. En même temps se produisent divers phénomènes de lévitation et des pluies de pierres ou de morceaux de bois³.

Ces manifestations de ventriloquie et d'illusionisme ne sont pas rares dans un domaine où se manifeste en même temps une tendance marquée à la métapsychie et au fakirisme : maîtrise du feu (braises ardentes conservées dans la bouche, fers rouges saisis avec les mains); ascension, pieds nus, d'une échelle de lames; coups de couteau produisant des bles-

1. Il est de grand enseignement de lire, à ce sujet, dans ROBERT HOUDIN (*Magie et Physique amusante*, Paris, 1877, pp. 205-264), l'explication du miracle et les réactions des spectateurs et de la presse. Il est des cas où il importerait, dans les missions ethnographiques, de joindre un prestidigitateur, c'est-à-dire un homme du métier, aux savants dont la crédulité est, hélas ! infinie et, en outre, intéressée, envoûtée.

2. FRANZ BOAS : *The Central Eskimo* (VIth Annual Report of the Bureau of Ethnology, 1884-1885, Washington, 1888), pages 598 sq. Cité par M. ELIADE, *op. cit.*, p. 265.

3. Cf. MIRCEA ELIADE : *op. cit.*, p. 231; à compléter par G. TCHOUBINOV : *Beitrag zur psychologischen Verständniss des siberischen Zaubers*, Halle, 1914, pp. 59-60 : « Les sons se produisent quelque part très haut, peu à peu ils se rapprochent, semblent passer comme un ouragan à travers les murs et s'évanouissent enfin dans les profondeurs de la terre. » (Cité et commenté par T. K. OESTERREICH, *op. cit.*, p. 380.)

sures qui ne saignent pas ou qui se referment aussitôt. Très souvent, la simple prestidigitation n'est pas loin¹.

Il n'importe : l'essentiel n'est pas de doser les parts, sans doute très variables, de la feinte préméditée et du transport réel, mais de constater l'étroite et comme inévitable connivence du vertige et de la mimique, de l'extase et du simulacre. Cette connivence, au reste, n'est nullement l'apanage du shamanisme. On la retrouve, par exemple, dans les phénomènes de possession, originaires d'Afrique et répandus au Brésil et dans les Antilles, qui sont connus sous

1. L'illusionnisme conscient et organisé, se laisse constater jusque chez les peuples où on l'attendrait le moins, chez les Noirs d'Afrique par exemple. Au Niger notamment, des troupes de spécialistes s'affrontent dans des sortes de tournois de virtuosité lors des cérémonies d'initiation : on coupe et on recolle la tête d'un compère (cf. A.M. VERGIAT : *Les rites secrets des primitifs de l'Oubangui*, Paris, 1936, p. 153). De même, AMAURY TALBOR : *Life in Southern Nigeria*, London, 1928, p. 72, rapporte un curieux tour dont M. Jeanmaire a souligné la ressemblance avec le mythe de Zagreus-Dionysos : « Il y a de tels magiciens dans notre cité, dit le chef Abassi de Ndiya, et les féticheurs sont si versés dans les sciences occultes, qu'ils sont capables du tour suivant : on prend un enfant à sa mère, on le jette dans un mortier et on le pile pour le réduire en bouillie sous les yeux de tout le monde. Seule la mère est écartée pour que ses cris ne troublent pas la cérémonie. Alors on désigne trois hommes et on leur commande de s'approcher du mortier. Au premier on donne un peu du contenu, au second un peu plus et le troisième doit avaler tout le reste. Quand tout a été mangé, les trois s'avancent face au public, celui qui a mangé le plus entre les deux autres. Au bout d'un moment commence une danse, au cours de laquelle le danseur du milieu s'arrête brusquement, étend la jambe droite et la frappe violemment. Alors, de sa cuisse, il tire l'enfant ressuscité qu'on promène pour le faire voir à l'assistance. »

le nom de Vaudou. Là encore, les techniques d'extase utilisent les rythmes du tambour et l'agitation contagieuse. Soubresauts et saccades indiquent le départ de l'âme. Des changements de visage et de voix, la sueur, la perte de l'équilibre, des spasmes, la pamoison et la rigidité cadavérique précèdent une amnésie véritable ou affectée.

Cependant, quelle que soit la violence de l'attaque, celle-ci se déroule tout entière, comme la crise du shaman, suivant une liturgie précise et conformément à une mythologie préalable. La séance apparaît comme une représentation dramatique, les possédés sont costumés. Ils portent les attributs des dieux qui les habitent et ils imitent leurs conduites caractéristiques. Celui chez qui s'incarne le dieu paysan Zaka arbore un chapeau de paille, une sacoche et un brûle-gueule; tel autre, que « chevauche » le dieu marin Agoué, agite un aviron; celui que visite Damballah, dieu-serpent, ondule par terre comme un reptile. C'est une règle générale, d'ailleurs mieux attestée chez d'autres peuples. Un des meilleurs documents sur cet aspect de la question demeure les commentaires et les photographies de Tremearne¹ pour le culte Bori, de l'Afrique musulmane, répandu de la Tripolitaine à la Nigéria, mi-noir, mi-islamique, et sur presque tous les points très proche du Vaudou, sinon pour la mythologie, du moins par la pratique. L'esprit Malam al Hadgi est un savant

1. *Hausa Superstitions and Customs*, Londres, 1913, pages 534-540; et *The Ban of the Bori*, Londres, 1919. Cf. T. K. OESTERREICH, *op. cit.*, pp. 321-323.

pèlerin. Le possédé qu'il habite feint d'être vieux et tremblant. Il remue les doigts comme s'il comptait avec sa main droite les grains d'un chapelet. Il lit un livre imaginaire qu'il tient dans sa main gauche. Il est courbé, cacochyme, toussotant. Vêtu de blanc, il assiste aux mariages. Possédé par Makada, l'acteur est nu, revêtu seulement d'une peau de singe, enduit de toute ordure et s'en régaland. Il saute à cloche-pied et simule l'accouplement. Pour le libérer de la prise du dieu, on lui met dans la bouche un oignon ou une tomate. Nana Ayesha Karama est cause des maux d'yeux et de la variole. Celle qui la représente porte des vêtements blancs et rouges. Deux mouchoirs sont noués ensemble sur sa tête. Elle bat des mains, court de-ci de-là, s'assoit par terre, se gratte, se tient la tête dans ses mains, pleure si on ne lui donne pas de sucre, danse une sorte de ronde, éternue¹ et disparaît.

En Afrique comme aux Antilles, le public assiste le sujet, l'encourage, lui passe les accessoires traditionnels de la divinité qu'il personnifie, cependant que l'acteur compose son rôle d'après la connaissance qu'il a du caractère et de la vie de son personnage, les souvenirs qu'il conserve des séances auxquelles il a déjà assisté. Son délire ne lui permet guère de fantaisie et d'initiative : il se conduit comme on attend qu'il se conduise, comme il sait qu'il doit faire. Alfred Métraux, analysant, pour le Vaudou, le progrès

1. C'est le procédé rituel pour chasser l'esprit possesseur.

et la nature de l'accès, a bien montré comment il comporte à l'origine une volonté consciente de le subir de la part du sujet, une technique appropriée pour le susciter et une stylisation liturgique dans son déroulement. Le rôle de la suggestion, de la simulation même, n'est pas douteux; mais la plupart du temps, elles apparaissent comme issues elles-mêmes de l'impatience du futur possédé et comme un moyen pour lui de hâter la venue de la possession. Elles augmentent l'aptitude à la subir. Elles l'appellent. La perte de conscience, l'exaltation et l'étourdissement qu'elles entraînent favorisent la transe véritable, c'est-à-dire l'irruption du dieu. La ressemblance avec la *mimicry* enfantine est si manifeste que l'auteur n'hésite pas à conclure : « En observant certains procédés, on est tenté de les comparer à un enfant qui s'imagine être un Indien, par exemple, ou un animal, et qui aide l'envol de sa fantaisie au moyen d'une pièce de vêtement ou d'un objet »¹. La différence est qu'ici la *mimicry* n'est pas un jeu : elle aboutit au vertige, fait partie de l'univers religieux et remplit une fonction sociale.

On se trouve ramené au problème général posé par le port du masque. Il s'accompagne aussi d'expériences de possession, de communion avec les ancêtres, les esprits et les dieux. Il provoque chez son porteur une exaltation passagère et lui fait croire qu'il subit quelque transformation

1. ALFRED MÉTRAUX : « La Comédie rituelle dans la Possession », *Diogène*, n° 11; juillet 1955, pp. 26-49.

décisive. En tout cas, il favorise le débordement des instincts, l'invasion des forces redoutées et invincibles. Sans doute, le porteur n'est pas dupe au début, mais il cède rapidement à l'ivresse qui le transporte. La conscience fascinée, il s'abandonne complètement au désarroi suscité en lui par sa propre mimique. « L'individu ne se connaît plus, écrit Georges Buraud, un cri monstrueux sort de sa gorge, le cri de la bête ou du dieu, clameur surhumaine, pure émanation de la force de combat, de la passion génésiaque, des pouvoirs magiques sans borne dont il se croit, dont il est, en cet instant, habité »¹. Et d'évoquer l'attente ardente des masques dans le bref crépuscule africain, le battement hypnotique du tam-tam, puis la ruée furieuse des fantômes, leurs enjambées gigantesques quand, montés sur des échasses, ils accourent au-dessus des hautes herbes, dans une rumeur terrifiante de bruits insolites : sifflements, râles et vrombissements des rhombes.

Il n'y a pas seulement un vertige né d'une participation aveugle, effrénée et sans but, aux énergies cosmiques, une épiphanie fulgurante de divinités bestiales qui rentrent aussitôt dans leurs ténèbres. Il y a aussi l'ivresse simple de répandre l'épouvante et l'angoisse. Surtout, ces apparitions de l'au-delà agissent comme premier rouage de gouvernement : le masque est institutionnel. On a signalé, chez les Dogons, par exemple, une véritable culture du masque, qui imprègne l'ensemble de la vie publique du

1. G. BURAUD : *Les Masques*, Paris, 1948, pp. 101-102.

groupe. C'est dans les sociétés d'hommes à initiation et à masques distinctifs qu'il convient, d'autre part, de chercher, à ce niveau élémentaire de l'existence collective, les débuts encore fluides du pouvoir politique. Le masque est l'instrument des confréries secrètes. Il sert à inspirer la terreur aux profanes en même temps qu'à dissimuler l'identité des affidés.

L'initiation, les rites de passage de la puberté consistent fréquemment à révéler aux novices la nature purement humaine des Masques. A ce point de vue, l'initiation est un enseignement athée, agnostique, négatif. Elle découvre une supercherie et en rend complice. Jusqu'alors, les adolescents étaient terrorisés par les apparitions des masques. L'un de ceux-ci les poursuit à coups de fouet. Excités par l'initiateur, ils le saisissent, le maîtrisent, le désarment, déchirent son costume, enlèvent son masque : ils reconnaissent un ancien de la tribu. Désormais, ils appartiennent à l'autre camp¹. Ils font peur. Enduits de blanc et masqués à leur tour, incarnant les esprits des morts, ils épouvantent les non-initiés, ils rudoient et détroussent ceux qu'ils attrapent ou qu'ils estiment en faute. Souvent ils restent constitués en confréries à demi-secrètes ou bien subissent une seconde initiation qui les y affine. Comme la première, elle s'accompagne de sévices, d'épreuves douloureuses,

1. Le mécanisme du renversement est remarquablement décrit par HENRI JEANMAIRE : *Couroi et Courètes*, Lille, 1939, pp. 172-223. Je reproduis dans le Dossier, p. 292, la description qu'il en donne pour les Bobos de la Haute-Volta.

parfois d'une catalepsie réelle ou feinte, d'un simulacre de mort et de résurrection. Comme la première encore, elle apprend que les prétendus esprits ne sont que les hommes déguisés et que leurs voix cavernes sortent de rhombes particulièrement puissants. Comme la première enfin, elle donne le privilège d'exercer toutes sortes de brimades sur la multitude profane. Toute société secrète possède son fétiche distinctif et son masque protecteur. Chaque membre d'une confrérie inférieure croit que le masque-gardien de la société supérieure est un être surnaturel, alors qu'il sait fort bien la nature de celui qui protège la sienne¹. Chez les *Betchouana*, une bande de ce genre s'appelle *mopato* ou mystère, du nom de la hutte d'initiation. Elle groupe une jeunesse turbulente, affranchie des croyances vulgaires et des craintes communément partagées : les agissements comminatoires et brutaux des affiliés visent à renforcer la terreur superstitieuse de leurs dupes. De cette manière, l'alliance vertigineuse du simulacre et de la transe tourne parfois à un mélange parfaitement conscient de tromperie et d'intimidation. C'est à ce moment qu'un genre particulier de pouvoir politique en procède².

1. Cf. HANS HIMMELHEBER : *Brousse*, Léopoldville, 1939, N° 3, pp. 17-31.

2. Cf. L. FROBENIUS : *Die Geheimbünde u. Masken Afrikas* (Abhandl. d.k. Leop. Carol. Akad. d. Naturforscher, t. 74, Halle, 1898); H. WEBSTER : *Primitive Secret Societies*, New York, 1908; H. SCHWARTZ : *Alterclassen und Männerbünde*, Berlin, 1902. Il convient assurément de distinguer en principe l'initiation tribale des jeunes gens et les rites d'agrégation aux sociétés secrètes, volontiers intertribales. Mais quand la confrérie est puissante, elle

Certes ces associations connaissent des destins divers. Il arrive qu'elles se spécialisent dans la célébration d'un rite magique, danse ou mystère, mais on les voit aussi chargées de la répression des adultères, des larcins, de la magie noire et des empoisonnements. Au Sierra Leone, on connaît une société de guerriers¹, composée de sections locales, qui prononce les jugements et les fait exécuter. Elle organise des expéditions de vengeance contre les villages rebelles. Elle intervient pour maintenir la paix et empêcher les vendettas. Chez les Bambara, le *komo*, « qui sait tout et châtie tout », sorte de préfiguration africaine du Ku-klux-klan, fait régner une terreur incessante. Les confréries d'hommes masqués maintiennent ainsi la discipline sociale, de sorte qu'on peut affirmer sans exagération que vertige et simulacre, ou du moins leurs dérivés immédiats, la mimique terrifiante et l'effroi superstitieux, apparaissent de nouveau, non pas comme des éléments adventices de la culture primitive, mais véritablement comme les ressorts fondamentaux qui peuvent le mieux servir

réussit à englober presque tous les adultes d'une communauté, de sorte que les deux rituels d'initiation finissent par se confondre (H. JEANMAIRE, *op. cit.*, pp. 207-209). Le même auteur (pp. 168-171), décrit, d'après Frobenius, comment chez les Bosso, pêcheurs-agriculteurs du Niger, au sud-ouest de Tombouctou, la société à masque Kumang exerce le pouvoir suprême de façon à la fois implacable, secrète et institutionnelle. M. Jeanmaire rapproche la cérémonie principale du Kumang du jugement mutuel des dix rois de l'Atlantide chez PLATON : *Critias* 120 B, après la capture et le sacrifice d'un taureau lié à un pilier d'orichalque. Je reproduis cette description dans le Dossier, p. 294.

1. Le *poro* des Temme, cf. JEANMAIRE, *op. cit.*, p. 219.

à en expliquer le mécanisme. Comment comprendre sans cela que le masque et la panique soient, comme on l'a vu, constamment présents, *et présents ensemble*, appariés inextricablement et occupant une place centrale, ou dans les fêtes, paroxysmes de ces sociétés, ou dans leurs pratiques magico-religieuses, ou dans les formes encore indécises de leur appareil politique, quand ils ne remplissent pas une fonction capitale dans ces trois domaines à la fois ?

Est-ce suffisant pour prétendre que le passage à la civilisation proprement dite implique l'élimination progressive de cette primauté de l'*ilinx* et de la *mimicry* conjugués et sa substitution par la prééminence, dans les relations sociales, du couple *agôn-alea*, compétition et chance ? Quoi qu'il en soit, cause ou conséquence, chaque fois qu'une haute culture réussit à émerger du chaos originel, on constate une sensible régression des puissances de vertige et de simulacre. Elles se trouvent alors dépossédées de leur ancienne prépondérance, repoussées à la périphérie de la vie publique, réduites à des rôles de plus en plus modestes et intermittents, sinon clandestins et coupables, ou encore confinés dans le domaine limité et réglé des jeux et de la fiction, où elles apportent aux hommes les mêmes éternelles satisfactions, mais jugulées et ne servant plus qu'à les distraire de leur ennui ou à les reposer de leur labeur, cette fois sans démence ni délire.

VIII

COMPÉTITION ET HASARD

Le port du masque permet, dans les sociétés à tohu-bohu, d'incarner (et de se sentir incarnant) les forces et les esprits, les énergies et les dieux. Il caractérise un type original de culture, fondé, comme on l'a vu, sur la puissante alliance de la pantomime et de l'extase. Répandu sur la surface entière de la planète, il apparaît comme une fausse solution, obligatoire et fascinante, avant le lent, pénible et patient cheminement décisif. La sortie de ce piège n'est rien d'autre que la naissance même de la civilisation.

★

On s'en doute : une révolution de pareille envergure ne s'accomplit pas en un jour. En outre, comme elle est chaque fois nécessairement située dans les siècles intermédiaires qui ouvrent à une culture l'accès de l'histoire, les dernières phases en sont seules accessibles. Les plus anciens des documents qui en témoignent ne peuvent guère faire état des premiers choix qui, obscurs, fortuits peut-être, sans portée im-

médiate, n'en sont pas moins ceux qui ont engagé de rares peuples dans une aventure décisive. Toutefois, la différence entre leur état initial, qu'il faut bien imaginer d'après le mode de vie général de l'homme primitif et le point d'arrivée, que leurs monuments permettent de reconstituer, n'est pas le seul argument propre à convaincre que leur promotion ne fut rendue possible que par une longue lutte contre les prestiges associés du simulacre et du vertige.

De la virulence antérieure de ceux-ci, ce ne sont pas les traces qui manquent. Du combat lui-même, il subsiste parfois des indices révélateurs. Les vapeurs enivrantes du chanvre étaient utilisées par les Scythes et les Iraniens pour provoquer l'extase : aussi n'est-il pas indifférent que le *Yasht* 19-20 affirme qu'Ahura Mazda est « sans transe, ni chanvre ». De même, la croyance au vol magique est mille fois attestée dans l'Inde, mais l'important est qu'il se trouve un passage du *Mahabharata* (V. 160, 55 sq.) pour affirmer : « Nous aussi, nous pouvons voler aux cieux et nous manifester sous diverses formes, mais *par illusion* ». Ainsi la véritable ascension mystique se trouve nettement distinguée des randonnées célestes et des prétendues métamorphoses des magiciens. On sait tout ce que l'ascèse et, surtout, les formules et les métaphores du Yoga doivent aux techniques et à la mythologie des shamans ; l'analogie est si étroite, si suivie, qu'elle a souvent fait croire à une filiation directe. Il reste pourtant que le Yoga est, comme chacun le souligne, une intériorisation, une transposition sur le plan spiri-

tuel des pouvoirs de l'extase. Il reste encore qu'il ne s'agit plus de la conquête illusoire des espaces du monde, mais de se libérer de l'illusion que constitue le monde. Il y a surtout un renversement total du sens de l'effort. Le but, désormais, n'est pas de forcer la panique de la conscience pour devenir la proie complaisante de toute décharge nerveuse, c'est au contraire un exercice méthodique, une école de maîtrise de soi.

Au Tibet, en Chine, les expériences des shamans ont laissé de nombreuses traces. Les lamas commandent à l'atmosphère, s'élèvent au ciel, exécutent des danses magiques, vêtus de « sept parures en os », usent d'un langage inintelligible, nourri d'onomatopées. Taoïstes et alchimistes volent dans les airs, tels Liu-An et Li Chao Kun. D'autres atteignent les portes du ciel, écartent les comètes ou gravissent l'arc-en-ciel. Mais ce redoutable héritage ne peut empêcher le développement de la réflexion critique. Wang Ch'ung dénonce le caractère mensonger des paroles que les morts émettent par la bouche de ceux des vivants qu'ils font entrer en transes ou par celle des sorciers qui les évoquent en « pinçant leurs cordes noires ». Dès l'antiquité le *Kwoh Yû* raconte que le roi Chao (515-488 av. J.-C.) interroge son ministre en ces termes : « Les écritures de la dynastie Tcheou affirment que Tchoung-Li a été envoyé comme messager dans les régions inaccessibles du Ciel et de la Terre. Comment une telle chose fut-elle possible ? Existe-t-il des possibilités pour les hommes de monter au Ciel ? » Le ministre le

renseigne alors sur la signification spirituelle du phénomène. Le juste, celui qui sait se concentrer, parvient à un mode supérieur de connaissance. Il accède aux hautes sphères et descend aux sphères inférieures pour y distinguer « la conduite à observer, les choses à accomplir ». Comme fonctionnaire, dit le texte, il est alors chargé de veiller à l'ordre de préséance des dieux, aux victimes, aux accessoires, aux costumes liturgiques qui conviennent selon les saisons¹.

Le shaman, l'homme de possession, de vertige et d'extase transformé en fonctionnaire, en mandarin, en maître de cérémonies, soucieux du protocole et de la répartition correcte des honneurs et privilèges, quelle illustration presque excessive et caricaturale de la révolution accomplie !

1. Textes dans MIRCEA ELIADE : *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, pp. 359, 368, 383, 387, 396-397, où ils sont utilisés en sens inverse pour assurer la valeur des expériences shamanistiques.

a) *TRANSITION*

S'il n'est que des repères isolés pour indiquer comment en Inde, en Iran et en Chine, les techniques du vertige ont évolué vers le contrôle et la méthode, des documents plus nombreux et plus explicites permettent ailleurs de suivre de plus près les différentes étapes de la métamorphose capitale. Ainsi, dans le monde indo-européen, le contraste des deux systèmes demeure longtemps sensible dans l'opposition des deux formes de souveraineté, que les travaux de G. Dumézil ont mises en lumière. D'un côté, le Légiste, dieu-souverain présidant au respect du contrat, exact, pondéré, méticuleux, conservateur, garant sévère et mécanique de la norme, du droit, de la régularité, dont l'action est liée aux formes nécessairement loyales et conventionnelles de l'*agôn*, soit dans la lice, en combat singulier à armes égales, soit dans le prétoire, par application impartiale de la loi; de l'autre, le Frénétique, lui aussi dieu souverain, mais inspiré et terrible, imprévisible et paralysant, extatique, puissant magicien, maître en prestiges et en métamorphoses, fréquemment patron et répondant d'une troupe de masques déchânés.

Entre ces deux aspects du pouvoir, l'admi-

nistratif et le fulgurant, la concurrence semble s'être prolongée et n'avoir pas toujours passé par les mêmes vicissitudes. Dans le monde germanique, par exemple, le dieu vertigineux garde longtemps la préférence. Odhin, dont le nom pour Adam de Brême est l'équivalent de « furor », demeure par l'essentiel de sa mythologie un parfait shaman. Il a un cheval à huit pattes, attesté jusqu'en Sibérie justement comme monture de shaman. Il se change en tous animaux, il se transporte instantanément en tout lieu, il est informé par deux corbeaux surnaturels, Huginn et Muninn. Il reste neuf jours et neuf nuits suspendu à un arbre pour en retirer la connaissance d'un langage secret, contraignant : les runes. Il fonde la nécromancie, interroge la tête momifiée de Mimir. Qui plus est, il pratique (on le lui reproche d'ailleurs) la *seidr* qui est pure séance shamanique, avec musique hallucinante, costume rituel (manteau bleu, bonnet d'agneau noir, peaux de chats blancs, bâton, coussin de plumes de poules), voyages dans l'autre monde, chœur d'auxiliaires prévenants, transes, extase et prophétie. De même, les *berserkers* qui se transforment en fauves, se rattachent directement aux sociétés à masques¹.

¹ G. DUMÉZIL : *Mitra-Varuna* (Essai sur deux représentations indo-européennes de la Souveraineté), deuxième édition, Paris, 1948, surtout ch. II, pp. 38-54; un enseignement parallèle ressort de *Aspects de la Fonction guerrière chez les Indo-Européens*, Paris, 1956; STIG WIKANDER : *Der arische Männerbund*, Lund, 1938; M. ELIADE : *op. cit.*, pp. 338, 342, 348; sur une résurgence au XIX^e siècle du pouvoir de type charismatique (Adolf Hitler), cf. R. CALLOIS : *Quatre Essais de Sociologie contemporaine*, Paris, 1951, pp. 49-74.

A l'inverse, dans la Grèce ancienne, si le point de départ est le même, la rapidité et la netteté de l'évolution, remarquablement lisibles grâce à l'abondance relative des documents, soulignent une réussite d'une ampleur et d'une soudaineté qui l'ont fait qualifier de miracle. Il faut toutefois se souvenir que ce mot n'acquiert une signification acceptable que si l'on garde présent à l'esprit que les résultats obtenus, c'est-à-dire les cérémonies et les temples, le goût de l'ordre, de l'harmonie, de la mesure, l'idée de la logique et de la science, se détachent sur un arrière-fond légendaire hanté de confréries magiques de danseurs et de forgerons, Cyclopes et Courètes, Cabires, Dactyles ou Corybantes, bandes turbulentes de masques terrifiants mi-dieux, mi-bêtes, en qui, comme dans les Centaures, on a depuis longtemps reconnu l'équivalent des sociétés initiatiques africaines. Les éphèbes spartiates sont adonnés à la lycanthropie, tout comme les hommes-panthères et les hommes-tigres de l'Afrique équatoriale¹.

Pendant la cryptie, qu'ils fassent ou non la chasse aux ilotes, il est certain qu'ils mènent une vie d'isolement et d'embuscades. Ils ne doivent pas être vus ni surpris. Il ne s'agit à aucun degré d'une sorte de préparation militaire : un tel entraînement ne s'accorde nullement avec la façon de combattre des hoplites. Le jeune homme

1. H. JEANMAIRE : *Couroi et Courètes*, Lille, 1939, a réuni sur ce point un dossier impressionnant, auquel j'ai emprunté les faits ci-dessous invoqués. On trouvera les textes essentiels dans cet ouvrage, pp. 540-568 pour la lycanthropie à Sparte, pp. 569-588 pour Lycurgue et les cultes arcadiens.

vit en loup et attaque comme un loup : solitaire, à l'improviste, par un bond de bête sauvage. Il vole et tue impunément, tant que ses victimes ne parviennent pas à le saisir. L'épreuve comporte les dangers et les avantages d'une initiation. Le néophyte conquiert le pouvoir et le droit de se conduire en loup; il est englouti par un loup et il renaît loup; il risque d'être dépecé par les loups et il se qualifie pour dépecer les hommes.

Au mont Lycée, en Arcadie, où Zeus est le patron d'une confrérie de lycanthropes, celui qui mange la chair d'un enfant, mêlée à d'autres viandes, devient loup ou bien l'initié traverse un étang à la nage et se retrouve loup pour neuf ans dans l'endroit désert où il aborde. Lycurgue d'Arcadie, dont le nom signifie « Celui qui fait le loup », poursuit le jeune Dionysos. Il le menace d'un engin mystérieux. Il fait entendre des rugissements épouvantables et le bruit d'un « tambour souterrain, tonnerre lourdement angoissant », dit Strabon. Il n'est pas difficile de reconnaître le son terrifiant du rhombe, instrument universel des masques.

Les raisons ne manquent pas de rattacher le Lycurgue spartiate au Lycurgue arcadien; entre le VI^e et le IV^e siècle, l'apparition surnaturelle qui provoquait la panique devient le législateur par excellence : le sorcier qui présidait à l'initiation, se retrouve pédagogue. De la même façon, les hommes-loups de Lacédémone ne sont plus des fauves possédés du dieu, vivant une vie féroce et inhumaine à l'époque de leur puberté. Ils constituent désormais une manière de police

politique, chargée d'expéditions punitives pour maintenir dans la crainte et l'obéissance les peuples soumis.

L'ancienne crise extatique est froidement utilisée à des fins de répression et d'intimidation. Métamorphose et transes ne sont plus que souvenirs. La cryptie demeure sans doute occulte : elle n'en est pas moins un des rouages réguliers d'une république militaire dont les institutions rigides combinent savamment démocratie et despotisme. La minorité des conquérants, qui a déjà pour elle adopté des lois d'un autre ordre, continue d'user des vieilles recettes à l'égard de la multitude asservie.

L'évolution est frappante et significative. Elle n'illustre qu'un cas particulier. Dans le même temps, un peu partout en Grèce, les cultes orgiastiques recourent encore à la danse, au rythme, à l'ivresse pour provoquer chez leurs adeptes l'extase, l'insensibilité et la possession par le dieu. Mais ces vertiges et ces simulacres sont vaincus. Ils ne sont plus, et de loin, les valeurs centrales de la cité. Ils perpétuent une lointaine antiquité. On ne fait plus que se souvenir de descentes aux Enfers et d'expéditions célestes effectuées en esprit, pendant que le corps du voyageur demeure inanimé sur sa couche. L'âme d'Aristéas de Proconnèse fut « saisie » par le dieu et elle accompagna Apollon sous forme d'un corbeau. Hermotimus de Clazomènes pouvait abandonner son corps des années entières, au cours desquelles il allait faire provision de connaissance de l'avenir. Le jeûne et l'extase avaient

conféré à Epiménide de Crète, dans la caverne divine du mont Ida, un lot de pouvoirs magiques. Abaris, prophète et guérisseur, parcourait les airs, chevauchant une flèche d'or. Mais les plus tenaces, les plus développés de ces récits manifestent déjà une orientation inverse de leur sens primitif. Orphée ne ramène pas du monde souterrain l'épouse morte qu'il y est allé chercher. On commence à savoir que la mort ne pardonne pas et qu'il n'est pas de magie qui puisse en triompher. Dans Platon, le voyage extatique d'Er le Pamphilien n'est plus une odyssee de shaman, fertile en péripéties dramatiques, mais l'allégorie à laquelle recourt un philosophe pour exposer les lois du Cosmos et de la Destinée.



La disparition du masque, d'une part, comme moyen de la métamorphose qui conduit à l'extase, d'autre part comme instrument de pouvoir politique apparaît, elle aussi, lente, inégale, difficile. Le masque était le signe par excellence de la supériorité. Dans les sociétés à masques, toute la question est d'être masqué et de faire peur ou de ne pas l'être et d'avoir peur. Dans une organisation plus complexe, elle est de devoir craindre les uns et de pouvoir épouvanter les autres, suivant le degré d'initiation. Passer à un grade supérieur, c'est être instruit du mystère d'un masque plus secret. C'est apprendre que l'effrayante apparition surnaturelle n'en est pas une, mais un homme déguisé,

comme on se masque soi-même pour terrifier les profanes ou les initiés de niveau inférieur.

Il existe assurément un problème de la décadence du masque. Comment et pourquoi les hommes ont-ils été amenés à y renoncer ? La question ne paraît pas avoir préoccupé les ethnographes. Elle est pourtant d'une importance extrême. J'avance l'hypothèse suivante. Elle n'exclue nullement, elle appelle au contraire l'existence de cheminements multiples, divers, incompatibles, correspondant à chaque culture et situation particulières. Mais elle en propose le ressort commun. Le système de l'initiation et du masque ne fonctionne que s'il y a coïncidence précise et constante entre la révélation du secret du masque et le droit d'en user à son tour pour accéder à la transe divinisante et pour épouvanter les novices. Connaissance et emploi sont aussi étroitement liés. Seul, qui connaît la vraie nature du masque et du masqué, peut revêtir l'apparence formidable. Surtout il n'est pas possible d'en subir l'ascendant, ou du moins de le subir dans le même registre, avec la même émotion de panique sacrée, si l'on sait qu'il s'agit d'un simple déguisement. Or pratiquement, il n'est pas possible de l'ignorer, en tout cas de l'ignorer longtemps. D'où une fissure permanente dans le système, lequel doit être défendu contre la curiosité des profanes par toute une série de prohibitions et de châtiments, ceux-là des plus réels. En fait : la mort, qui seule est efficace contre un secret surpris. Il suit que malgré la preuve intime apportée par l'extase et la possession, le mécanisme demeure fragile. Il

faut à tout instant le protéger contre les découvertes fortuites, les questions indiscretes, les hypothèses ou les explications sacrilèges. Il est inévitable que peu à peu la fabrication et le port du masque ou du déguisement, sans perdre pour autant leur caractère sacré, ne soient plus protégés par des interdictions capitales. Alors, par des transformations insensibles, ils deviennent ornements liturgiques, accessoires de cérémonie, de danse ou de théâtre.

Peut-être le dernier essai de domination politique par le masque est-il celui de Hakim al-Moqannâ, le Prophète Voilé du Khorassan, qui, au VIII^e siècle, pendant plusieurs années, de 160 à 163 de l'Hégire, tint en échec les armées du Calife. Il portait sur le visage un voile de couleur verte ou, selon certains, s'était fait faire un masque d'or qu'il ne quittait jamais. Il se prétendait Dieu et affirmait qu'il se couvrait la face parce qu'aucun mortel ne pourrait l'apercevoir sans devenir aveugle. Mais justement ses prétentions furent âprement discutées par ses adversaires. Les chroniqueurs — il est vrai, tous historiographes des Califes — écrivent qu'il agissait ainsi parce qu'il était chauve, borgne et d'une laideur repoussante. Ses disciples le sommèrent de faire la preuve qu'il disait vrai et exigèrent de voir son visage. Il le leur montra. Les uns furent effectivement brûlés et les autres furent persuadés. Or l'histoire officielle explique le miracle, découvre (ou invente) le stratagème. Voici le récit de l'épisode, tel qu'il se trouve dans une des sources les plus anciennes, la *Description topographique et historique de Bou-*

khara, par Abou-Bak Mohammad ibn Dja' far Narshakhî, terminée en 332¹ :

« Cinquante mille soldats de Moqannâ se rassemblèrent à la porte du château, se prosternèrent et demandèrent à le voir. Mais ils ne reçurent aucune réponse. Ils insistèrent et implorèrent, disant qu'ils ne bougeraient pas de là tant qu'ils n'auraient pas vu le visage de leur Dieu. Moqannâ avait un serviteur nommé Hadjeb. Il lui dit : « Va dire à mes créatures : Moïse m'a demandé de lui laisser voir mon visage; mais moi, je n'ai pas accepté de me présenter à lui, car il n'aurait pas pu supporter ma vue — et si quelqu'un me voit, il mourra sur le coup. » Mais les soldats implorèrent davantage. Moqannâ leur dit alors : « Venez tel jour et je vous montrerai mon visage. »

« Or, aux femmes qui étaient avec lui dans le château (elles étaient cent et pour la plupart des filles de paysans de Soghd, de Kesh et de Nakhshab, qu'il gardait avec lui dans le château, et là il n'y avait auprès de lui que ces cent femmes et le serviteur particulier nommé Hadjeb), il ordonna de prendre chacune un miroir et de venir sur le toit du château. [Il leur enseigna] à tenir le miroir de manière à être les unes en face des autres et les miroirs se faisant

1. Je reproduis la traduction littérale que M. ACHENA a bien voulu faire à mon intention d'une rédaction persane abrégée de l'ouvrage de Narshakhî (écrite en 574 de l'Hégire). Dans la thèse de GHOLAM HOSSEIN SADIGHI : *Les mouvements religieux iraniens au II^e et III^e siècle de l'Hégire*, Paris, 1938, figure la recension exhaustive et critique des sources concernant Hakim (pp. 163-186).

face les uns aux autres — et cela au moment où les rayons de soleil dardent [le plus intensément] ... Or les hommes étaient rassemblés. Quand le soleil se refléta sur les miroirs, tous les alentours de cet endroit, par l'effet de cette réflexion, furent submergés de lumière. Il dit alors à son serviteur : « Dis à mes créatures : voici que votre Dieu se présente à vous. Contemplez-le ! Contemplez-le ! » Les hommes, voyant la place submergée de lumière, furent effrayés. Ils se prosternèrent. »

Comme Empédocle, Hakim vaincu voulut disparaître sans laisser de trace, afin de faire croire qu'il était monté au ciel. Il empoisonna ses cent femmes, décapita son serviteur et se jeta nu dans un fossé empli de chaux vive (ou dans une chaudière de mercure ou dans une cuve de vitriol ou dans un four où l'on faisait fondre du cuivre ou du goudron ou du sucre). Là encore, les chroniqueurs dénoncent la ruse. Quoique toujours efficace, (les sectateurs de Hakim crurent à sa divinité, non à sa mort et le Khorassan ne retrouva pas la paix avant longtemps), le règne du masque apparaît désormais comme celui de l'imposture et de la jonglerie. Il est déjà vaincu.



Le règne de la *mimicry* et de l'*ilinx*, comme tendances culturelles reconnues, honorées, dominantes, est en effet condamné dès que l'esprit parvient à la conception du Cosmos, c'est-à-dire d'un univers ordonné et stable, sans miracle

ni métamorphose. Un tel univers apparaît comme le domaine de la régularité, de la nécessité, de la mesure, en un mot du nombre. Même sur des points très précis, en Grèce, la révolution est perceptible. Ainsi les premiers pythagoriciens usaient encore de nombres concrets. Ils les concevaient comme ayant forme et figure. Les nombres étaient les uns triangulaires, les autres carrés, d'autres encore oblongs; c'est-à-dire qu'ils étaient représentables par des triangles, des carrés et des rectangles. Ils ressemblaient sans doute aux groupes de points des dés et des dominos plus qu'aux signes sans autre signification qu'eux-mêmes que sont les chiffres. Ils constituaient en outre des séquences régies par les relations des trois accords musicaux essentiels. Ils étaient enfin doués de vertus distinctes, correspondant au mariage (le 3), à la justice (le 4), à l'occasion (le 7) ou à tel autre concept ou support que leur attribuait la tradition ou l'arbitraire. Toutefois, de cette numération en partie qualitative, mais qui attire l'attention sur les propriétés remarquables de certaines progressions privilégiées, il sortit assez vite la série abstraite, qui exclut l'arithmosophie, qui contraind au calcul pur et peut ainsi servir d'outil à la science ¹.

Le nombre et la mesure, l'esprit de précision qu'ils répandent, s'ils sont incompatibles avec les spasmes et les paroxysmes de l'extase et du

1. E. BRÉHIER : *Histoire de la Philosophie*, t. I, fasc. 1, 5^e éd., Paris, 1948, pp. 52-54.

déguisement, permettent en revanche l'essor de l'*agôn* et de l'*alea* comme règles du jeu social. Dans le même temps où la Grèce s'éloigne des sociétés à masques, remplace la frénésie des anciennes fêtes par la sérénité des processions, fixe à Delphes un protocole jusque pour le délire prophétique, elle donne valeur d'institution à la compétition réglée et même au tirage au sort. Autrement dit, par la fondation des grands jeux (olympiques, isthmiques, pythiques et néméens) et, souvent par la façon dont sont choisis les magistrats des cités, l'*agôn* et, en composition avec lui, l'*alea*, prennent dans la vie publique la place privilégiée qu'occupe le couple *mimicry-tilinx* dans les sociétés à tohu-bohu.

Les jeux du stade inventent et offrent en exemple une rivalité limitée, réglée et spécialisée. Dépouillée de tout sentiment de haine et de rancune personnelles, cette nouvelle espèce d'émulation inaugure une école de loyauté et de générosité. Elle répand en même temps l'habitude et le respect de l'arbitrage. Son rôle civilisateur a été maintes fois souligné. De fait, les jeux solennels apparaissent dans presque toutes les grandes civilisations. Les jeux de pelote des Aztèques constituent des fêtes rituelles, auxquelles assistent le souverain et sa cour. En Chine, les concours de tir à l'arc habitent et qualifient les nobles, moins d'ailleurs par les résultats que par la façon correcte de décocher la flèche ou de reconforter l'adversaire malheureux. Dans l'Occident chrétien, les tournois remplissent la même fonction : ils apprennent que l'idéal n'est pas la victoire sur

n'importe qui par n'importe quel moyen, mais la prouesse remportée à égalité de chances sur un concurrent qu'on estime et qu'on aide au besoin, en n'usant que de moyens permis parce que convenus d'avance, sur un emplacement et dans un délai déterminés.

Le développement de la vie administrative ne favorise pas moins l'extension de l'*agôn*. De plus en plus, le recrutement des fonctionnaires est effectué par concours et examens. Il s'agit de réunir les plus aptes et les plus compétents, afin de les introduire dans quelque hiérarchie ou mandarinat, *cursus honorum* ou *tchin*, où l'avancement est soumis à certaines normes fixes et contrôlé, autant que possible, par des juridictions autonomes. La bureaucratie est ainsi facteur d'une sorte de concurrence qui met l'*agôn* au principe de toute carrière administrative, militaire, universitaire ou judiciaire. Elle le fait pénétrer dans les institutions, timidement d'abord et seulement pour les fonctions mineures. Les autres demeurent longtemps dépendantes de l'arbitraire du prince ou des privilèges de la naissance ou de la fortune. Il arrive sans doute que, théoriquement, l'accès en soit réglé par concours. Mais, grâce à la nature des épreuves ou à la composition des jurys, les plus hauts grades de l'armée, les postes importants de la diplomatie ou de l'administration demeurent souvent le monopole d'une caste mal définie, mais dont l'esprit de corps demeure jaloux et la solidarité vigilante. Cependant, les progrès de la démocratie sont précisément ceux de la juste concurrence, de l'égalité des droits, puis de l'éga-

lisation relative des conditions, qui permet de traduire dans les faits, de façon substantielle, une égalité juridique demeurée parfois plus abstraite qu'efficace.



Dans la Grèce ancienne, les premiers théoriciens de la démocratie ont d'ailleurs résolu la difficulté, bizarrement en apparence, mais d'une façon qui semble impeccable, dès qu'on fait l'effort de se représenter le problème dans sa nouveauté. Ils tenaient, en effet, le tirage au sort des magistrats comme la procédure égalitaire absolue. Ils regardaient les élections comme une sorte de subterfuge ou de pis-aller d'inspiration aristocratique.

Aristote, notamment, raisonne de cette manière. Ses thèses sont d'ailleurs conformes à la pratique communément admise. A Athènes, presque tous les magistrats sont tirés au sort, à l'exception des généraux et des fonctionnaires des finances, c'est-à-dire des techniciens. Les membres du Conseil sont tirés au sort, après examen probatoire, parmi les candidats présentés par les *dèmes*. En revanche, les délégués à la Ligue béotienne sont élus. La raison en est claire. Les élections sont préférées aussitôt que l'étendue du territoire intéressé ou la multitude des participants rend nécessaire un régime représentatif. Le verdict du sort, exprimé par la fève blanche, n'en est pas moins estimé le système égalitaire par excellence. On y voit en

même temps une précaution, en l'occurrence difficilement remplaçable, contre les intrigues et les manœuvres des oligarques ou des « conjurations ». A ses débuts, la démocratie hésite ainsi, de façon très instructive, entre l'*agôn* et l'*alea* : deux formes opposées de la justice.

Cette concurrence inattendue met en lumière le rapport profond qui existe entre les deux principes. Elle démontre qu'ils apportent des solutions inverses, mais complémentaires, à un problème unique : celui de l'égalité de tous au départ, soit devant le sort, s'ils renoncent à faire le moindre usage de leurs capacités naturelles et s'ils consentent à une attitude rigoureusement passive; soit à l'égard des conditions du concours, s'il leur est au contraire demandé de mobiliser à l'extrême leurs ressources, pour fournir une preuve incontestable de leur excellence.

En fait, l'esprit de compétition l'a emporté. La bonne règle politique consiste à assurer à chaque candidat des possibilités légales identiques de briguer les suffrages des électeurs. D'une façon plus générale, une certaine conception de la démocratie, qui n'est pas la moins répandue, ni peut-être la moins raisonnable, tend à considérer la lutte entière des partis comme une sorte de rivalité sportive, qui devrait présenter la plupart des caractères des combats du stade, de la lice ou du ring : enjeu limité, respect de l'adversaire et des décisions arbitrales, loyauté, collaboration sincère des rivaux une fois le verdict rendu.

En élargissant encore le cadre de la description, on s'aperçoit que la totalité de la vie collec-

tive, et non seulement son aspect institutionnel, à partir du moment où la *mimicry* et l'*ilinx* en ont été pourchassés, repose sur un équilibre précaire et infiniment variable entre l'*agôn* et l'*alea*, c'est-à-dire entre le mérite et la chance.

b) LE MÉRITE ET LA CHANCE

Les Grecs, qui n'ont pas encore de mots pour désigner la personne et la conscience¹, fondements du nouvel ordre, continuent en revanche à disposer d'un ensemble de concepts précis pour désigner la fortune (*tyché*), la part faite à chacun par le destin (*moira*), le moment favorable (*kairos*), c'est-à-dire l'occasion qui, étant inscrite dans l'ordre immuable et irréversible des choses, et justement parce qu'elle en fait partie, ne se reproduit pas. La naissance constitue alors comme le billet d'une loterie universelle, obligatoire, qui assigne à chacun une somme de dons et de privilèges. De ceux-ci, les uns sont innés, les autres sociaux. Pareille conception est parfois plus explicite; en tout cas, elle est plus répandue qu'on ne pense. Chez les Indiens de l'Amérique centrale, pourtant christianisés depuis plusieurs siècles, il est admis que chacun naît avec une *suerte* personnelle. Celle-ci détermine le caractère de chaque individu, ses talents, ses faiblesses, son rang social, sa profession, enfin sa chance, c'est-à-dire sa prédestination au

1. MARCEL MAUSS : « Une catégorie de l'esprit humain : la notion de personne, celle de moi », *Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. LXVIII, juil.-déc. 1938, pp. 263-281.

succès et à l'échec, son aptitude à profiter de l'occasion. Aucune ambition n'est alors possible, ni aucune concurrence concevable. Chacun naît et devient ce que le sort a prescrit¹. *L'agôn* — l'envie de triompher — fait normalement contrepoids à un pareil excès de fatalisme.

A un certain point de vue, la diversité infinie des régimes politiques tient à la préférence qu'ils accordent à l'un ou à l'autre de deux ordres de supériorité qui jouent en sens inverse. Il leur faut choisir entre l'héritage, qui est loterie, et le mérite, qui est compétition. Certains s'efforcent de perpétuer le plus possible les inégalités de départ au moyen d'un système de castes ou de classes fermées, d'emplois réservés, de charges héréditaires. D'autres s'attachent au contraire à accélérer la circulation des élites, c'est-à-dire à réduire la portée de l'*alea* originel pour augmenter d'autant la place faite à un mode de rivalité de plus en plus strictement codifié.

Ni l'un ni l'autre de ces régimes extrêmes ne saurait être absolu : pour écrasants que soient les privilèges attachés au nom, à la richesse ou à quelque autre avantage de naissance, il subsiste toujours une chance, fût-elle infinitésimale, pour l'audace, l'ambition et la valeur. Inversement, dans les sociétés les plus égalitaires, où l'héritage même ne serait admis sous aucune forme, on n'imagine guère que le hasard de la naissance y ait si peu d'effet que la position du père n'influe pas sur la carrière du fils et ne la facilite pas automatiquement. On éliminera

1. D'une étude inédite, de E. MICHAEL MENDELSON.

difficilement l'avantage constitué par le simple fait que tel jeune homme aura grandi dans un certain milieu, qu'il lui appartient, qu'il y compte d'avance des relations et des appuis, qu'il en connaît les usages et les préjugés, qu'il aura pu recevoir de son père des conseils et une précieuse initiation.

★

En effet, à des degrés divers, dans toutes les sociétés, dès qu'elles ont pris quelque extension, s'opposent l'opulence et la misère, l'obscurité et la gloire, la puissance et l'esclavage. L'égalité des citoyens est-elle proclamée, il ne s'agit que d'une égalité juridique. La naissance continue de faire peser sur tous, comme une hypothèque impossible à lever, la loi du hasard, qui traduit la continuité de la nature et l'inertie de la société. Il arrive que les législations s'efforcent d'en compenser les effets. Les lois, les constitutions cherchent alors à établir entre les capacités ou les compétences une juste concurrence destinée à faire échec aux avantages de classe et à introniser des supériorités incontestables, démontrées devant jury qualifié, homologuées à la manière des performances sportives. Mais il est trop clair que les concurrents ne sont pas également placés pour prendre un heureux départ.

La richesse, l'éducation, l'instruction, la situation de famille, toutes circonstances extérieures et souvent décisives, annulent dans la pratique l'égalité inscrite dans la législation. Plusieurs générations sont parfois nécessaires pour rattraper le retard du misérable sur le pri-

vilégié. Les règles promises pour l'*agôn* loyal sont visiblement bafouées. Le fils, même bien doué, d'un ouvrier agricole dans une province pauvre et éloignée, ne se trouve pas d'emblée en compétition avec le fils médiocrement intelligent d'un haut fonctionnaire de la capitale. L'origine des jeunes gens qui accèdent aux études universitaires fait l'objet de statistiques qui passent pour le meilleur moyen de mesurer la fluidité sociale. Il est frappant de constater à quel point celle-ci demeure faible, même dans les pays socialistes, malgré d'incontestables progrès.

Assurément, il y a les examens, les concours, les bourses, toute espèce d'hommage aux capacités ou aux compétences. Mais, précisément, ce sont des hommages, sinon des palliatifs qui demeurent la plupart du temps d'une lamentable insuffisance : remèdes, échantillons et alibis, plutôt que normes et règles générales. Il faut voir la réalité en face, y compris la situation des sociétés qui se prétendent les seules équitables. On s'aperçoit alors que, dans l'ensemble, il n'y a concurrence effective qu'entre gens de même niveau, de même origine, de même milieu. Le régime n'y fait pas grand-chose. Un fils de dignitaire est toujours favorisé, quel que soit ce qui permet l'accès aux dignités. Le problème reste sévère dans une société démocratique (ou socialiste, ou communiste) : comment y balancer efficacement le hasard de la naissance ?

Certes, les principes d'une société égalitaire ne sanctionnent nullement les droits et avantages que ce hasard entraîne, mais ceux-ci

peuvent très bien s'y révéler en fait aussi pesants que dans les régimes de castes. Même si l'on admet des mécanismes de compensations multiples et rigoureux, destinés à replacer chacun sur un rang idéal unique et à ne favoriser que le mérite véritable et l'excellence éprouvée, même dans ce cas, la chance subsiste.

Elle subsiste d'abord dans l'*alea* même de l'hérédité, qui distribue inégalement les dons et les tares. Elle intervient ensuite immanquablement jusque dans les épreuves organisées pour assurer le triomphe du plus méritant. Il ne se peut faire en effet que le sort ne favorise pas indûment le candidat qui tombe sur la seule question qu'il a étudiée avec soin, alors qu'il compromet la réussite du malheureux qu'on interroge sur le point précis qu'il aura négligé. Voici, du coup, au cœur même de l'*agôn*, réintroduit un élément aléatoire.

En fait, la chance, l'occasion, l'aptitude à en profiter jouent un rôle constant et considérable dans les sociétés réelles. Les interférences y sont complexes et innombrables entre les avantages issus de la naissance tant physique que sociale (et qui peuvent être soit des honneurs ou des biens, soit la beauté, la santé ou de rares dispositions) et les conquêtes de la volonté et de la patience, de la compétence et du travail (qui sont l'apanage du mérite). D'un côté, le don des dieux ou de la conjoncture; de l'autre, la récompense de l'effort, de l'obstination, de l'habileté. De la même manière, au jeu de cartes, la victoire sanctionne une supériorité mixte où se composent la donne et la science du joueur. *Alea*

et *agôn* sont ainsi contradictoires, mais solidaires. Un conflit permanent les oppose, une alliance essentielle les unit.



Par leurs principes, et de plus en plus par leurs institutions, les sociétés modernes tendent à élargir le domaine de la compétition réglée, c'est-à-dire du mérite, aux dépens de celui de la naissance ou de l'héritage, c'est-à-dire, du hasard. Pareille évolution satisfait à la fois la justice, la raison et la nécessité d'employer au mieux les talents. C'est pourquoi les réformateurs politiques s'efforcent sans cesse de concevoir une concurrence plus équitable et d'en hâter l'avènement. Mais les résultats de leur action restent maigres et décevants. En outre, ils paraissent lointains et improbables.

En attendant, dès qu'il est en âge de réflexion, chacun comprend aisément que pour lui il est trop tard et que les jeux sont faits. Il est enfermé dans sa condition. Son mérite lui permet peut-être de l'améliorer, mais non pas d'en sortir. Il ne lui fait pas changer radicalement de niveau de vie. D'où naît la nostalgie de chemins de traverse, de solutions immédiates qui offrent la perspective d'une réussite soudaine, même relative. Il faut bien la demander au sort, puisque le labeur et la qualification sont impuissants à la procurer.

En outre beaucoup se rendent compte qu'ils n'ont pas grand-chose à attendre de leur mérite même. Ils voient bien que d'autres en ont plus

qu'eux, sont plus adroits, plus vigoureux, plus intelligents, plus travailleurs ou plus ambitieux, qu'ils ont meilleure santé ou meilleure mémoire, qu'ils plaisent davantage ou qu'ils persuadent mieux. Aussi, conscients de leur infériorité, ils ne mettent pas leur espoir dans une comparaison exacte, impartiale et comme chiffrée. Eux aussi se retournent vers la chance et recherchent un principe de discrimination qui leur serait plus clément. Désespérant de gagner dans les tournois de l'*agôn*, ils s'adressent aux loteries, à tout tirage au sort où le moins doué, où l'imbécile et l'infirme, où le maladroit et le paresseux, devant le merveilleux aveuglement d'une nouvelle espèce de justice, se trouvent enfin les égaux des hommes de ressources et de perspicacité.

L'*alea*, dans ces conditions, apparaît de nouveau comme la compensation nécessaire, comme le complément naturel de l'*agôn*. Un classement unique, définitif, fermerait tout avenir à ceux qu'il condamne. Il faut une épreuve de rechange. Le recours à la chance aide à supporter l'injustice de la compétition faussée ou trop rude. En même temps, il laisse une espérance aux déshérités qu'un concours franc maintiendrait aux mauvaises places, qui sont nécessairement les plus nombreuses. C'est pourquoi, à mesure que l'*alea* de la naissance perd son antique suprématie et que la concurrence réglée étend son empire, on voit se développer et proliférer à côté de celle-ci mille mécanismes secondaires destinés à octroyer soudain à un rare vainqueur stupéfait et ravi une promotion hors série.

A cette fin répondent d'abord les jeux de hasard, mais aussi de nombreuses épreuves, jeux de hasard déguisés, qui ont pour caractère commun de se présenter comme des compétitions, alors qu'un élément de pari, de risque, de chance simple ou composée, y détient le rôle essentiel. Ces épreuves, ces loteries, promettent au joueur heureux une fortune plus modeste qu'il ne croit, mais dont la perspective suffit à l'éblouir. Chacun peut être l'élu. Cette éventualité, presque illusoire, n'encourage pas moins les humbles à mieux supporter la médiocrité d'une condition dont ils n'ont pratiquement aucun autre moyen de s'évader jamais. Il faudrait une chance extraordinaire : un miracle. Or ce miracle, c'est la fonction de l'*alea* de le proposer en permanence. D'où la prospérité continue des jeux de hasard. L'Etat lui-même y trouve son compte. Créant, malgré les protestations des moralistes, des loteries officielles, il entend bénéficier largement d'une source de revenus qui, pour une fois, lui sont consentis avec enthousiasme. S'il renonce à cet expédient et s'il laisse à l'initiative privée le bénéfice de son exploitation, il frappe du moins de lourds impôts les diverses opérations qui présentent le caractère d'un pari sur le sort.

Jouer, c'est renoncer au travail, à la patience, à l'épargne pour le coup heureux qui, en une seconde, procure ce qu'une vie épuisante de labeur et de privations n'accorde pas, si la chance ne s'en mêle et si l'on ne recourt pas à la spéculation, laquelle, précisément, ressortit pour une part à la chance. Les lots, pour allécher

davantage, doivent être élevés, au moins les plus importants. A l'inverse, les billets doivent être les moins coûteux possible et il convient en outre qu'on puisse facilement les diviser, afin de les mettre à la portée de la multitude des amateurs impatientes. Il suit que les gros gagnants sont rares. Il n'importe : la somme qui récompense le plus favorisé n'en apparaît que plus prestigieuse.

Pour prendre le premier exemple venu, qui sans doute n'est pas le plus probant, au Sweepstake du Grand Prix de Paris, le montant du gros lot est de cent millions de francs, c'est-à-dire consiste en une somme que doivent regarder comme simplement fabuleuse l'énorme majorité des acheteurs de billets, lesquels gagnent péniblement quelques dizaines de milliers de francs par mois. En effet, si l'on calcule à quatre cent mille francs le salaire annuel de l'ouvrier moyen, cette somme représente la valeur d'environ deux cent cinquante années de travail. Le billet, vendu dix-huit mille cinq cents francs, un peu plus de la moitié du gain mensuel, est d'ailleurs hors de la portée de la plupart des salariés. Ceux-ci se contentent alors d'acheter des « dixièmes » qui, pour deux mille francs, leur font miroiter la perspective d'un lot de dix millions, équivalent instantané et total d'un quart de siècle de labeur. L'attrait de cette brusque opulence est inévitablement enivrant, car elle signifie, de fait, un changement radical de condition, pratiquement inconcevable par les voies normales : une faveur pure du destin.

La magie créée se révèle efficace : d'après les

dernières statistiques publiées, les Français ont dépensé en 1955 cent quinze milliards pour les seuls jeux de hasard contrôlés par l'Etat. Sur ce total, les recettes brutes de la Loterie Nationale se montent à quarante-six milliards, soit à mille francs pour chaque Français. La même année, environ vingt-cinq milliards de lots ont été distribués. Les gros lots, dont l'importance relative par rapport au total de primes ne cesse de croître, sont visiblement calculés pour susciter l'espoir d'un enrichissement que la clientèle est manifestement encouragée à se représenter comme ayant valeur d'exemple.

Je n'en veux pour preuve que la publicité officieuse plus ou moins imposée aux bénéficiaires de ces fortunes subites, bien que, sur leur demande, l'anonymat puisse leur être garanti. Mais la coutume veut que les journaux renseignent en détail l'opinion sur leur vie quotidienne et sur leurs projets. On dirait qu'il s'agit d'inviter la foule des lecteurs à tenter leur chance une nouvelle fois.

Les jeux de hasard ne sont pas organisés dans tous les pays en gigantesques tirages au sort fonctionnant à l'échelle nationale. Privés de caractère officiel et du soutien de l'Etat, ils voient diminuer rapidement leur ampleur. La valeur absolue des lots tombe avec le nombre des joueurs. Il n'y a plus disproportion presque infinie entre la somme risquée et la somme convoitée. Mais il ne résulte nullement du volume plus modeste des paris que le total des enjeux soit finalement moins considérable.

Au contraire, car le tirage n'est plus alors une

opération solennelle et relativement rare. La cadence des parties supplée généreusement au volume des enjeux. Aux heures d'ouverture du casino, les croupiers, sur plusieurs dizaines de tables, suivant un rythme fixé par la direction, ne cessent pas de lancer la bille de la roulette et d'annoncer les résultats. Dans les capitales mondiales du jeu, à Deauville, à Monte-Carlo, à Macao ou à Las Vegas, par exemple, les sommes en circulation continue peuvent ne pas atteindre les chiffres fantastiques qu'on imagine avec complaisance, mais la loi des grands nombres garantit un bénéfice quasi invariable sur des opérations rapides et ininterrompues. C'est assez pour que la Cité ou l'Etat en tire une prospérité voyante et scandaleuse qui se manifeste volontiers par l'éclat des fêtes, un luxe agressif, la licence des mœurs, toutes séductions qui ont leur aspect publicitaire et qui sont d'ailleurs ouvertement destinées à rabattre la pratique.

De telles métropoles spécialisées attirent surtout, il est vrai, une clientèle de passage qui vient se dissiper quelques jours dans une ambiance excitante de plaisir et de facilité, mais qui retourne promptement à un mode d'existence plus laborieux et plus austère. Toutes proportions gardées, les villes qui procurent à la passion du jeu simultanément un refuge et un paradis, ressemblent à d'immenses maisons closes ou à des fumeries d'opium démesurées. Elles sont l'objet d'une tolérance contrôlée et rentable. Un peuple nomade de curieux, d'oisifs ou de maniaques les traversent sans s'y fixer. Sept millions de touristes laissent chaque année à Las

Vegas soixante millions de dollars qui représentent environ 40 % du budget du Nevada. Le temps qu'ils y passent n'en est pas moins comme entre parenthèses dans le cours ordinaire de leur vie. Le style de la civilisation n'est pas sensiblement affecté.

L'existence de grandes villes dont les jeux de hasard sont la raison d'être et la ressource presque exclusive, manifeste sans doute la force de l'instinct qui s'exprime dans la poursuite de la chance. Pourtant, ce n'est pas en ces cités anormales que cet instinct se montre le plus redoutable. Dans les autres, le pari mutuel urbain permet à chacun de jouer aux courses sans même aller à l'hippodrome. Des sociologues ont noté la tendance des ouvriers d'usine à constituer des sortes de clubs où ils parient des sommes relativement importantes, sinon disproportionnées à leur salaire, sur le résultat des matches de football¹. Là encore, il y a un trait de civilisation².

1. Cf. GEORGES FRIEDMANN : *Où va le travail humain*, Paris, 1950, pp. 147-151. Aux Etats-Unis, on parie surtout sur les *numbers*, c'est-à-dire sur les « trois derniers chiffres du total des titres négociés chaque jour à Wall Street ». D'où des *rackets* et des fortunes considérables, mais considérées comme d'origine douteuse, *ibid.*, p. 149, n. 1; *Le travail en miettes*, Paris, 1956, pp. 183-185.

2. L'influence des jeux de hasard sévit à l'extrême quand la grande majorité d'une population travaille peu et joue beaucoup, surtout quand elle joue tous les jours. Mais il faut, pour que le cas se produise, une rencontre assez exceptionnelle de climat et de régime social. Alors l'économie générale s'en trouve modifiée et des formes particulières de culture apparaissent, liées, comme il convenait de s'y attendre, au développement concomitant de la superstition. J'en décris plus loin quelques exem-

Loteries d'Etat, casinos, hippodromes, paris mutuels de toutes sortes restent dans les limites de *Palea* pur, dont ils observent strictement les lois de justice mathématique.

En effet, déduction faite des frais généraux et de la retenue effectuée par l'administration, le gain, si démesuré qu'il semble, reste rigoureusement proportionné à la mise et au risque de chacun des joueurs. Une innovation plus remarquable du monde moderne consiste dans ce que j'appellerai volontiers les loteries déguisées : celles qui ne demandent aucune mise de fonds et qui se donnent l'apparence de récompenser le talent, l'érudition gratuite, l'ingéniosité ou tel autre mérite, qui échappe par sa nature à l'appréciation objective ou à la sanction légale. Quelques grands prix littéraires apportent véritablement à un écrivain la fortune et la gloire, au moins pour quelques années. Ces prix en ont suscité des milliers d'autres qui n'apportent pas grand-chose, mais qui relaient et monnaient en quelque sorte le prestige des plus importants. Une jeune fille, après avoir victorieusement affronté des rivales de plus en plus redoutables, est finalement proclamée Miss Univers : elle devient vedette de cinéma ou épouse un milliardaire. D'innombrables et imprévisibles Reines, Demoiselles d'Honneur, Muses, Sirènes, etc., sont élues à son exemple et, dans le meilleur cas, jouissent durant une saison d'une notoriété

ples dans le complément intitulé : « Importance des jeux de hasard. » Voir également les chiffres fournis dans le Dossier, p. 286 pour les sommes dépensées dans les appareils à sous aux Etats-Unis et au Japon.

enivrante, mais discutée, d'une vie brillante, mais sans support, dans un des palaces d'une plage à la mode. Tout groupe veut avoir la sienne. Il n'est pas de limites. Jusqu'aux radiologues qui ont fait une *Miss Squelette* de la jeune fille (Mlle Lois Conway, dix-huit ans), qui a révélé aux rayons X posséder la plus jolie charpente osseuse.

Parfois, il faut une préparation à l'épreuve. A la télévision, on voit offrir une petite fortune à qui réussit à répondre à des questions de plus en plus difficiles dans un domaine déterminé. Un personnel choisi et des accessoires impressionnants apportent une certaine solennité à cette représentation hebdomadaire : un orateur expert entretient le public; une jeune femme photographique à souhait fait office de secrétaire; des gardes en uniforme feignent de surveiller le chèque exposé à la convoitise publique; une machine électronique assure une sélection incontestable des questions; un isolement enfin permet aux candidats de se recueillir, de préparer, seuls et devant tous, la réponse fatidique. De condition modeste, ils comparaissent en tremblant devant un tribunal insensible. Des centaines de milliers de lointains spectateurs participent à leur angoisse et sont en même temps flattés de contrôler pareille épreuve.

En apparence, il s'agit d'un examen où les questions sont graduées à dessein pour mesurer l'étendue des connaissances du sujet : un *agôn*. En réalité, on propose une série de paris où la chance de gagner diminue à mesure que grandit la valeur de la récompense offerte. Le nom de

quitte ou double, fréquemment donné à ce jeu, ne laisse pas de doute sur ce point. Il dénonce aussi la rapidité de la progression. Moins de dix questions suffisent à rendre le risque extrême et la récompense fascinante. Ceux qui parviennent en fin de course font, pour un temps, figures de héros nationaux : aux Etats-Unis, la presse, l'opinion se passionnèrent successivement pour un cordonnier spécialiste de l'opéra italien, pour une écolière noire à l'orthographe impeccable, pour un agent de police féru de Shakespeare, pour une vieille dame lectrice attentive de la Bible et pour un militaire gastronome. Chaque semaine apporte des exemples frais¹.

1. Il n'est pas inutile de donner quelques chiffres. Un jeune professeur décrit comme timide gagne 51 millions de francs (129.000 dollars) en répondant pendant quatorze semaines à des questions sur le base-ball, les modes de l'antiquité, les symphonies des grands musiciens, les mathématiques, les sciences naturelles, les explorations, la médecine, Shakespeare et l'histoire de la révolution américaine. Les enfants occupent une large place dans le palmarès. Lenny Ross, 11 ans, gagne 64.000 dollars (soit 23 millions de francs) grâce à ses connaissances en matière de Bourse. Quelques jours après, Robert Strom, 10 ans, gagne 80.000 dollars (30 millions de francs) au cours d'un interrogatoire portant sur l'électronique, la physiologie et l'astronomie. A Stockholm, en février 1957, la télévision suédoise conteste la réponse du jeune Ulf Hannetz, 14 ans, désignant le *Umbra Kramerii* comme le poisson qui a des paupières. Le Musée de Stuttgart envoie aussitôt par avion deux spécimens vivants et l'Institut Britannique de Sciences naturelles un film tourné dans les profondeurs. Les contradicteurs de l'enfant sont confondus. Le jeune héros touche 700.000 francs et la Télévision américaine le fait venir à New York. L'opinion est passionnée. On entretient savamment sa fièvre. « Trente secondes pour faire fortune » annoncent les journaux, qui consacrent une rubrique presque régulière à ces concours et qui publient la photographie des

L'enthousiasme suscité par ces paris successifs, le succès de l'émission, indiquent clairement que la formule correspond à un besoin généralement ressenti. En tout cas, l'exploitation en est rentable, comme celle des concours de beauté et sans doute pour les mêmes raisons. Ces fortunes rapides et cependant pures, puisqu'elles semblent dues au mérite, apportent une compensation au manque d'amplitude de la rivalité sociale qui ne s'exerce, après tout, qu'entre gens de même classe, de même niveau de vie ou d'instruction. D'une part, la concurrence quotidienne est sévère et implacable, de l'autre monotone et lassante. Non seulement elle ne divertit pas, mais elle accumule les rancœurs. Elle use et elle décourage. Car, pratiquement, elle ne laisse guère d'espoir de sortir de sa condition par le seul salaire que procure le métier. Aussi chacun aspire-t-il à une revanche. Il rêve d'une activité douée de pouvoirs inverses, qui passionne et qui, en même temps, d'un coup, donne la chance d'une promotion véritable. Certes, qui réfléchit ne peut se leurrer : la consolation fournie par de tels concours est dérisoire, mais comme la publicité en multiplie la résonance, le nombre minuscule des gagnants compte moins que la masse énorme des amateurs qui suivent de chez eux les péripéties de l'épreuve. Ils s'identifient plus ou moins aux concurrents. Par *délé-gation*, ils s'enivrent du triomphe du vainqueur.

gagnants avec, en gros caractères, le chiffre de la somme fabuleuse conquise, selon eux, en un éclair. Le théoricien le plus ingénieux et le plus appliqué aurait difficilement imaginé une combinaison aussi remarquable des ressources de la préparation et de la fascination du défi.

c) LA DÉLÉGATION

Ici apparaît un fait nouveau, dont il importe de bien comprendre la signification et la portée. La délégation est une forme dégradée, diluée, de la mimicry, la seule qui puisse prospérer dans un monde auquel président les principes couplés du mérite et de la chance. La plupart échouent aux concours ou ne sont pas en mesure de s'y présenter. Il n'y ont pas accès ou n'y ont pas de succès. Chaque soldat peut avoir dans sa giberne le bâton de maréchal et le plus digne l'emporter, il n'empêche qu'il n'y a jamais qu'un maréchal pour commander des bataillons de simples soldats. La chance comme le mérite ne favorise que de très rares élus. La multitude demeure frustrée. Chacun désire être le premier : la justice et le code lui en donnent le droit. Mais chacun sait ou soupçonne qu'il pourrait bien ne pas l'être, pour la simple raison qu'il n'y a qu'un premier. Aussi choisit-il d'être vainqueur par personne interposée, par délégation, qui est la seule manière que tous triomphent en même temps et triomphent sans effort ni risque d'échec.

D'où le culte, éminemment caractéristique de la société moderne, de la vedette et du cham-

pion. Ce culte peut passer à juste titre pour inévitable dans un monde où le sport et le cinéma tiennent une si large place. Néanmoins, il est à cet hommage unanime et spontané un motif moins apparent, mais non moins persuasif. La vedette et le champion proposent les images fascinantes des seules réussites grandioses qui peuvent échoir, la chance aidant, au plus obscur et au plus pauvre. Une dévotion sans égale salue l'apothéose fulgurante de celui qui n'avait rien d'autre pour réussir que ses ressources personnelles : muscles, voix ou charme, armes naturelles, inaliénables, d'homme sans appui social.

La consécration est rare et, qui plus est, comporte invariablement une part d'imprévisible. Elle n'intervient pas à la fin d'une carrière aux échelons immuables. Elle récompense une convergence extraordinaire et mystérieuse, où s'ajoutent et se composent les présents des fées au berceau, une persévérance qu'aucun obstacle n'a découragée et l'ultime épreuve que constitue l'occasion périlleuse, mais décisive, rencontrée et saisie sans hésitation. L'idole, d'autre part, a visiblement triomphé dans une concurrence sournoise, confuse, d'autant plus implacable qu'il faut que le succès vienne vite. Car ces ressources, que le plus humble peut avoir reçues en héritage et qui sont la chance précaire du pauvre, n'ont qu'un temps. La beauté se fane, la voix se brise, les muscles se rouillent, la souplesse s'ankylose. D'autre part, qui ne songe vaguement à profiter de la possibilité féérique, qui cependant semble prochaine,

d'accéder à l'empyrée improbable du luxe et de la gloire ? Qui ne souhaite devenir vedette ou champion ? Mais parmi cette multitude de rêveurs, combien se découragent dès les premières difficultés ? Combien les abordent ? Combien songent réellement à les affronter un jour ? C'est pourquoi presque tous préfèrent triompher par *procuration*, par l'intermédiaire des héros de film et de roman ou, mieux encore, par l'entremise des personnages réels et fraternels que sont vedettes et champions. Ils se sentent, malgré tout, représentés par la manucure élue Reine de Beauté, par la vendeuse à qui est confié le premier rôle dans une superproduction, par le fils de boutiquier qui gagne le Tour de France, par le garagiste qui revêt l'habit de lumière et devient toréador de très grande classe.

Il n'est pas sans doute de composition plus inextricable de l'*agôn* et de l'*alea*. Un mérite où chacun croit pouvoir prétendre se combine avec la chance inouïe du gros lot, pour assurer, semble-t-il, au premier venu, une réussite si exceptionnelle qu'elle paraît miraculeuse. Intervient alors la *mimicry*. Chacun participe par personne interposée à un triomphe démesuré qui, en apparence, peut lui échoir, mais à propos duquel nul n'ignore au fond de soi qu'il n'émerge qu'un seul élu sur des millions. De sorte que chacun se trouve en même temps autorisé à l'illusion et dispensé des efforts qu'il lui faudrait fournir, s'il voulait véritablement tenter sa chance et essayer d'être cet élu.

Cette identification superficielle et vague, mais permanente, tenace et universelle, constitue un

des volants compensateurs essentiels de la société démocratique. La plupart n'ont que cette illusion pour leur donner le change, pour les distraire d'une existence terne, monotone et lassante¹. Pareil report, peut-être devrais-je dire pareille aliénation, va si loin qu'elle aboutit communément à des gestes individuels dramatiques ou à une sorte d'hystérie contagieuse qui soudain s'empare de toute une jeunesse. Cette fascination est d'ailleurs favorisée par la presse, le cinéma, la radio, la télévision. L'affiche et l'hebdomadaire illustré rendent le visage du champion ou de la vedette partout présent, inévitable, séducteur. Il existe une osmose continue entre ces divinités saisonnières et la foule de leurs admirateurs. Ceux-ci sont tenus au courant de leurs goûts, de leurs manies, de leurs superstitions et des détails les plus insignifiants de leur vie. Ils les imitent, copient leur coiffure, adoptent leurs manières, leur façon de se vêtir et de se maquiller, leur régime alimentaire. Ils vivent par eux et en eux, à tel point que certains ne se consolent pas de leur mort et refusent de leur survivre. Car ces dévotions passionnées

1. Sur les modalités, l'étendue et l'intensité de l'identification, voir un excellent chapitre d'EDGAR MORIN dans *Les Stars*, Paris, 1957, pp. 69-145, principalement les réponses aux questionnaires spécialisés et aux enquêtes menées en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis sur le fétichisme dont les vedettes sont l'objet. Le phénomène de délégation connaît deux possibilités : l'idolâtrie pour une vedette de l'autre sexe; l'identification à une vedette du même sexe et de même âge. Cette dernière forme est la plus fréquente : 65 % d'après les statistiques de la *Motion Picture Research Bureau* (*op. cit.*, p. 93).

n'excluent ni la frénésie collective ni les épidémies de suicides¹.

Il est évident que ce n'est pas la prouesse de l'athlète ni l'art de l'interprète qui fournissent la clé de tels fanatismes, mais bien plutôt une sorte de besoin général d'identification au champion ou à la vedette. Une accoutumance de cette sorte devient vite une seconde nature.



La vedette représente la réussite personnifiée, la victoire, la revanche sur l'écrasante et sordide inertie quotidienne, sur les obstacles que la société oppose à la valeur. La démesure de la gloire de l'idole illustre la possibilité permanente d'un triomphe qui, déjà, est un peu le bien et qui, en tout cas, est un peu l'œuvre de chacun de ceux qui l'applaudissent. Cette élévation qui, semble-t-il, consacre le premier ou la première venue, bafoue la hiérarchie établie, abolit de façon éclatante et radicale la fatalité que sa condition fait peser sur chacun². Aussi suppose-t-on vo-

1. Voir le Dossier, p. 296.

2. Rien de plus significatif à cet égard que l'enthousiasme suscité naguère en Argentine par Eva Péron, qui sur sa personne réunissait d'ailleurs trois prestiges fondamentaux, celui de la vedette (elle était issue du monde du music-hall et des studios), celui du pouvoir (comme épouse et inspiratrice du Président de la République), et celui d'une sorte de providence incarnée des humbles et des sacrifiés (rôle qu'elle aimait jouer et au succès duquel elle consacrait une partie des fonds publics sous forme de charités individuelles). Ses ennemis, pour la discréditer auprès du peuple, lui reprochaient ses visons, ses perles, ses émeraudes. Je l'ai entendue répondre à cette accusation lors d'un immense meeting au Théâtre

lontiers quelque chose de louche, d'impur ou d'irrégulier dans une pareille carrière. Le résidu d'envie qui subsiste dans l'adoration ne manque pas d'y apercevoir un trouble succès de l'ambition et de l'intrigue, de l'impudeur ou de la publicité.

Les rois sont exempts d'un pareil soupçon, mais leur condition, loin de contredire l'inégalité sociale, en procure au contraire l'illustration la plus éclatante. Or, on voit, non moins que pour les vedettes, la presse et le public se passionner pour la personne des monarques, pour le cérémonial des cours, pour les amours des princesses et l'abdication des souverains.

La majesté héréditaire, la légitimité garantie par des générations de pouvoir absolu, procure l'image d'une grandeur symétrique qui emprunte au passé et à l'histoire un prestige plus stable que celui que confère une réussite soudaine et passagère. Pour bénéficier de cette supériorité décisive, les monarques, aime-t-on à répéter, ne se donnent la peine que de naître. Leur mérite passe pour nul. On admet qu'ils portent le poids de privilèges exceptionnels, où ils ne

Colon de Buenos Aires, où se pressaient des milliers de dévots. Elle ne nia pas les visons et les diamants, qu'elle arborait d'ailleurs. Elle dit : « Est-ce que nous, les pauvres, nous n'aurions pas autant que les riches le droit de porter des manteaux de fourrures et des colliers de perles ? » La foule éclata en longs et ardents applaudissements. Chaque innombrable employée se sentait elle aussi, par participation, convertie des plus coûteuses parures et des plus précieux joyaux, en la personne de celle qu'elle avait sous les yeux et qui la « représentait » à cette minute.

sont pour rien et qu'ils n'ont même pas eu à désirer et à choisir : pur verdict d'un *alea* absolu.

L'identification est alors bien moindre. Par définition, les rois appartiennent à un monde interdit où la naissance seule permet d'entrer. Ils ne représentent pas la mobilité de la société, les chances qu'elle offre, mais tout au contraire sa pesanteur et sa cohérence, avec les limites et les obstacles qu'elles opposent à la fois au mérite et à la justice. La légitimité des princes apparaît comme l'incarnation suprême, quasi scandaleuse de la loi naturelle. Elle couronne (à la lettre), elle destine au trône un être que rien, sauf cette chance, ne distingue de la foule de ceux sur qui, en vertu d'un arrêt aveugle du sort, il se trouve appelé à régner.

Dès lors, l'imagination populaire ressent le besoin de rapprocher le plus possible de la condition commune celui qu'une distance infranchissable en sépare. On le veut simple, sensible et surtout accablé de la pompe et des honneurs où il est condamné. Pour le moins jalouser, on le plaint. On tient pour évident que les joies les plus simples lui soient défendues et on répète avec insistance qu'il n'a pas la liberté d'aimer, qu'il se doit à sa couronne, à l'étiquette, à ses devoirs d'état. Un bizarre mélange d'envie et de compassion entoure ainsi la dignité suprême et attire sur le passage des rois et des reines un peuple qui, en les acclamant, cherche à se persuader qu'ils ne sont pas faits autrement que lui et que le sceptre apporte moins le bonheur et le pouvoir que l'ennui et la tristesse, la fatigue et la servitude.

Reines et rois sont peints avides d'affection, de sincérité, de solitude, de fantaisie, de liberté surtout. « Je ne puis même pas acheter un journal », aurait dit la reine d'Angleterre lors de sa visite à Paris en 1957. Voilà bien en effet le type de propos que l'opinion prête aux souverains et qu'elle a besoin de croire correspondre à une réalité essentielle.

La presse traite en vedettes les reines et les princesses, mais en vedettes prisonnières d'un rôle unique, écrasant, immuable, qu'elles n'aspirent qu'à abandonner. Vedettes involontaires prises au piège de leur personnage.

Une société, même égalitaire, ne laisse guère d'espoir aux humbles de sortir de leur existence décevante. Elle les condamne presque tous à demeurer pour la vie dans le cadre étroit qui les a vus naître. Pour tromper une ambition qu'elle leur apprend à l'école qu'ils ont le droit d'avoir et que la vie leur montre vite chimérique, elle les berce d'images radieuses : tandis que le champion et la vedette leur font miroiter l'ascension éblouissante permise au plus déshérité, le protocole despotique des cours leur rappelle que la vie des monarques n'est heureuse que dans la mesure où elle garde quelque chose de commun avec la leur, de sorte qu'il n'est pas d'un si grand profit d'avoir reçu du sort l'investiture la plus démesurée.

Ces croyances sont étrangement contradictoires. Toutes mensongères qu'elles sont, elles traduisent comme un leurre indispensable : elles proclament une confiance dans les dons de la chance, quand ils favorisent les humbles et elles

nient les avantages qu'ils apportent, quand ils assurent dès le berceau une destinée superbe aux fils des puissants.



Pareilles attitudes, pourtant parmi les plus répandues, ne laissent pas d'être étranges. Il faut, pour en rendre compte, une explication à la mesure de leur ampleur et de leur stabilité. Elles prennent place parmi les rouages permanents d'une société donnée. Le nouveau *jeu* social, on l'a vu, est défini par le débat entre la naissance et le mérite, entre la victoire remportée par le meilleur et l'aubaine qui exalte le plus chanceux. Cependant, alors que la société repose sur l'égalité de tous et la proclame, seul un très petit nombre naît ou parvient aux premières places, qu'il est trop clair que tous ne sauraient occuper, à moins d'une inconcevable alternance. D'où le subterfuge de la délégation.

Un mimétisme larvé et bénin fournit une inoffensive compensation à une multitude résignée, sans espoir ni ferme propos d'accéder à l'univers de luxe et de gloire qui l'éblouit. La *mimicry* est diffuse et abâtardie. Privée du masque, elle n'aboutit plus à la possession et à l'hypnose, mais à la plus vaine des songeries. Celle-ci prend naissance dans l'envoûtement de la salle obscure ou dans le stade ensoleillé, quand tous les regards sont fixés sur les gestes d'un lumineux héros. Elle est répercutée sans fin par la publicité, la presse et la radio. Elle identifie de loin des milliers de proies paralysées à leurs idoles favo-

rites. Elle les fait vivre en imagination, de la vie somptueuse et pleine dont on leur décrit chaque jour le cadre et les drames. Cependant que le masque n'est plus porté qu'en de rares occasions et n'a presque plus d'usage, la *mimicry*, infiniment étalée, sert de support ou de contrepoids aux normes nouvelles qui gouvernent la société.

Dans le même temps, le *vertige*, encore plus dépossédé, n'exerce plus sa permanente et puissante sollicitation que par la corruption qui lui correspond, c'est-à-dire par l'ivresse que procurent l'alcool ou les drogues. Lui-même, comme le masque, comme le travesti, n'est plus que jeu à proprement parler, c'est-à-dire activité réglée, circonscrite, séparée de la vie réelle. Ces rôles épisodiques sont loin sans doute d'épuiser la virulence des forces enfin soumises du simulacre et de la transe. C'est pourquoi elles resurgissent sous des formes hypocrites et perverses au cœur d'un monde qui les tient en lisière et ne leur consent normalement presque aucun droit.

Il est temps de conclure. Il ne s'agissait après tout que de montrer comment s'apparient les ressorts fondamentaux des jeux. D'où les résultats d'une double analyse. D'une part, le vertige et le simulacre, qui tendent de concert à l'aliénation de la personnalité, ont prépondérance dans un type de société, d'où ne sont d'ailleurs pas exclues l'émulation ni la chance. Mais, l'émulation n'y est pas codifiée et n'a que peu

rock-
mimicry

Benjamin
au ad
wind
musée

fu revulsh

★

de place dans les institutions, quand elle en a une, et encore est-ce le plus souvent sous la forme d'une simple épreuve de force ou d'une surenchère de prestige. D'ailleurs ce prestige lui-même demeure le plus souvent d'origine magique et de nature fascinante : obtenu par la transe et le spasme, garanti par le masque et la mimique. Quant à la chance, elle n'y est pas l'expression abstraite d'un coefficient statistique, mais elle aussi la marque sacrée de la faveur des dieux.

A l'opposé, la compétition réglée et le verdict du hasard, qui impliquent tous deux des calculs précis, des spéculations destinées à répartir équitablement les risques et les primes, constituent les principes complémentaires d'un autre type de société. Ils créent le droit, c'est-à-dire un code fixe, abstrait, cohérent, et par là modifient si profondément les normes de la vie en commun que l'adage romain « *Ubi societas, ibi jus* », en présupposant une corrélation absolue entre la société et le droit, semble admettre que la société même commence avec cette révolution. L'extase et la pantomime ne sont pas inconnues dans un pareil univers, mais elles s'y trouvent pour ainsi dire déclassées. En temps normal, elles n'y apparaissent même que destituées, désaffectées, sinon domestiquées, comme le montrent divers phénomènes foisonnants, mais malgré tout subalternes et inoffensifs. Pourtant leur vertu d'entraînement demeure assez puissante pour précipiter à tout moment une foule dans quelque monstrueuse frénésie. L'histoire en fournit assez d'exemples singuliers et terribles,

depuis les Croisades d'enfants du Moyen Age jusqu'au vertige orchestré des Congrès de Nuremberg lors du Troisième Reich, en passant par nombre d'épidémies de sauteurs et de danseurs, de convulsionnaires, de flagellants, par les Anabaptistes de Münster au xvi^e siècle, par le mouvement connu sous le nom de *Ghost-Dance Religion* chez les Sioux de la fin du xix^e siècle, encore mal adaptés au nouveau style de vie, par « le réveil » du Pays de Galles en 1904-1905, par combien d'autres contagions immédiates, irrésistibles, parfois dévastatrices, contradictoires avec les normes fondamentales des civilisations qui les supportent¹. Un exemple récent, caractéristique, quoique de moindre ampleur est offert par les manifestations de violence auxquelles se sont livrés les adolescents de Stockholm aux alentours du Nouvel An 1957, explosion incompréhensible d'une folie de destruction muette et opiniâtre².

Ces excès, qui sont aussi des accès, ne sauraient désormais constituer la règle, ni apparaître comme le temps et le signe de la faveur, comme l'explosion attendue et révérée. Possession et mimique n'amènent plus qu'un égarement incompréhensible, passager et qui fait hor-

1. PH. DE FELICE a réuni sur ce point une documentation incomplète, mais saisissante, dans son ouvrage : *Foules en délire, Extases collectives*, Paris, 1947.

2. Voir l'article (reproduit dans le Dossier, p. 297), de EVA FREDEN dans *le Monde* du 5 janvier 1957. Ces manifestations doivent très probablement être mises en rapport avec le succès de certains films américains comme *L'Équipée sauvage* et *La Fureur de Vivre*.

reur, comme la guerre, qu'il m'est précisément arrivé de présenter comme l'équivalent de la frairie primitive. Le forcené n'est plus tenu pour l'interprète éperdu d'un dieu qui l'habite. On n'imagine pas qu'il prophétise et qu'il ait pouvoir de guérison. D'un commun accord, l'autorité est affaire de calme et de raison, non de frénésie. Il a fallu résorber aussi bien la démence et la fête : tout tohu-bohu prestigieux, né du délire d'un esprit ou de l'effervescence d'une multitude. A ce prix, la Cité a pu naître et grandir, les hommes passer de l'illusoire maîtrise magique de l'univers, soudaine, totale et vaine, à la lente, mais effective domestication technique des énergies naturelles.

Le problème est loin d'être résolu. On continue d'ignorer la série heureuse de choix décisifs qui permet à quelques rares cultures de franchir la porte la plus étroite, de gagner le pari le plus improbable, celui qui introduit dans l'histoire, qui, à la fois, autorise une ambition indéfinie et grâce auquel l'autorité du passé cesse d'être pure paralysie pour se muer en puissance d'innovation et condition de progrès : patrimoine au lieu d'obsession.

Le groupe qui sait tenir pareille gageure, s'échappe du temps sans mémoire ni avenir, où il attendait seulement le retour cyclique et médusant des Masques Créateurs, que lui-même mimait à intervalles fixes en une totale et hagarde démission de conscience. Il s'engage dans une entreprise autrement audacieuse et féconde, qui est linéaire, qui ne revient pas périodiquement au même seuil, qui essaie et qui explore,

qui n'a pas de fin, qui est l'aventure même de la civilisation.

Certes, il serait déraisonnable de conclure que, pour pouvoir tenter l'épreuve, il ait jamais suffi de récuser l'ascendant du couple *mimicry-ilinx*, pour lui substituer un univers dont le mérite et la chance, l'*agón* et l'*alea*, se seraient partagé le gouvernement. C'est là pure spéculation. Mais que cette rupture accompagne la révolution décisive et qu'elle doive entrer dans sa description correcte, même si cette répudiation n'entraîne d'abord que d'imperceptibles effets, je ne vois guère qu'on puisse le refuser : on ne le trouvera peut-être que trop évident et comme superflu à souligner.

RÉSURGENCES
DANS LE MONDE MODERNE

Si la *mimicry* et l'*ilinx* sont vraiment pour l'homme des tentations permanentes, il ne doit pas être facile de les éliminer de la vie collective au point qu'elles n'y subsistent plus qu'à l'état de divertissements enfantins ou de comportements aberrants. Si soigneusement qu'on en discrédite la vertu, qu'on en raréfie l'emploi, qu'on en apprivoise ou qu'on en neutralise les effets, le masque et la possession correspondent malgré tout à des instincts suffisamment menaçants pour qu'il soit nécessaire de leur concéder quelques satisfactions, sans doute limitées et inoffensives, mais de grand tapage et entrouvrant au moins la porte aux plaisirs ambigus du mystère et du frisson, de la panique, de la stupeur et de la frénésie.

On déchaîne ainsi des énergies sauvages, explosives, prêtes à monter tout soudain à un dangereux paroxysme. Cependant, leur force principale vient de leur alliance : pour les dompter plus aisément, rien de mieux que de diviser leurs pouvoirs et d'interdire leur complicité. Le

simulacre et le vertige, le masque et l'extase étaient constamment associés dans l'univers viscéral et halluciné que leur collusion a si longtemps maintenu. Désormais, ils n'apparaissent plus que disjoints, appauvris et isolés, dans un monde qui les refuse et qui d'ailleurs ne prospère qu'autant qu'il réussit à contenir ou à duper leur violence disponible.

En effet, dans une société affranchie de l'envoûtement du couple *mimicry-ilinx*, le masque perd nécessairement sa vertu de métamorphose. Celui qui le porte ne se sent plus incarner les puissances monstrueuses dont il a revêtu le visage inhumain. Ceux qu'il effraie ne se laissent pas non plus abuser par l'apparition méconnaissable. Le masque lui-même a changé d'apparence. Il a aussi, pour une large part, changé de destination. Il acquiert, en effet, un nouveau rôle, strictement utilitaire. Instrument de disimulation dans le cas du malfaiteur qui cherche à cacher ses traits, il n'impose pas une présence : il protège une identité. D'ailleurs, à quoi bon un masque ? Un foulard suffit. Masque est plutôt l'appareil qui isole les voies respiratoires dans un milieu délétère ou qui assure aux poumons l'oxygène indispensable. Dans les deux cas, on est loin de l'antique fonction du masque.

LE MASQUE ET L'UNIFORME.

Comme l'a justement remarqué Georges Buraud, la société moderne ne connaît guère que deux survivances du masque des sorciers : le loup et le masque grotesque du Carnaval. Le

HALVMSHE

loup, masque réduit à l'essentiel, élégant et quasi abstrait, est longtemps l'attribut de la fête érotique et de la conspiration. Il préside aux jeux équivoques de la sensualité et au mystère des complots contre le pouvoir. Il est symbole d'intrigue : amoureuse ou politique¹. Il inquiète et fait passer un léger frisson. En même temps, assurant l'anonymat, il abrite et il affranchit. Au bal, ce ne sont pas seulement deux inconnus qui s'abordent et qui dansent. Ce sont deux êtres qui arborent le signe du mystère et qui déjà sont liés par une promesse tacite de secret. Le masque les libère ostensiblement des contraintes que la société fait peser sur eux. Dans un monde où les relations sexuelles font l'objet de multiples interdictions, il est remarquable que le masque — le loup, au nom de bête ravisseuse et instinctive — figure traditionnellement le moyen et presque la décision affichée de passer outre.

L'aventure entière est menée sur le plan du jeu, c'est-à-dire conformément à des conventions préétablies, dans une atmosphère et dans des limites de temps qui la séparent de la vie courante et qui la rendent en principe sans conséquence pour elle.

Le Carnaval, par ses origines, est une explosion de licence qui, plus encore que le bal costumé, exige le déguisement et repose sur la liberté qu'il entraîne. Les masques de carton, énormes, comiques, exagérément coloriés, sont sur le plan populaire l'équivalent du loup sur le plan mondain. Il ne s'agit plus cette fois d'aven-

1. Cf. Dossier, p. 300.

tures galantes, d'intrigues nouées et dénouées au long d'une savante escrime verbale où les partenaires tour à tour attaquent et se dérobent. Ce sont plaisanteries grossières, bouculades, rires provocants, attitudes débraillées, mimiques bouffonnes, incitation permanente au chahut, à la ripaille, à l'excès de paroles, de bruit, de mouvements. Les masques prennent une brève revanche sur la bienséance et la retenue qu'ils doivent observer le reste de l'année. Ils s'approchent en feignant de faire peur. Le passant, jouant le jeu, feint d'avoir peur ou au contraire fait celui qui n'a pas peur. S'il se fâche, il se disqualifie : il refuse de jouer, il ne comprend pas que les conventions sociales se trouvent momentanément remplacées par d'autres, destinées justement à bafouer les premières. Dans un temps et un espace définis, le Carnaval donne une issue à la démesure, à la violence, au cynisme et à l'avidité de l'instinct. Mais il les aiguille en même temps vers l'agitation désintéressée, vide et joyeuse, il les invite à un *jeu bouffon*, pour reprendre l'exacte expression de G. Buraud, qui pourtant ne pense pas au jeu. Il ne se trompe pas. Cette déchéance ultime de la *mimicry* sacrée n'est pas autre chose qu'un jeu. Elle en présente d'ailleurs la plupart des caractères. Simplement, plus proche de la *paidia* que du *ludus*, elle demeure entièrement du côté de l'improvisation anarchique, du tohu-bohu et de la gesticulation, de la pure dépense d'énergie.

C'est encore trop sans doute. L'ordre et la mesure s'imposent bientôt à l'effervescence elle-

même et tout finit en cortèges, en batailles de fleurs, en concours de travestis. Les autorités, d'autre part, aperçoivent si bien dans le masque la source vive du déchainement qu'elles se contentent d'en interdire le port, là où la frénésie générale tendait, comme à Rio de Janeiro, à prendre pendant une dizaine de jours consécutifs, des proportions incompatibles avec le simple fonctionnement des services publics.

Dans la société policée, l'uniforme remplace le masque des sociétés à vertige. Il en est à peu près exactement le contraire. En tout cas, il est le signe d'une autorité fondée sur des principes rigoureusement opposés. Le masque était destiné à dissimuler et à terrifier. Il signifie l'irruption d'une puissance redoutable et capricieuse, intermittente et excessive, qui surgit pour inspirer une pieuse épouvante à la multitude profane et pour en châtier les imprudences et les fautes. L'uniforme est aussi un déguisement, mais officiel, permanent, réglementaire et qui, surtout, laisse le visage à découvert. Il fait de l'individu le représentant et le serviteur d'une règle impartiale et immuable, non la proie délicate d'une véhémence contagieuse. Derrière le masque, la face révulsée du possédé prend impunément toute expression hagarde, torturée, alors que le fonctionnaire doit prendre soin qu'on ne puisse lire sur son visage nu qu'il est autre chose qu'un être de raison et de sang-froid, chargé uniquement d'appliquer la loi. Rien ne marque mieux peut-être, en tout cas ne marque de façon plus frappante l'opposition

des deux sortes de sociétés que ce contraste éloquent entre les deux apparences distinctives, — l'une qui déguise, l'autre qui proclame, — que revêtent ceux à qui est dévolu le maintien d'ordres si antagonistes.

LA FÊTE FORAINE.

A part l'usage, d'ailleurs modeste, de la crécelle et du tambourin, à part les rondes et les farandoles, le Carnaval est étrangement démuné en instruments et en occasions de vertige. Il est comme désarmé, réduit aux seules ressources, il est vrai considérables, qui naissent du port du masque. Le domaine propre du vertige est ailleurs, comme si une sagesse intéressée avait prudemment dissocié les puissances de l'*ilinx* et celles de la *mimicry*. Les champs de foire et les parcs d'attractions, où inversement le port du masque n'est pas d'usage, constituent en revanche les lieux d'élection où se trouvent assemblés les semences, les pièges et les appels du vertige.

Ces enceintes présentent les caractères essentiels des terrains de jeux. Elles sont séparées du reste de l'espace par des portiques, des guirlandes, des rampes et des enseignes lumineuses, des mâts, des étendards, des décorations de toute sorte, visibles de loin et qui tracent la frontière d'un univers consacré. De fait, la limite franchie, on se trouve dans un monde singulièrement plus dense que celui de la vie courante : une affluence excitée et bruyante, une débauche de couleurs et d'éclairages, une agitation conti-

nue, épuisante, qui saoule, où chacun volontiers interpelle autrui ou essaie d'attirer l'attention sur lui, un remue-ménage qui incite au laisser-aller, à la familiarité, à la jactance, à l'effronterie débonnaire. Tout cela confère à l'animation générale un climat singulier. En outre, dans le cas des fêtes foraines, leur caractère cyclique ajoute à la rupture dans l'espace une scansion de la durée, qui oppose un temps de paroxysme au déroulement monotone de l'existence quotidienne.

La foire, le parc d'attractions, on l'a vu, apparaissent comme le domaine propre des appareils à vertige, des engins de rotation, d'oscillation, de suspension, de chute, construits pour provoquer une panique viscérale. Mais toutes les catégories du jeu y entrent en concurrence et y cumulent leurs séductions. Les tirs à la carabine ou à l'arc représentent les jeux de compétition et d'adresse sous leur forme la plus classique. Les baraques de lutteurs invitent chacun à mesurer sa vigueur à celle de champions médaillés, ventrus et plastronnant. Plus loin, l'amateur lance sur une pente traitreusement relevée en fin de course un charriot lesté de poids de plus en plus nombreux et lourds.

Partout des loteries : des roues tournent et s'arrêtent pour marquer la décision du sort. Elles font alterner avec la tension de l'agôn l'attente anxieuse d'un verdict favorable de la chance. Fakirs, cartomanciennes, astrologues révèlent cependant l'ascendant des étoiles et le visage de l'avenir. Ils emploient les méthodes inédites que garantit la science la plus récente :

la « radiesthésie nucléaire », la « psychanalyse existentielle ». Voici satisfait le goût de *Palea* et de son âme damnée : la superstition.

La *mimicry* n'est pas absente au rendez-vous : les pitres, les clowns et les ballerines, les paillasses font la parade et battent l'estrade pour racoler le public. Ils illustrent l'attrait du simulacre, la puissance du travesti, dont ils ont d'ailleurs le monopole : la foule, cette fois, n'a pas licence de se déguiser.

Pourtant, le vertige donne le ton. D'abord, si l'on considère le volume, l'importance et la complexité des engins qui dispensent la griserie, par tranches régulières de trois à six minutes. Là des wagonnets suivent des rails au profil d'arcs de cercle presque parfaits, de sorte que le véhicule, avant de se redresser, paraît tomber en chute libre et que les passagers attachés aux sièges ont l'impression de tomber avec lui. Ailleurs, les amateurs sont enfermés dans des manières de cages qui les balancent et les maintiennent la tête en bas à une certaine hauteur au-dessus de la foule. Dans une troisième sorte d'engins, la détente subite de ressorts géants catapulte aux extrémités d'une piste des nacelles qui reviennent lentement reprendre place dans le mécanisme qui les projettera de nouveau. Tout est calculé pour provoquer des sensations viscérales, une épouvante et une panique physiologiques : vitesse, chute, secousses, giration accélérée combinée avec montées et descentes alternées. Une dernière invention utilise la force centrifuge. Celle-ci, cependant que le plancher

se dérobe et s'abaisse de quelques mètres, applique à la paroi d'un gigantesque cylindre des corps sans appui, figés en n'importe quelle posture, également stupéfiés. Ils y restent « collés comme des mouches », ainsi que l'exprime la publicité de l'établissement.

Ces assauts organiques sont relayés par maints sortilèges annexes, propres à dérouter, à égarer, à susciter la confusion, l'angoisse, la nausée, quelque effroi momentané qui s'achève vite en rires, à la façon dont tout à l'heure, au sortir de l'engin infernal, le désarroi physique se transformait soudain en ineffable soulagement. Tel est le rôle des labyrinthes de miroirs; des exhibitions de monstres et d'hybrides : géants et nains, sirènes, enfants-singes, femmes-pieuvres, hommes à la peau maculée de taches sombres comme la robe du léopard. Horreur supplémentaire : on est invité à toucher. En face, sont proposées les séductions non moins ambiguës des trains-fantômes et des châteaux hantés, où abondent les couloirs obscurs, les apparitions, les squelettes, les frôlements de toiles d'araignée, d'ailes de chauve-souris, les trappes, les courants d'air, les hurlements inhumains et tant d'autres recours non moins puérils, arsenal naïf d'épouvantes de pacotille, tout juste bonnes à exacerber une nervosité complaisante, à faire naître une horripilation passagère.

Jeux de glace, phénomènes et spectres concourent au même résultat : la présence d'un monde fictif en contraste voulu avec la vie courante où règne la fixité des espèces et d'où les démons sont bannis. Les reflets déconcertants

qui multiplient et dispersent l'image du corps, la faune composite, les êtres mixtes de la fable et les malfaçons du cauchemar, les greffes d'une chirurgie maudite et l'horreur molle des tâtonnements embryonnaires, le peuple des larves et des vampires, celui des automates et des Martiens, (car il n'est rien d'étrange ou d'inquiétant qui ne trouve ici son emploi), complètent par un trouble d'une autre espèce la secousse toute physique par quoi les machines à vertige ruinent pour un instant la stabilité de la perception.

Est-il besoin de le rappeler ? Tout reste jeu, c'est-à-dire demeure libre, séparé, limité et convenu. Le vertige d'abord, et la griserie, la terreur, le mystère. Les sensations sont parfois affreusement brutales, mais la durée comme l'intensité de l'étourdissement sont d'avance mesurées. Pour le reste, nul n'ignore que la fantasmagorie feinte est destinée à l'amuser plutôt qu'à l'abuser véritablement. Tout est réglé jusque dans le détail, et conforme à une tradition des plus conservatrices. Les friandises mêmes que proposent les étalages des confiseurs ont quelque chose d'immuable dans leur nature et dans leur présentation : nougat, sucre de pomme ou nonnelles en étui de papier glacé à médaillons illustrés et à longues franges scintillantes, cochons de pain d'épices ornés sur-le-champ du prénom de l'acheteur.

Le plaisir est d'excitation et d'illusion, de désarroi consenti, de chutes rattrapées, de chocs amortis, de collisions inoffensives. L'image par-

faite de la récréation foraine est ainsi fournie par les autos tamponneuses où, au simulacre de tenir un volant (il faut voir le visage sérieux, presque solennel, de certains conducteurs), s'ajoute un plaisir élémentaire, qui relève de la *paidia*, de la chamaille, celui de poursuivre les autres véhicules, de les prendre de flanc, de leur barrer le passage, de provoquer sans fin de pseudo-accidents sans dégâts ni victimes, de faire exactement et jusqu'au dégoût ce que, dans la réalité, interdisent le plus les règlements.

En outre, pour ceux qui sont en âge, sur l'autodrome dérisoire comme dans toute l'enceinte de la fête, dans tout engin à panique, toute baraque à épouvante, où l'effet de la rotation et le frisson de la peur font se rapprocher les corps, plane de manière diffuse et insidieuse une autre angoisse, un autre délice, qui vient, celle-là, de la recherche du partenaire sexuel. Ici, on sort du jeu proprement dit. Voici du moins la foire rapprochée du bal masqué et du Carnaval, présentant la même atmosphère propice à l'aventure désirée. Une seule différence toutefois, mais combien significative : le vertige y remplace le masque.

LE CIRQUE.

A la fête foraine, le cirque est naturellement associé. Il s'agit d'une société à part qui a ses coutumes, son orgueil et ses lois. Elle réunit un peuple jaloux de sa singularité et fier de son isolement. On s'y marie entre soi. Les secrets de chaque profession y sont transmis de père

en fils. Autant que possible, on y règle les différends sans faire appel à la justice du siècle.

Dompteurs, jongleurs, écuyères, clowns et acrobates sont soumis dès l'enfance à une discipline rigoureuse. Chacun songe à perfectionner les numéros dont l'exacte minutie doit assurer son succès et, le cas échéant, garantir sa sécurité.

Ce monde clos et rigoureux constitue le côté austère de la foire. La sanction décisive, celle de la mort, y est obligatoirement présente, pour le dompteur comme pour l'acrobate. Elle fait partie de la convention tacite qui lie acteurs et spectateurs. Elle entre dans les règles d'un jeu qui prévoit un risque total. L'unanimité des gens du cirque à refuser le filet ou le câble qui les préserverait d'une chute tragique, est assez éloquente. Il faut contre leur volonté tenace que les pouvoirs publics leur impose la solution qui protège leur vie, mais qui fausse l'intégrité du pari.

Le chapiteau représente pour l'homme de cirque non pas même un métier, mais un mode de vie, à vrai dire sans commune mesure avec le sport, le casino ou la scène pour le champion, le joueur ou l'acteur professionnels. Il s'y ajoute une sorte de fatalité héréditaire et une rupture beaucoup plus accentuée avec l'univers profane. Par là, la vie de cirque ne peut absolument pas passer pour jeu. A tel point que je me garderais d'en parler, si deux de ses activités traditionnelles n'étaient très étroitement et significativement liées à l'*ilinx* et à la *mimicry* : je fais allusion à la haute voltige et au canevas permanent de certaines pitreries.

LA VOLTIGE.

Le sport fournit le métier qui correspond à l'*agón*; une certaine façon de ruser avec le hasard, fournit le métier ou mieux le refus de métier qui correspond à l'*alea*; le théâtre fournit le métier qui correspond à la *mimicry*. La voltige représente le métier qui correspond à l'*ilinx*. En effet, le vertige n'y apparaît pas seulement comme un obstacle, une difficulté ou un danger; par quoi le jeu des trapèzes s'écarte de l'alpinisme, du recours forcé au parachute ou des professions qui obligent l'ouvrier à travailler en surplomb. Le vertige y constitue le ressort même de prouesses qui n'ont pas d'autre fin que de le dominer. Un jeu consiste expressément à se mouvoir dans l'espace, comme si le vide ne fascinait pas et comme s'il ne présentait aucun péril.

Une existence ascétique permet de prétendre à cette adresse souveraine : un régime de privations sévères et de stricte continence, une gymnastique ininterrompue, la répétition régulière des mêmes mouvements, l'acquisition de réflexes impeccables et d'un automatisme infaillible. Les sauts sont effectués dans un état voisin de l'hypnose. Des muscles souples et forts, une maîtrise de soi imperturbable en fournissent la condition nécessaire. Certes, l'acrobate doit calculer l'élan, le temps et la distance, la trajectoire du trapèze. Mais il vit dans la terreur d'y penser au moment décisif. L'attention a presque toujours des conséquences fatales. Elle paralyse au lieu d'aider, en un moment où la moindre hésitation est funeste. La conscience est meurtrière. Elle trouble

Burlant

NS

l'infailibilité somnambulique et compromet le fonctionnement d'un mécanisme dont l'extrême précision ne supporte ni ses doutes ni ses repentirs. Le funambule ne réussit que s'il est hypnotisé par la corde, l'acrobate que s'il est assez sûr de lui pour oser se confier au vertige au lieu d'essayer de lui résister¹. Le vertige est partie intégrante de la nature : à lui aussi, on ne commande qu'en obéissant. Ces jeux, en tout cas, rejoignant les exploits des *voladores* mexicains, affirment et illustrent la fécondité naturelle de l'*ilinx* dominé. Disciplines aberrantes, prouesses accomplies en pure perte et sans profit aucun, désintéressées, mortelles et inutiles, elles ne méritent pas moins qu'on reconnaisse en elles un admirable témoignage de la persévérance, de l'ambition et de la hardiesse humaines.

LES DIEUX QUI PARODIENT.

Les facéties des clowns sont innombrables. Elles dépendent du caprice et de l'inspiration de chacun. Il en est une sorte, cependant, particulièrement tenace, qui semble attester de son côté une très ancienne et très salutaire préoccupation des hommes : celle de doubler toute mimique solennelle d'une contrepartie grotesque exécutée par un personnage ridicule. Au cirque, tel est le rôle de l'Auguste. Ses vêtements, rapiécés, mal ajustés, trop grands ou trop petits, sa perruque hirsute et rouge, font contraste avec les bril-

1. Y. HIRN, *op. cit.*, pp. 213-216; HUGUES LE ROUX : *Les jeux du Cirque et la vie foraine*, Paris, 1890, pp. 170-173.

lantes paillettes des clowns et le cornet blanc qui les coiffe. Le malheureux est incorrigible : à la fois prétentieux et maladroit, il s'acharne à imiter ses partenaires et ne réussit qu'à provoquer des catastrophes dont il est la victime. Il agit immanquablement à contresens. Il appelle la risée, les coups et les seaux d'eau.

Or, rencontre ou ascendance lointaine, ce bouffon appartient couramment à la mythologie. Il y figure le héros gaffeur, espiègle ou stupide suivant les cas, qui, lors de la création du monde, par ses imitations manquées des gestes des demiurges, détraque leur œuvre et y introduit parfois un germe de mort.

Les Indiens Navajos du Nouveau-Mexique célèbrent une fête désignée du nom du Dieu Yebitchaï, afin d'obtenir la guérison des malades et la bénédiction des esprits sur la tribu. Des danseurs masqués qui personnifient les divinités en sont les principaux acteurs; ils sont au nombre de quatorze : six génies mâles, six génies femelles, Yebitchaï lui-même, le Dieu-qui-parle et enfin Tonenili, le Dieu de l'Eau. Celui-ci est l'Auguste de la troupe. Il porte le même masque que les génies mâles, mais il est vêtu de haillons, il traîne, attachée à sa ceinture, une vieille peau de renard. Il fait exprès de danser à contretemps pour embrouiller les autres et il accumule les sottises. Il feint de croire que sa peau de renard est vivante et fait le simulacre de décocher des flèches dans sa direction. Surtout, il singe les nobles attitudes de Yebitchaï, qu'il tourne en ridicule. Il bombe le torse et fait l'important. Or il est important.

Il est l'un des dieux principaux des Navajos. Mais il est le Dieu qui parodie.

Chez les Zuñis, qui habitent la même région, dix des êtres surnaturels qu'ils appellent Katchinas, sont à part des autres. Ce sont les Koyemshis. Il s'agit du fils d'un prêtre, qui commit l'inceste avec sa sœur aux premiers temps du monde et de neuf des enfants issus de l'union interdite. Ils sont affreusement laids, d'une laideur non moins comique que repoussante. En outre, ils sont « comme des enfants » : balbutiants, retardataires, sans vigueur sexuelle. Ils peuvent se livrer à des exhibitions obscènes : « Cela n'a pas d'importance, dit-on, ils sont comme des enfants. » Chacun d'eux a une personnalité distincte d'où dérive un comportement comique particulier, toujours le même : ainsi, Piläschiwanni est le couard, il ne cesse de faire semblant d'avoir peur. Kalutsi est censé avoir toujours soif. Muya-pona, feignant d'être persuadé qu'il est invisible, se cache derrière tout objet minuscule. Il a une bouche ovale, deux bosses en place d'oreilles, une autre bosse sur le front et deux cornes. Posuki rit continuellement : il a une bouche verticale et plusieurs bosses sur le visage. Au contraire, Nabashi est triste, sa bouche et ses yeux forment balcon, il a une verrue énorme sur le crâne. La bande se présente ainsi comme une troupe de clowns identifiables.

Magiciens et prophètes, ceux qui les incarnent et que dissimulent des masques horribles et bosselés, sont soumis à des jeûnes rigoureux et à des pénitences nombreuses. Aussi estime-t-on que ceux qui acceptent d'être Koyemshis se dé-

vouent pour le bien commun. Ils sont redoutés, pendant le temps qu'ils sont masqués. Qui leur refuse un don ou un service, risque de grands malheurs. A la fin de la fête Shalako, la plus importante de toutes, le village entier leur fait de nombreux cadeaux, victuailles, vêtements et billets de banque qu'ils exposent ensuite solennellement. Pendant les cérémonies, ils se moquent des autres dieux, organisent des jeux de devinettes, lancent des plaisanteries grossières, font mille bouffonneries et brocardent l'assistance, reprochant à l'un son avarice, commentant les infortunes conjugales d'un second, ridiculisant un troisième qui se pique de vivre à la façon des Blancs. Ce comportement est strictement liturgique.

Fait remarquable, fait significatif, chez les Zuñis et les Navajos, qu'il s'agisse des Dieux-qui-parodient ou des autres, les personnages masqués ne sont pas sujets à des crises de possession et leur identité n'est nullement dissimulée. On sait qu'il s'agit de parents et d'amis costumés. Si on respecte et redoute en eux l'esprit qu'ils représentent, à aucun moment on ne les prend, ni ils ne se prennent pour les dieux eux-mêmes. La théologie le confirme. Elle raconte qu'autrefois les Katchinas venaient en personne chez les hommes afin d'assurer leur prospérité, mais ils en entraînaient toujours un certain nombre — émerveillés ou contraints — au Pays de la Mort. Voyant les conséquences funestes de visites qu'ils souhaitaient pourtant bienfaisantes, les Dieux Masqués choisirent de ne plus

venir physiquement chez les vivants, mais de se rendre présents parmi eux seulement en esprit. Ils demandèrent aux Zuñis de fabriquer des masques semblables aux leurs, et ils promirent de venir habiter les simulacres qu'on ferait d'eux. De cette manière, la conjuration du secret, du mystère et de la terreur, de l'extase et de la mimique, de l'hébétude et de l'angoisse, si puissante on l'a vu et si répandue dans d'autres sociétés, se trouve ici dissociée. Il y a mascarade sans possession, et le rituel magique évolue vers la cérémonie et le spectacle. La *mimicry*, décidément, l'emporte sur l'*ilinx*, au lieu d'avoir la mission subalterne d'y introduire.



Un détail précis ajoute encore à la ressemblance entre l'Auguste ou les clowns des cirques et les Dieux-qui-parodient. A un moment ou à un autre, on les inonde et le public s'esclaffe de les voir ainsi ruisselants d'eau et tout apeurés du déluge inattendu. Au solstice d'été, du haut des terrasses, les femmes Zuñis jettent de l'eau sur les Koyemshis, après qu'ils ont visité toutes les maisons du village, et les Navajos expliquent les loques de Tonenili en disant qu'elles suffisent bien à vêtir quelqu'un qui va se faire arroser¹.

Qu'il y ait ou non filiation, la mythologie et le cirque se rencontrent pour mettre en lumière un aspect particulier de la *mimicry*, dont la

1. Pour la description des rites Navajos et Zuñis, j'ai suivi la description de JEAN CAZENAVE : *Les Dieux dansent à Cibola*, Paris, 1957, pp. 73-75, 119, 168-173, 196-200.

fonction sociale n'est pas contestable : la satire. Certes, elle partage cet aspect avec la caricature, l'épigramme et la chanson, avec les bouffons qui accompagnaient de leurs quolibets les vainqueurs et les monarques. Il convient sans doute d'apercevoir dans cet ensemble d'institutions si diverses et si répandues, qu'inspire cependant un dessein identique, l'expression d'un même besoin d'équilibre. Un excès de majesté requiert une contrepartie grotesque. Car la révérence ou la piété populaires, les hommages des grands, les honneurs dus à la puissance suprême risquent dangereusement de tourner la tête à qui en assume la charge ou revêt le masque d'un Dieu.

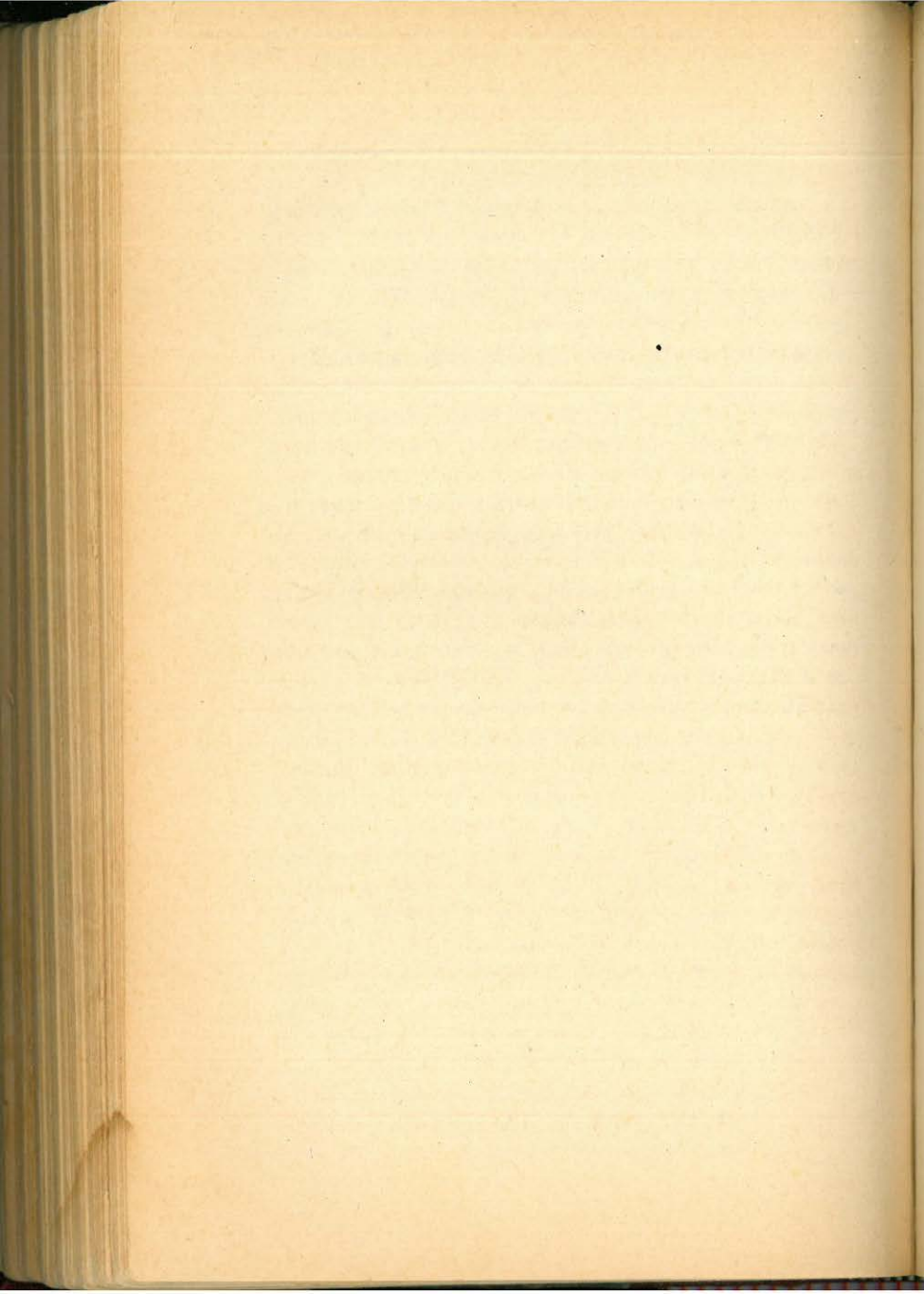
Les fidèles ne consentent ni d'être fascinés tout à fait, ni n'estiment sans péril la frénésie qui peut saisir l'idole éblouie de sa propre grandeur. En ce nouveau rôle, la *mimicry* n'est pas le tremplin du vertige, mais une précaution contre lui. Si le saut décisif et difficile, si la porte étroite qui donne accès à la civilisation et à l'histoire (à un progrès, à un avenir), coïncide avec la substitution, comme fondements de la vie collective, des normes de l'*alea* et de l'*agôn* aux prestiges de la *mimicry* et de l'*ilinx*, il convient certainement de rechercher à la faveur de quel bonheur mystérieux et hautement improbable certaines sociétés ont réussi à rompre le cercle infernal que refermait sur elles l'alliance du simulacre et du vertige.

Plus d'un chemin, assurément, met l'homme à l'abri de la fascination redoutable. On a vu, à Lacédémone, le sorcier devenir législateur et pédagogue, la bande masquée des hommes-loups

évoluer en police politique, et la frénésie, un beau jour, se retrouver institution. Ici, c'est une autre issue qu'on voit poindre, plus féconde, plus propice au développement de la grâce, de la liberté et de l'invention, orientée en tout cas vers l'équilibre, le détachement, l'ironie, et non vers la poursuite d'une domination implacable et, peut-être, à son tour, vertigineuse. Au terme de l'évolution, il n'est pas exclu qu'on s'aperçoive soudain, qu'en de certains cas, qui furent vraisemblablement des cas privilégiés, la première fissure destinée après mille vicissitudes à ruiner la coalition toute-puissante du simulacre et du vertige, ne fut autre que cette étrange innovation, quasi imperceptible, absurde en apparence, sacrilège sans doute : l'introduction dans la bande des masques divins de personnages de rang égal et de même autorité, chargés de parodier leurs mimiques envoûtantes, de tempérer par le rire ce qui, sans cet antidote, aboutissait fatalement à la transe et à l'hypnose.

i
e
N>TIL
é
-
a
-
-
-
-
e
r
u
-
e,
a
e
-
r
it

COMPLÉMENTS



IMPORTANCE DES JEUX DE HASARD

Même dans une civilisation de type industriel, fondée sur la valeur du travail, le goût des jeux de hasard demeure extrêmement puissant, car ceux-ci proposent le moyen exactement inverse de gagner de l'argent, ou, selon la formule de Th. Ribot, « la fascination d'acquérir d'un bloc, sans peine, en un instant ». D'où la séduction permanente des loteries, des casinos, des paris mutuels sur les courses de chevaux ou sur les matches de football. A la patience et à l'effort qui rapportent peu, mais sûrement, cette séduction substitue le mirage d'une fortune instantanée, la possibilité soudaine du loisir, de la richesse et du luxe. Pour la multitude qui travaille péniblement sans beaucoup accroître un bien-être des plus relatifs, la chance du gros lot, apparaît comme l'unique façon de sortir jamais d'une condition humiliée ou misérable. Le jeu bafoue le travail et représente une sollicitation concurrente qui, dans certains cas au moins, prend assez d'importance pour déterminer en partie le style de vie de toute une société.

Ces considérations, si elles conduisent à attribuer parfois aux jeux de hasard une fonction

économique ou sociale, ne prouvent pas cependant leur fécondité culturelle. On les soupçonne de développer la paresse, le fatalisme et la superstition. On consent que l'étude de leurs lois ait contribué à donner naissance au calcul des probabilités, à la topologie, à la théorie des jeux stratégiques. Mais on n'imagine pas pour autant qu'ils soient capables de fournir le modèle d'une représentation du monde ou d'ordonner fût-ce à l'aveuglette une sorte de savoir encyclopédique embryonnaire. Pourtant le fatalisme, le déterminisme strict, dans la mesure où ils nient le libre arbitre et la responsabilité, se représentent l'univers entier comme une gigantesque loterie généralisée, obligatoire et incessante, où chaque lot — inévitable — n'apporte que la possibilité, je veux dire la nécessité, de participer au tirage suivant et ainsi de suite à l'infini¹. En outre, chez des populations relativement oisives, dont le travail est loin en tout cas d'absorber l'énergie disponible et où il ne règle pas l'ensemble de l'existence quotidienne, il est fréquent que les jeux de hasard acquièrent une importance culturelle inattendue qui influence également l'art, l'éthique, l'économie et jusqu'au savoir.

Je me demande même si un tel phénomène n'est pas caractéristique des sociétés intermédiaires qui ne sont plus gouvernées par les forces conjuguées du masque et de la possession, ou, si l'on préfère, de la pantomime et de l'extase, et qui n'ont pas encore accédé à une vie collec-

1. C'est ce qui ressort avec évidence de la parabole de JORGE LUIS BORGÈS, intitulée *La Loterie de Babylone* (in *Fictions*, trad. franç., Paris, 1951, pp. 82-93).

tive fondée sur des institutions où la concurrence réglée et la compétition organisée jouent un rôle essentiel. Il arrive en particulier que des populations se trouvent soudain arrachées à l'empire du simulacre et de la transe par le contact ou par la domination de peuples qui, depuis longtemps, grâce à une lente et difficile évolution, se sont dégagés de l'hypothèque infernale. Les populations qu'ils plient à leurs lois inédites ne sont nullement préparées à les adopter. Le saut est trop brusque. Dans ce cas, ce n'est pas l'*agôn*, mais l'*alea*, qui impose son style à la société qui mue. S'en remettre à la décision du sort plaît à l'indolence et à l'impatience de ces êtres, dont les valeurs fondamentales n'ont plus droit de cité. Mieux, par l'intermédiaire de la superstition et des magies qui assurent la chance et la faveur des Puissances, cette norme indiscutable et simple les rattache à leurs traditions et les restitue en partie à leur monde originel.

Aussi les jeux de hasard acquièrent-ils soudain, dans ces conditions, une importance inattendue. Ils ont tendance à remplacer le travail, pour peu que le climat s'y prête et que le souci de se nourrir, de se vêtir, de s'abriter n'oblige pas comme ailleurs le plus démuné à une activité régulière. Une multitude flottante n'a pas de besoins trop exigeants. Elle vit au jour le jour. Elle est prise en tutelle par une administration où elle n'a pas de part. Au lieu de se plier à la discipline d'un labeur monotone et rebutant, elle s'adonne au jeu. Celui-ci finit par ordonner les croyances et le savoir, les habitudes.

et les ambitions de ces gens nonchalants et passionnés, qui n'ont plus la charge de se gouverner et à qui il demeure néanmoins extrêmement difficile de s'agréger à cette société d'un autre type, en marge de laquelle on les laisse végéter comme d'éternels enfants.

Je décrirai rapidement quelques exemples de cette singulière prospérité des jeux de hasard, lorsqu'ils deviennent ainsi habitude, règle et seconde nature. Ils informent le style de vie d'une population entière, car personne ne semble résister à la contagion. Je commencerai par un cas où il n'y a pas mélange de populations et où la culture envisagée demeure tout imprégnée des anciennes valeurs. Il est un jeu de dés fort répandu au sud du Cameroun et au nord du Gabon. Il se joue à l'aide de dés taillés au couteau dans la graine exceptionnellement dure, à consistance d'os, d'un arbre qui fournit une huile plus appréciée que l'huile de palme (*Baillonella Toxisperma Pierre*, syn. *Mimusops Djave*). Les dés n'ont que deux faces. Sur l'une, est taillé un symbole dont la force doit vaincre celle des emblèmes concurrents.

Ces blasons sont nombreux et variés. Ils constituent une sorte d'encyclopédie par l'image. Les uns représentent des personnages, soit figés dans une attitude hiératique, soit en plein drame, soit livrés aux multiples occupations de la vie quotidienne : un enfant apprend à parler à un perroquet, une femme attrape un oiseau pour son diner, un homme est attaqué par un python, un autre charge son fusil, trois femmes travaillent la terre, etc. Sculptés sur d'autres dés,

des idéogrammes figurent diverses plantes, les organes génitaux de la femme, le ciel nocturne avec la lune et les étoiles. Les animaux — mammifères, oiseaux, reptiles, poissons et insectes — sont abondamment reproduits. Une dernière série de reliefs fait allusion aux objets convoités par le joueur : haches, fusils, miroirs, tambours, montres ou masques de danse.

Ces dés armoriés sont aussi des amulettes qui ont pouvoir d'aider leur propriétaire à réaliser ses menus désirs. Celui-ci, en général, ne les garde pas à la maison, mais les dépose en brousse, suspendus à un arbre dans un sac. A l'occasion, ils sont matériel de message et supports d'un langage convenu.

Quant au jeu lui-même, il est des plus simples. Son principe est analogue à celui de pile ou face. Chaque joueur risque un enjeu égal : le sort décide par l'intermédiaire de sept fragments de calebasse qu'on jette avec les dés. Si les fragments de calebasse les moins nombreux sont tombés du côté pile, la mise est acquise aux joueurs dont les dés sont également tombés du côté pile (et inversement). Ce jeu a connu un tel engouement que les autorités ont dû l'interdire. Il était à l'origine des plus graves désordres : les maris mettaient leurs femmes en gage, les chefs jouaient leurs commanderies, les rixes étaient fréquentes et jusqu'à des guerres de clan éclataient à la suite de parties trop vivement disputées¹.

1. SIMONE DELAROZIÈRE et GERTRUDE LUC : « Une Forme peu connue de l'Expression artistique africaine : l'Abbia », *Etudes camerounaises*, N° 49-50, sept.-déc. 1955, pp. 3-52.

Il s'agit d'un jeu rudimentaire, sans combinaison ni report. Cependant, on s'aperçoit aisément à quel point sont importantes ses répercussions dans la culture et la vie collective où il est en honneur. Toutes proportions gardées, la richesse symbolique et encyclopédique des emblèmes est comparable à celle des chapiteaux romans. A tout le moins, elle remplit une fonction analogue. En outre, il est né de la nécessité de sculpter différemment une face de chaque dé un art du relief qui peut passer pour la principale expression des tribus de la contrée dans le domaine plastique. Il n'est pas non plus indifférent qu'aux dés soit attachée une vertu magique, qui les relie étroitement aux croyances et aux soucis de leurs possesseurs. Surtout, il convient d'insister sur les ravages provoqués par la passion du jeu et qui semblent parfois avoir pris des proportions de désastre.

De tels caractères ne sont nullement épisodiques; on les retrouve dans le cas des jeux de hasard sensiblement plus complexes qui, dans des sociétés mixtes, exercent un attrait analogue et entraînent des conséquences tout aussi redoutables.

Un exemple frappant en est procuré par le succès de la « Charade chinoise » (*Rifa Chiffá*)

De même, au Soudan, en pays S'onraï, où les cauris, petits coquillages, servent à la fois de dés et de monnaie, chaque joueur en jette quatre et, s'ils retombent sur la même face, il en ramasse 2.500. On joue la fortune, les terres, les épouses. Cf. A. PROST, « Jeux et Jouets », *Le Monde noir* (N^{os} 8-9 de *Présence africaine*), p. 245.

à Cuba. Cette loterie, « cancer incurable de l'économie populaire », selon l'expression de Lydia Cabrera, se joue au moyen d'une figure de chinois divisée en trente-six secteurs, auxquels sont assignés un nombre égal de symboles, êtres humains, animaux ou allégories diverses : le cheval, le papillon, le marin, la nonne, la tortue, l'escargot, le mort, le bateau à vapeur, la pierre précieuse (qu'on peut interpréter comme une jolie femme), la crevette (qui est aussi le sexe masculin), la chèvre (qui est aussi une sale affaire et l'organe sexuel féminin), le singe, l'araignée, la pipe, etc.¹. Le banquier dispose d'une série correspondante de vignettes en carton ou en bois. Il en tire ou fait tirer une au sort, qu'il enveloppe dans un morceau d'étoffe et qu'il expose aux regards des joueurs. L'opération s'appelle « pendre la bête ». Ensuite, il procède à la vente des billets qui portent chacun le caractère chinois qui désigne telle ou telle figurine. Des comparses, pendant ce temps, vont par les rues noter les paris. A l'heure dite, on découvre l'emblème enveloppé et on donne aux gagnants trente fois leur mise. Le banquier concède dix pour cent de ses bénéfices à ses agents.

Le jeu se présente ainsi comme une variante plus imagée de la roulette. Mais, alors qu'à la roulette toutes les combinaisons sont possibles, entre les différents numéros, les symboles de la *Rifa Chiffá* sont assemblés selon de mystérieuses

1. Les mêmes symboles se retrouvent dans un jeu de cartes utilisé au Mexique pour les jeux d'argent et dont le principe ressemble à celui du loto.

affinités. Chacun possède en effet ou ne possède pas un ou plusieurs compagnons et valets. Ainsi, le cheval a pour compagnon la pierre précieuse et le paon pour valet, le grand poisson l'éléphant pour compagnon et l'araignée pour valet. Le papillon n'a pas de compagnon, mais il a la tortue pour valet. Inversement, la crevette a le cerf pour compagnon, mais n'a pas de valet. Le cerf a trois compagnons, la crevette, le bouc et l'araignée, mais n'a pas de valet, etc. Il est naturellement indiqué de jouer à la fois le symbole choisi, son compagnon et son valet.

En outre, les trente-six emblèmes de la loterie sont groupés en sept séries (*quadrillas*) inégales : les commerçants, les élégants, les ivrognes, les curés, les mendiants, les cavaliers et les femmes. De nouveau, les principes qui ont présidé à la répartition semblent des plus obscurs : la série des curés se compose par exemple du grand poisson, de la tortue, de la pipe, de l'anguille, du coq, de la nonne et du chat; celle des ivrognes, du mort, de l'escargot, du paon et du petit poisson. L'univers du jeu est régi par cette étrange classification. Au début de chaque partie, après avoir « pendu la bête », le banquier énonce une devinette (*charada*) destinée à guider (ou à égayer) les participants. Il s'agit d'une phrase à dessein équivoque du type de la suivante : « Un homme à cheval chemine très lentement. Il n'est pas sot, mais ivre et avec son compagnon gagne beaucoup d'argent. »¹ Le joueur conjecture

1. RAFAEL ROCHE : *La Policia y sus Misterios en Cuba*, La Havane, 1914 (pp. 287-293).

alors qu'il doit jouer la série des ivrognes ou celle des cavaliers. Il peut aussi miser sur l'animal qui commande l'une ou l'autre. Mais sans doute est-ce un autre mot moins clairement désigné qui donne la clé de la charade.

Une autre fois, le banquier déclare : « Je veux vous faire une faveur. L'Eléphant tue le cochon. Le Tigre le propose. Le Cerf va le vendre et le Cerf emporte le paquet. » Un vieux joueur explique qu'il suffit de réfléchir : « Le Crapaud est sorcier. Le Cerf est l'assistant du sorcier. Il porte le paquet maléfique. Celui-ci contient la sorcellerie qu'un ennemi a faite contre quelqu'un. En ce cas, le Tigre à l'Eléphant. Le Cerf *sort* avec le paquet. Il va le déposer où le sorcier le lui a dit. N'est-ce pas très clair ? Joli coup ! On gagne avec le 31, le Cerf, parce que le Cerf sort en courant. »

Le jeu est d'origine chinoise¹. En Chine, une allusion énigmatique aux textes traditionnels tenait lieu de charade. Un lettré, après le tirage, citations à l'appui, avait la charge de justifier la vraie solution. A Cuba, c'est la connaissance de l'ensemble des croyances des Noirs qui est nécessaire à l'interprétation correcte des charades. Le banquier annonce : « Un oiseau pique et s'en va. » Rien de plus transparent : les morts volent; l'âme d'un mort est comparable à un oiseau parce qu'elle peut s'introduire où elle veut sous forme de chouette; il existe des âmes en peine, affamées et rancu-

1. On sait que La Havane est, avec San Francisco, une des agglomérations chinoises les plus nombreuses en dehors de la Chine.

nières. « Pique et s'en va » : c'est-à-dire cause la mort inattendue d'un vivant qui ne se méfiait pas. Il convient donc de jouer le 8, le mort.

Le « chien qui mord tout » est la langue qui attaque et calomnie; la « lumière qui éclaire tout », c'est le 11, le coq qui chante au lever du soleil; le « roi qui peut tout », le 2, le papillon qui est aussi l'argent; le « clown qui se peint en secret », le 8, qui est le mort qu'on recouvre d'un drap blanc. Cette fois, l'explication n'est valable que pour les profanes. En réalité, il s'agit de l'initié (*ñampe* ou *ñañigo muerto*); le prêtre, lors d'une cérémonie secrète, lui trace en effet des signes rituels avec une craie blanche sur le visage, les mains, la poitrine, les bras et les jambes ¹.

Une clé des songes compliquée aide également à pressentir le bon numéro. Ses combinaisons sont infinies. Les données de l'expérience sont réparties entre les chiffres fatidiques. Ceux-ci vont jusqu'à 100, grâce à un livre déposé à la banque de la Charade et qu'on peut consulter par téléphone. Ce répertoire des correspondances orthodoxes donne naissance à un langage symbolique considéré comme « très utile à connaître pour pénétrer les mystères de la vie ». En tout cas, l'image finit fréquemment par remplacer le chiffre. Chez l'oncle de sa femme, Alejo Carpentier voit un jeune garçon noir faisant une addition : $2+9+4+8+3+5 = 31$. Le garçon n'énonce pas les nombres, mais il dit : « Papillon, plus éléphant, plus chat, plus mort,

1. D'une communication de Lydia Cabrera.

plus marin, plus nonne font cerf. » De même, pour signifier que 12 divisé par 2 égale 6, il dit : « Putain par papillon fait tortue. » Les signes et concordances du jeu sont projetés sur l'ensemble du savoir.

La Charade chinoise est fort répandue, quoique interdite par l'article 355 du Code pénal de Cuba. Depuis 1879, de nombreuses protestations ont été élevées contre sa malfaisance. Ce sont surtout les ouvriers qui y risquent le peu d'argent qu'ils possèdent et, comme le dit un auteur, qui y perdent jusqu'à la nourriture des leurs. Par nécessité, ils ne jouent pas beaucoup, mais ils jouent sans cesse, car on « pend la bête » quatre et six fois par jour. Il s'agit d'un jeu où la fraude est relativement facile : comme le banquier connaît la liste des paris, rien ne l'empêche, pour peu qu'il soit habile, de changer au moment de le découvrir, le symbole où les mises se sont dangereusement accumulées pour un autre, à peu près complètement dédaigné¹.

En tout cas, honnêtes ou malhonnêtes, les banquiers passent pour faire rapidement fortune. Au siècle dernier, ils gagnaient, dit-on, jusqu'à quarante mille pesos par jour; l'un d'eux retourna dans son pays avec un capital de deux cent mille pesos or. Aujourd'hui, on estime qu'il existe à La Havane cinq grandes organisations de Charade et plus de douze petites. On y joue plus de cent mille dollars par jour².

1. RAFAEL ROCHE, *op. cit.*, p. 293.

2. D'une communication de Alejo Carpentier et d'après des documents fournis par lui.

Dans l'île voisine de Puerto-Rico, le *Planning Board* a estimé en 1957 les sommes investies dans les différents jeux à cent millions de dollars par an, soit la moitié du budget de l'île, dont soixante-quinze millions de dollars pour les jeux légaux (loterie d'Etat, combats de coqs, courses de chevaux, roulette, etc.). Le Rapport déclare explicitement : « Quand le jeu atteint de telles proportions, il constitue indubitablement un sérieux problème social... Il ruine l'épargne privée, paralyse les affaires et encourage la population à placer sa confiance dans les gains aléatoires plutôt que dans le travail productif. » Saisi de ces conclusions, le gouverneur Luis Muñoz Marin a décidé de renforcer la législation sur les jeux, afin de ramener ceux-ci dans les dix prochaines années à des proportions moins désastreuses pour l'économie nationale ¹.

★

Au Brésil, le *Jogo do Bicho* ou jeu des animaux, présente les mêmes caractères que la charade chinoise à Cuba : loterie semi-clandestine à symboles et à combinaisons multiples, énorme organisation, paris quotidiens absorbant une part importante du peu d'argent dont disposent les couches inférieures de la population. Le jeu brésilien a en outre l'avantage de mettre parfaitement en lumière les rapports de l'*alea* et de la superstition. Il entraîne d'autre part des

1. *New York Times*, 6 oct. 1957.

conséquences si importantes dans l'ordre économique que je crois devoir reprendre ici la description que j'en ai donnée à une autre occasion et dans une autre intention.

« Sous sa forme actuelle, ce jeu remonte aux environs de 1880. On en attribue l'origine à la coutume du baron de Drummond d'afficher chaque semaine à l'entrée du jardin zoologique l'effigie de quelque animal. Le public était invité à deviner lequel serait choisi chaque fois. Un pari mutuel prit ainsi naissance, qui survécut à sa cause et qui associa durablement à la série des nombres les figures des animaux placardés. Le jeu fut bientôt résorbé dans le pari mutuel sur les numéros gagnants de la loterie fédérale, analogue à la *quiniela* des pays voisins. Les cent premiers nombres furent répartis en groupes de quatre et attribués à vingt-cinq animaux rangés à peu près dans l'ordre alphabétique, depuis l'*aigle* (numéros 01 à 04) jusqu'à la *vache* (numéros 97 à 00). Dès lors, le jeu ne subit plus de modifications appréciables.

Les combinaisons sont infinies : on joue à l'unité, à la dizaine, à la centaine ou au millier, c'est-à-dire sur le dernier, ou sur les deux, trois ou quatre derniers chiffres du numéro gagnant ce jour-là à la loterie. (Depuis que la loterie fédérale n'est plus quotidienne mais hebdomadaire, on tire les autres jours une fausse loterie, toute théorique, sans billets ni lots, qui ne sert qu'à départager les joueurs du *Bicho*.) On peut en outre jouer simultanément plusieurs animaux, c'est-à-dire plusieurs groupes de quatre nombres, et jouer chaque combinaison *inver-*

tie, c'est-à-dire en pariant non pas seulement sur le nombre lui-même, mais sur n'importe quel nombre composé des mêmes chiffres. Par exemple, jouer 327 *inverti* signifie qu'on gagne aussi bien avec 372, 273, 237, 723 et 732. On imagine sans peine que le calcul des gains, toujours rigoureusement proportionnels aux risques, n'est pas une mince affaire. De la sorte, la connaissance approfondie des lois de l'arithmétique s'est répandue dans le peuple : tel qui sait à peine lire et écrire résoud avec une sûreté et une rapidité déconcertantes des problèmes qui déjà demanderaient une attention soutenue à un mathématicien peu entraîné à cette sorte d'opérations.

Le *Jogo do Bicho*, d'ailleurs, ne favorise pas seulement la pratique de l'arithmétique usuelle. Il favorise encore plus la superstition. En effet, il est lié à un système d'oniromancie qui possède son code, ses classiques et ses interprètes qualifiés. Ce sont les rêves qui renseignent le joueur sur l'animal qu'il doit choisir. Toutefois, il n'est pas toujours indiqué de jouer l'animal dont on a rêvé. Il est prudent de feuilleter d'abord un manuel convenable, quelque clé des songes spécialisée, intitulée généralement *Interpretacao dos sonhos para o Jogo do Bicho*. On apprend là les correspondances accréditées : qui rêve d'une vache volante doit jouer l'Aigle, non la Vache; qui rêve d'un chat tombant du toit, doit jouer le Papillon (car un chat véritable ne tombe pas d'un toit); qui rêve d'un bâton jouera le Cobra (qui se dresse comme un bâton); qui voit en songe un chien enragé jouera le Lion

(qui est brave comme lui) etc. Quelquefois, le rapport demeure obscur : qui rêve d'un mort joue l'Eléphant. Il arrive que la relation soit empruntée au folklore satirique : qui a rêvé d'un Portugais doit jouer l'Ane. Les plus scrupuleux ne se contentent pas d'une correspondance mécanique : ils consultent des devins ou des pythonisses qui, appliquant leurs dons et leur savoir au cas particulier qu'on leur soumet, savent en tirer d'infaillibles oracles.

Il est fréquent qu'on se passe des animaux : le songe fournit directement le nombre souhaité. Un homme rêve-t-il d'un de ses amis, il joue son numéro de téléphone; assiste-t-il à un accident de circulation : il joue le numéro du véhicule renversé, celui de l'agent de police qui est intervenu ou une combinaison des deux. Rime et rythme ne sont pas moins importants que les signes du hasard. Selon une anecdote significative, un prêtre donnant l'absolution à un mourant prononce les paroles rituelles : « Jésus, Marie, Joseph. » Le moribond se redresse et s'écrie : « Aigle, Autruche, Caïman », animaux du *bicho* dont en portugais la séquence (*Aguia, Avestruz, Jacaré*) imite l'autre vaguement. On pourrait sans peine multiplier à l'infini les exemples. En général toute espèce de divination est employée. Une servante renverse un vase et l'eau s'en répand sur le sol : elle interprète la forme de la flaque à la ressemblance d'un des animaux du jeu. L'habileté à découvrir les rapports utiles est tenue pour un don précieux. Plus d'un Brésilien cite parmi ses relations quelque cas où un domestique, s'étant rendu indispen-

sable à ses maîtres par son adresse à se débrouiller dans les combinaisons du *bicho* ou grâce à sa science des présages, a fini par faire la loi dans la maison ¹.

Théoriquement, le jeu des animaux est interdit dans tous les Etats du Brésil. En fait, il y est plus ou moins toléré selon l'humeur ou l'intérêt du gouverneur de l'Etat et, à l'intérieur d'un même Etat, suivant le caprice ou la politique des dirigeants locaux, principalement du chef de la police. Quoiqu'il en soit, persécuté avec mollesse ou sournoisement protégé, il conserve la saveur du fruit défendu et son organisation demeure clandestine, même lorsque cette discrétion n'est nullement justifiée par l'attitude des autorités compétentes. Qui mieux est, la conscience populaire, qui ne cesse guère d'être occupée, semble néanmoins le tenir pour péché, pour péché véniel sans doute et pour vice pardonnable, analogue au tabac par exemple; mais enfin, tout en s'y livrant, elle persiste obscurément à le considérer comme une activité répréhensible. Les politiciens, qui souvent l'organisent, s'en servent ou en bénéficient, ne manquent pas de vitupérer contre lui dans leurs discours. L'armée, qui est volontiers moralisatrice et où reste vivace l'influence d'Auguste Comte et du positivisme, voit le *bicho* d'un mauvais œil. Lors des *macumbas*, séances de posses-

1. En outre, les domestiques, étant presque exclusivement noirs ou mulâtres, sont les intermédiaires naturels entre les sorciers et les prêtres des cultes africains et ceux qui, tout en croyant à l'efficacité de leurs prestiges, se refusent par respect humain à entrer en rapport avec eux.

sion par les esprits, fort prisées par la population noire, comme dans les cercles spiritistes non moins répandus et puissants, on expulse ceux qui demandent aux convulsionnaires ou aux tables tournantes des pronostics pour le *bicho*. D'un pôle à l'autre de l'univers spirituel brésilien, la condamnation est générale.

La situation constamment précaire du jeu des animaux, la réprobation diffuse dont il continue d'être l'objet de la part de ceux qui en sont passionnés, le fait surtout qu'il ne puisse être officiellement reconnu, aboutissent à une conséquence qui manque rarement de surprendre sa propre clientèle : la scrupuleuse honnêteté des preneurs de paris. Jamais l'un d'eux, assuret-on, ne fit tort d'un centime à sa pratique. A l'exception des joueurs riches qui donnent leurs ordres par téléphone, chacun glisse au coin d'une rue dans la main du receveur un papier plié contenant le montant, parfois considérable, de la mise, l'indication de la combinaison qu'on désire jouer et un nom d'emprunt choisi pour l'occasion. Le receveur passe le papier à un compère, celui-ci à un troisième, afin qu'en cas d'alerte la police ne trouve rien en fouillant l'homme surpris en flagrant délit. Le soir ou le lendemain, chaque gagnant se rend à l'endroit convenu et prononce le nom dont il s'est servi en remettant son enjeu. Aussitôt le receveur, transformé en payeur, lui remet discrètement l'enveloppe qui correspond à ce nom et qui contient très exactement la somme due au parieur heureux.

Le joueur n'aurait aucun recours contre le

bichero malhonnête, s'il s'en trouvait un. Mais il n'y en a pas. On s'en étonne et on admire qu'il existe plus d'honnêteté dans ce jeu louche, où des sommes tentantes passent sans cesse par des mains misérables, que dans d'autres domaines, où les Brésiliens regrettent couramment un certain relâchement des mœurs. Pourtant la raison en apparaît claire. C'est que, sans confiance, un semblable trafic ne pourrait absolument pas durer. Qu'elle soit entamée et tout s'écroule. Là où ni contrôle ni réclamation ne sont concevables, la bonne foi n'est pas luxe, mais nécessité.

D'après les estimations les plus modestes, soixante à soixante-dix pour cent de la population du Brésil joue au *bicho* et chacun y consacre par jour environ le centième de son revenu mensuel, de sorte qu'à la fin du mois, *s'il ne gagnait jamais*, il n'y aurait pas englouti moins de trente pour cent de celui-ci. Il ne s'agit d'ailleurs ici que du joueur moyen. Pour le joueur invétéré, cette proportion est largement dépassée. Dans les cas extrêmes, le joueur destine au jeu la quasi-totalité de ses entrées et pour le reste vit en parasite ou recourt à la pure et simple mendicité.

Il ne faut donc pas s'étonner si, malgré l'interdiction légale qui pèse sur lui, le jeu des animaux représente une force ou une ressource que les pouvoirs publics sont amenés à prendre en considération. Une fois, des prisonniers politiques revendiquèrent le droit de jouer au *bicho* depuis la maison d'arrêt où ils étaient retenus :

ils l'obtinrent. Le Département d'Assistance sociale de l'Etat de Saõ Paulo, créé sans budget en 1931, fonctionna longtemps avec les seuls subsides que lui allouaient les chefs locaux du *bicho*. Ces subsides suffisaient à entretenir un nombreux personnel et à répondre aux demandes incessantes des nécessiteux. L'organisation du jeu est très hiérarchisée : ceux qui en sont à la tête réalisent d'énormes bénéfices et ne se font pas trop prier, en général, pour subventionner sans distinction de parti les hommes politiques dont ils espèrent en revanche une attitude débonnaire à l'égard de leur activité.

Quelque importantes qu'apparaissent les conséquences morales, culturelles, voire politiques du jeu des animaux, c'est avant tout sa signification économique qu'il convient de dégager. Pratiquement, il immobilise, *en la faisant circuler trop vite*, une part appréciable du numéraire disponible, qui se trouve ainsi perdue pour le développement économique de la nation ou pour l'amélioration du niveau de vie de ses habitants. L'argent consacré au jeu ne sert pas à acheter un meuble, un ustensile de ménage, un outil, un vêtement, ou encore quelque supplément de nourriture, tous emplois qui auraient pour conséquence de hâter l'essor de l'agriculture, du commerce ou de l'industrie du pays. Il est sacrifié en pure perte, retiré de la circulation générale pour une circulation constante et rapide en circuit fermé, car les gains sont rarement soustraits au cercle infernal. Ils sont remis en jeu sauf, le cas échéant, la part prélevée pour les frais d'une innocente ripaille. Seuls

les profits des banquiers et des organisateurs du *bicho* risquent donc de rentrer dans le circuit de l'économie générale. Encore peut-on penser que ce n'est pas de la manière la plus productive pour celle-ci. Cependant, un afflux continu d'argent frais maintient ou augmente le total des sommes hasardées et réduit d'autant les possibilités d'épargne ou d'investissement. »¹



On voit que, dans certaines conditions, les jeux de hasard présentent l'importance culturelle dont les jeux de compétition, d'ordinaire, détiennent le monopole. Même dans les sociétés où le mérite est censé régner sans partage, les séductions de la chance, on l'a vu, ne se font pas moins sentir. Frappées de suspicion, elles conservent cependant un rôle important, il est vrai plus spectaculaire que décisif. Sur le plan des jeux en tout cas, l'*alea* en concurrence avec l'*agón*, et souvent composé avec lui, commande d'énormes manifestations, équilibre le Tour de France par la Loterie nationale, construit des casinos comme le sport construit des stades, suscite des associations et des clubs, des franc-maçonneries d'initiés et de dévôts, entretient une presse spécialisée, provoque des investissements non moins importants.

Mieux, une étrange symétrie se fait jour :

1. ROGER CALLOIS : « Economie quotidienne et Jeux de Hasard en Amérique ibérique », in *Quatre Essais de Sociologie contemporaine*, Paris, 1951, pp. 27-46.

alors que le sport est fréquemment l'objet de subventions gouvernementales, les jeux de hasard, dans la mesure où l'Etat les contrôle, contribuent à alimenter sa caisse. Parfois, ils lui procurent même ses principales ressources. La chance, même réprouvée, humiliée, condamnée, garde ainsi droit de cité dans les sociétés les plus rationnelles et administratives, celles qui sont les plus éloignées des prestiges conjugués du simulacre et du vertige. La raison en est facile à découvrir.

Vertige et simulacre sont rebelles absolument et par nature à toute espèce de code, de mesure et d'organisation. L'*alea*, au contraire, comme l'*agôn*, appelle le calcul et la règle. Mais leur solidarité essentielle n'empêche nullement leur concurrence. Les principes qu'ils représentent sont trop exactement opposés pour ne pas tendre à s'exclure mutuellement. Le labeur est évidemment incompatible avec l'attente passive du sort comme la faveur injuste de la fortune avec les revendications légitimes de l'effort et du mérite. L'abandon du simulacre et du vertige, du masque et de l'extase n'a jamais signifié que la sortie d'un univers incantatoire et l'accès au monde rationnel de la justice distributive. Il laisse des problèmes à résoudre.

Dans une telle situation, l'*agôn* et l'*alea* représentent sans doute les principes contradictoires et complémentaires du nouveau genre de société. Il s'en faut de beaucoup cependant qu'ils remplissent une fonction parallèle, reconnue indispensable et excellente dans l'un et l'autre cas. L'*agôn*, principe de la juste concurrence et de

l'émulation féconde, est seul tenu pour une valeur. L'édifice social, dans son ensemble, repose sur lui. Le progrès consiste à le développer et à en améliorer les conditions, c'est-à-dire, au fond, à éliminer de plus en plus l'*alea*. L'*alea*, en effet, apparaît comme la résistance opposée par la nature à la parfaite équité des institutions humaines souhaitables.

Il y a plus : la chance n'est pas seulement la forme éclatante de l'injustice, de la faveur gratuite et imméritée, elle est aussi la dérision du travail, du labeur patient et acharné, de l'épargne, des privations consenties en vue de l'avenir ; en un mot de toutes les vertus nécessaires dans un monde voué à l'accroissement des biens. De telle sorte que l'effort du législateur tend naturellement à en restreindre le champ et l'influence. Des divers principes du jeu, la concurrence réglée est le seul qui puisse être transposé tel quel dans le domaine de l'action et s'y montrer efficace, sinon irremplaçable. Les autres y sont redoutés : on les contrôle, au mieux on les tolère, s'ils se maintiennent à l'intérieur des limites permises ; on les tient pour des passions funestes, pour des vices ou pour des aliénations, s'ils se répandent dans la vie, s'ils cessent de se soumettre à l'isolement et aux règles qui les neutralisent.

A ce point de vue, l'*alea* ne fait pas exception. Tant qu'elle ne représente que la passivité des conditions naturelles, il faut bien l'admettre, ne fût-ce qu'à contrecœur. Personne n'ignore que la naissance est une loterie, mais c'est surtout pour en regretter les scandaleuses conséquences.

Sauf des cas très rares, comme le tirage au sort des magistrats dans la Grèce ancienne, ou, de nos jours, celui des jurés des Assises, il ne saurait être question d'accorder au hasard la moindre fonction institutionnelle. Il semble inadmissible de s'en remettre, pour les affaires sérieuses, à sa décision. L'opinion unanime admet comme une évidence qui ne souffre même pas contestation, que le travail, le mérite, la compétence, et non le caprice du coup de dés, sont les fondements à la fois de la justice nécessaire et de l'heureux développement de la vie collective. En conséquence, le travail tend à être considéré comme la seule source honorable de revenus. L'héritage, lui-même, issu de l'*alea* fondamental de la naissance, est discuté, parfois aboli, le plus souvent soumis à d'importantes retenues, dont le produit profite à la société tout entière. Quant à l'argent gagné au jeu ou à la loterie, il ne doit en principe que constituer un supplément ou un luxe, qui s'ajoute au salaire ou au traitement régulièrement perçu par le joueur en rétribution de son activité professionnelle. Tirer entièrement ou principalement sa subsistance de la chance, du hasard, est regardé par presque tous comme suspect et immoral, sinon comme déshonorant, en tout cas comme asocial.

★

L'idéal communiste de l'administration des sociétés porte ce principe à l'extrême. On peut discuter s'il convient dans la répartition des revenus de l'Etat d'accorder à chacun selon ses

mérites ou selon ses besoins, mais il est assuré qu'on ne saurait rien lui consentir selon sa naissance ou sa chance. C'est qu'il ne faut ha-
fouer ni l'égalité ni l'effort. Le travail fourni est la mesure de la justice. Il suit de là qu'un régime d'inspiration socialiste ou communiste tend naturellement à reposer entièrement sur l'*agôn* : ce faisant, il satisfait à ses principes d'équité abstraite et, dans le même temps, il estime stimuler, par la meilleure utilisation possible des capacités et des compétences, de façon rationnelle, donc efficace, cette production accélérée des biens, où il voit sa vocation principale, sinon exclusive. Tout le problème est alors de savoir si l'élimination complète de l'espoir d'une chance grandiose, hors série, irrégulière et féérique, est économiquement productive, ou si l'Etat ne se prive pas, en réprimant cet instinct, d'une source généreuse et irremplaçable de revenus transformables en énergie.

Au Brésil, où le jeu est roi, l'épargne est la plus faible. C'est le pays de la spéculation et de la chance. En U.R.S.S., les jeux de hasard sont défendus et persécutés, tandis que l'épargne est vivement encouragée, afin de permettre l'extension du marché intérieur. Il s'agit de pousser les ouvriers à économiser assez pour qu'ils puissent acheter des automobiles, des frigidaires, des appareils de télévision et tout ce qui permet le développement de l'industrie. La loterie, sous n'importe quelle forme, est tenue pour immorale. Il est d'autant plus significatif de constater que l'Etat, qui l'interdit dans le privé, l'a précisément greffée sur l'épargne elle-même.

Il existe en Russie soviétique environ cinquante mille Caisses d'Épargne, où la somme des dépôts atteint cinquante milliards de roubles. Ces dépôts rapportent trois pour cent, quand ils ne sont pas retirés du compte pendant au moins six mois, et deux pour cent dans le cas inverse. Mais, si le déposant le désire, il peut renoncer à l'intérêt prévu et participer à un tirage au sort, où deux fois par an des lots, variant selon le montant des sommes consignées, apportent une récompense inique à vingt-cinq gagnants sans mérite, par mille participants à cette étrange et modeste résurgence de *l'alea* dans une économie conçue pour l'exclure. Bien plus, les emprunts d'État, où chaque salarié fut longtemps pratiquement contraint de souscrire, comportaient des primes dont la totalité représentait deux pour cent du capital disponible ainsi récupéré. Pour l'emprunt de 1954, ces primes consistaient en des lots de quatre cents à cinquante mille roubles répartis sur cent mille séries de cinquante obligations chacune. Parmi ces séries, quarante-deux étaient tirées au sort et toutes les obligations qui la composaient gagnaient un lot minimum de quatre cents roubles. Il était ensuite procédé au tirage des lots plus importants, dont vingt-quatre de dix mille roubles, cinq de vingt-cinq mille et deux de cinquante mille¹, équivalant respectivement au cours officiel, d'ail-

1. Cf. GUNNAR FRANZÉN : « Les Banques et l'Épargne en U.R.S.S. », in *l'Épargne du Monde*, Amsterdam, 1956, n° 5, pp. 193-197, reproduit de *Svensk Sparbankstidskrift*, Stockholm, 1956, n° 6.

leurs surévalué, à des lots de un, de deux et demi et de cinq millions de francs.



Telle est sans doute la séduction tenace de la chance que les systèmes économiques qui, par nature, l'abominent le plus, doivent néanmoins lui consentir une place, il est vrai restreinte, déguisée et comme honteuse. L'arbitraire du sort demeure, en effet, la contrepartie nécessaire de la compétition réglée. Celle-ci établit sans discussion possible le triomphe décisif de toute supériorité mesurable. La perspective d'une faveur imméritée reconforte le vaincu et lui laisse un ultime espoir. Il a été défait dans un combat loyal. Pour expliquer son échec, il ne saurait invoquer aucune injustice. Les conditions de départ étaient les mêmes pour tous. Il ne peut s'en prendre qu'à sa seule incapacité. Il n'aurait plus rien à attendre, s'il ne lui restait, pour équilibrer son humiliation, la compensation, d'ailleurs infiniment improbable, d'un sourire gratuit des puissances fantasques du sort, inaccessibles, aveugles, implacables, mais qui, par bonheur, ignorent la justice.

DE LA PÉDAGOGIE
AUX MATHÉMATIQUES

Le monde des jeux est si varié et si complexe qu'il existe de nombreuses façons d'en aborder l'étude. La psychologie, la sociologie, la petite histoire, la pédagogie et les mathématiques se partagent un domaine dont l'unité finit par ne plus être perceptible. Non seulement des ouvrages comme *Homo ludens* de Huizinga, le *Jeu de l'Enfant* de Jean Chateau et la *Theory of Games and Economic Behavior* de Neumann et Morgenstern ne s'adressent pas aux mêmes lecteurs, mais il semble qu'ils ne traitent pas d'un même sujet. A la fin, on se demande dans quelle mesure on profite des facilités ou des contingences du vocabulaire en continuant d'imaginer que des recherches différentes et presque incompatibles, concernent au fond une même activité spécifique. On en vient à douter que des caractères communs permettent de définir le jeu et que celui-ci puisse en conséquence faire légitimement l'objet d'un travail d'ensemble.

Si, dans l'expérience courante, le domaine du jeu conserve malgré tout son autonomie, il l'a

manifestement perdue pour l'investigation savante. Il ne s'agit pas seulement d'approches différentes, dues à la diversité des disciplines. Ce sont des données si hétérogènes qui sont chaque fois étudiées sous le nom de jeux, qu'on est porté à présumer que le mot *jeu* est peut-être un simple leurre qui, par sa généralité trompeuse, entretient des illusions tenaces sur la parenté supposée de conduites disparates.

Il n'est pas sans intérêt de montrer quelles démarches, parfois quels hasards, ont abouti à un morcellement si paradoxal. En fait, dès le début commence l'étrange partage. Qui joue à saute-mouton, aux dominos ou au cerf-volant, sait qu'il joue également dans les trois cas : mais seuls les psychologues de l'enfance s'intéressent à saute-mouton (ou aux barres, ou aux billes), seuls les sociologues au cerf-volant, et seuls les mathématiciens aux dominos (ou à la roulette ou au poker). Je trouve normal que ces derniers ne s'intéressent pas à colin-mailard ou à chat-perché, qui ne se prêtent pas aux équations; je comprends moins que M. Jean Chateau ignore les dominos et le cerf-volant; je me demande en vain pourquoi les historiens et les sociologues se refusent en fait à l'étude des jeux de hasard. Pour être plus exact, si j'aperçois mal dans ce dernier cas la raison qui justifie un tel ostracisme, je soupçonne en revanche aisément les motifs qui l'ont entraîné. Comme on le verra, ils tiennent pour une large part aux arrière-pensées — biologiques ou pédagogiques — des savants qui s'intéressent à l'étude des jeux. Celle-ci — si l'on met à part l'histoire

anecdotique, qui d'ailleurs s'occupe des jouets plutôt que des jeux —, bénéficie de cette manière des travaux de disciplines indépendantes, notamment de la psychologie et des mathématiques, dont il convient d'examiner tour à tour les contributions principales.

I. — ANALYSES PSYCHO-PÉDAGOGIQUES.

Schiller est assurément un des premiers, sinon le premier, qui ait souligné l'importance exceptionnelle du jeu pour l'histoire de la culture. Dans la quinzième de ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, il écrit : « Une fois pour toutes et pour en finir, l'homme ne joue que là où il est homme dans sa pleine signification et il n'est homme complet que là où il joue. » Mieux, dans le même texte, il imagine déjà que des jeux, il soit possible de tirer une sorte de diagnostic caractérisant les différentes cultures. Il estime qu'en comparant « les courses de Londres, les combats de taureaux de Madrid, les spectacles du Paris d'autrefois, les régates de Venise, les combats d'animaux à Vienne et la vie joyeuse du Corso à Rome », il ne doit pas être difficile de déterminer « les nuances du goût chez ces peuples divers. »¹

Mais, occupé à tirer du jeu l'essence de l'art, il passe outre et se contente ainsi de pressentir la sociologie des jeux que sa phrase fait entre-

1. *Briefen über ästhetische Erziehung des Menschen*, traduction française dans Fr. v. SCHILLER : *Œuvres*, tome VIII, « Esthétique », Paris, 1862. Voir également les *Lettres* 14, 16, 20, 26 et 27.

voir. Il n'importe. La question n'en est pas moins posée, et le jeu pris au sérieux. Schiller insiste sur l'exubérance joyeuse du joueur et sur la latitude constamment laissée à son choix. Le jeu et l'art naissent d'un surcroît d'énergie vitale, dont l'homme ou l'enfant n'ont pas besoin pour la satisfaction de leurs besoins immédiats et qu'ils font alors servir à l'imitation gratuite et plaisante de comportements réels. « Les sauts désordonnés de la joie deviennent la danse. » D'où Spencer : « Le jeu est une dramatisation de l'activité des adultes. » Et Wundt, à tort plus décidé et plus tranchant : « Le jeu est l'enfant du travail. Il n'y a pas de forme de jeu qui ne trouve son modèle dans une quelconque occupation sérieuse, modèle qui lui est également antérieur. » (*Ethik*, 1886, p. 145.) La recette fit fortune. Séduits par elle, ethnographes et historiens s'appliquèrent, avec un succès inégal, à montrer dans les jeux des enfants les survivances de quelque pratique religieuse ou magique tombée en désuétude.

L'idée de la liberté, de la gratuité du jeu, fut reprise par Karl Groos dans son ouvrage *Die Spiele der Tiere* (Iéna, 1896). L'auteur distingue essentiellement dans le jeu la joie d'être et de demeurer cause. Il l'explique par le pouvoir d'interrompre à tout moment et librement l'activité commencée. Il le définit enfin comme une entreprise pure, sans passé ni avenir, soustraite à la pression et aux contraintes du monde. Le jeu est une création dont le joueur reste maître. Détaché de la sévère réalité, il apparaît comme un univers qui a sa fin en soi et qui n'existe que

tant et qu'autant qu'il est volontairement accepté. Seulement, comme K. Groos étudia d'abord les animaux (quoique en pensant déjà à l'homme), il fut amené, quand il passa plusieurs années plus tard à l'étude des jeux humains (*Die Spiele der Menschen*, Iéna, 1889), à insister sur leurs aspects instinctifs et spontanés et à négliger les combinaisons purement intellectuelles en quoi ils consistent dans de nombreux cas.

Plus encore, il conçut, lui aussi, les jeux du jeune animal comme une sorte de joyeux entraînement à sa vie d'adulte. Par un extraordinaire paradoxe, Groos en vint à voir dans le jeu la raison d'être de la jeunesse : « Les animaux ne jouent pas parce qu'ils sont jeunes, ils sont jeunes parce qu'ils doivent jouer »¹. En conséquence, il s'efforça de montrer comment l'activité de jeu assure aux jeunes animaux une plus grande maîtrise à poursuivre leurs proies ou à échapper à leurs ennemis, comment elle les accoutume à lutter entre eux en prévision du moment où la rivalité pour la possession de la femelle les opposera véritablement. Il en tira une ingénieuse classification des jeux, fort adaptée à son objet, mais qui eut malheureusement pour première conséquence d'infléchir vers une répartition parallèle l'étude des jeux humains qu'il entreprit ensuite. Il distingue alors l'activité de jeu : a) de l'appareil sensoriel (expérimentation du toucher, de la température, du

1. *Die Spiele der Tiere*, trad. franç., *Les Jeux des Animaux*, Paris, 1902, pp. V et 62-69.

goût, de l'odorat, de l'ouïe, des couleurs, des formes, des mouvements, etc.); *b*) de l'appareil moteur (tâtonnement, destruction et analyse, construction et synthèse, jeux de patience, jet simple, jet en frappant ou en poussant, impulsion de faire rouler, tourner ou glisser, lancer vers un but, attraper des objets en mouvement); *c*) de l'intelligence, du sentiment et de la volonté (jeux de la reconnaissance, de la mémoire, de l'imagination, de l'attention, de la raison, de la surprise, de la peur, etc.). Il passe ensuite aux tendances qu'il nomme du second degré, celles qui relèvent de l'instinct de combat, de l'instinct sexuel et de l'instinct d'imitation.

Ce long répertoire montre à merveille comment toutes les sensations ou émotions que l'homme peut éprouver, comment tous les gestes qu'il peut accomplir, comment toutes les opérations mentales qu'il est capable d'effectuer, donnent naissance à des jeux, mais il ne projette aucune lumière sur ceux-ci, il ne renseigne ni sur leur nature ni sur leur structure. Groos ne se préoccupe pas de les grouper selon leurs affinités propres et ne paraît pas s'apercevoir qu'ils intéressent pour la plupart plusieurs sens ou plusieurs fonctions à la fois. Au fond, il se contente de les répartir selon la table des matières des traités de psychologie en honneur de son temps ou plutôt il se borne à montrer comment les sens et les facultés de l'homme comportent également un mode d'action désintéressé, sans utilité immédiate, qui, de ce fait, appartient au domaine du jeu et sert uniquement à préparer l'individu à ses tâches futures.

De nouveau, les jeux de hasard se trouvent éliminés et sans même que l'auteur se doute qu'il les écarte. D'une part, il ne les a pas rencontrés chez les animaux et, d'autre part, il n'y a pas de tâche sérieuse à laquelle ils préparent.

Après la lecture des ouvrages de Karl Groos, on pourrait continuer à ignorer ou peu s'en faut qu'un jeu comporte fréquemment, peut-être nécessairement, des règles et même des règles d'une nature très particulière : arbitraires, impérieuses, valables dans un temps et dans un espace déterminés à l'avance. On se souvient que c'est le mérite de J. Huizinga d'avoir insisté sur ce dernier caractère et d'en avoir montré l'exceptionnelle fertilité pour le développement de la culture. Avant lui, M. Jean Piaget, dans deux conférences de 1930 à l'Institut Jean-Jacques-Rousseau à Genève, avait fortement insisté sur l'opposition pour l'enfant des jeux de fiction et des jeux de règle. On se souvient d'autre part de l'importance qu'il attribue très justement au respect de la règle du jeu par l'enfant pour la formation morale de celui-ci.

Or, de nouveau, ni Piaget ni Huizinga ne font la moindre place aux jeux de hasard, lesquels sont également exclus des remarquables enquêtes de Jean Chateau¹. Certes Piaget et Chateau ne traitent que des jeux des enfants², et

1. *Le Réel et l'Imaginaire dans le Jeu de l'Enfant*, Paris, 2^e édition, 1955; *Le Jeu de l'Enfant, Introduction à la Pédagogie*, nouvelle édition augmentée, Paris, 1955.

2. Les jeux complexes des adultes ont aussi retenu l'attention des psychologues. Il existe en particulier

devrait-on préciser encore, des jeux de certains enfants de l'ouest de l'Europe dans la première moitié du xx^e siècle et principalement des jeux que ces enfants jouent à l'école, pendant la récréation. On comprend qu'une sorte de fatalité continue d'écarter les jeux de hasard, qui ne sont assurément pas encouragés par les éducateurs. Cependant, même si on laisse de côté les dés, le toton, les dominos et les cartes, que J. Chateau écarte comme jeux d'adultes, où les enfants seraient seulement entraînés à jouer par leur famille, il reste les jeux de billes, qui ne sont pas toujours des jeux d'adresse.

Les billes, en effet, ont pour particularité d'être à la fois instrument et enjeu. Les joueurs les gagnent ou les perdent. Aussi deviennent-elles rapidement une véritable monnaie. Elles s'échangent contre des friandises, des canifs, des lance-

de nombreuses études sur la psychologie des champions d'échecs. Pour le football, il convient de citer les analyses de G.T.W. Patrick (1903), M.G. Hartgenbusch (1926), R.W. Pickford (1940), M. Merleau-Ponty (dans *La Structure du Comportement*, 1942). Les conclusions en sont discutées dans l'étude de F.J.J. Buytendijk, *Le Football*, Paris, 1952. Ces travaux, tout comme ceux qui sont consacrés à la psychologie des joueurs d'échecs (et qui expliquent par exemple que ceux-ci perçoivent dans le fou et dans la tour, non pas des figures déterminées, mais une force oblique ou une force rectiligne), renseignent sur le comportement d'un joueur, tel que le jeu le détermine, mais non sur la nature du jeu lui-même. A ce point de vue, sensiblement plus instructif est le substantiel article de Renel Denney et David Riesman, *Football in America* (traduit dans *Profils*, n° 13, automne 1955, pp. 5-32). Il montre notamment comment d'une faute adaptée à de nouveaux besoins ou à un nouveau milieu, peut sortir (et même finit nécessairement par sortir) une nouvelle règle, donc un nouveau jeu.

pierres¹, des sifflets, des fournitures scolaires, une aide pour les devoirs, un service à rendre, toutes sortes de prestations tarifées. Les billes ont même une valeur différente suivant qu'elles sont d'acier, de terre, de pierre ou de verre. Or il arrive que les enfants les risquent dans différents jeux de pair ou d'impair, du type de la *mourre*, qui, à l'échelle enfantine, sont l'occasion de véritables déplacements de fortune. L'auteur cite au moins un de ces jeux², ce qui ne l'empêche pas d'éliminer quasi complètement le hasard, c'est-à-dire le risque, l'aléa, le pari, comme ressort du jeu chez l'enfant, afin de mieux insister sur le caractère essentiellement actif du plaisir que celui-ci prend à jouer.

Ce parti pris n'aurait pas de conséquences malheureuses, si Jean Chateau n'avait tenté, à la fin de son ouvrage, une classification des jeux qui se trouve ainsi souffrir d'une grave lacune. Ignorant délibérément les jeux de hasard, elle résout par omission une question importante, à savoir si l'enfant est sensible ou non à l'attrait de la chance, ou s'il joue peu aux jeux de hasard *à l'école*, simplement parce qu'en fait de tels jeux n'y sont pas tolérés. Pour moi, la réponse ne fait guère de doute : l'enfant est très tôt

1. Les lance-pierres sont absents des travaux de M. Chateau, qui peut-être les confisquait au lieu d'observer la psychologie de leur maniement. Les enfants étudiés par M. Chateau ignorent également le croquet et le cerf-volant, qui demandent de l'espace et des accessoires, et ils ne se déguisent pas. Encore une fois, c'est qu'ils n'ont été observés que dans les locaux scolaires.

2. *Le Jeu de l'enfant*, pp. 18-22.

sensible à la chance¹. Reste à déterminer à partir de quel âge, et comment il accommode le verdict du sort, inique en soi, avec le très vif et très sourcilieux sentiment de la justice qui est le sien.

L'ambition de Jean Chateau est à la fois génétique et pédagogique : il s'intéresse d'abord aux époques d'émergence et d'épanouissement de chaque type de jeux. Il cherche en même temps à déterminer l'apport positif des différentes sortes de jeux. Il s'attache à montrer dans quelle mesure ils contribuent à former la personnalité du futur adulte. A ce point de vue, il n'a pas de peine à montrer, contre Karl Groos, comment le jeu est une épreuve plutôt qu'un exercice. L'enfant ne s'entraîne pas pour une tâche définie. Il acquiert grâce au jeu une capacité plus étendue de surmonter les obstacles ou de faire face aux difficultés. Ainsi, rien dans la vie ne rappelle le jeu de pigeon-vole, mais il y a profit à posséder des réflexes à la fois rapides et contrôlés.

D'une façon générale, le jeu apparaît comme éducation, sans fin déterminée d'avance, du corps, du caractère ou de l'intelligence. De ce point de vue, plus le jeu est éloigné de la réalité, et plus sa valeur éducative est grande. Car

1. Je ne citerai qu'un exemple : le succès des loteries-miniatures qu'on voit, aux alentours des écoles, les confiseries proposer aux élèves à la sortie des classes. Moyennant un prix invariable, les enfants tirent au sort un billet où figure le numéro de la friandise gagnée. Inutile de dire que le commerçant retarde le plus possible le moment où il mêle aux autres le billet correspondant à la sucrerie alléchante qui constitue le gros lot.

il n'apprend pas des recettes : il développe des aptitudes.

Or les jeux de hasard pur ne développent chez le joueur, qui reste essentiellement passif, aucune aptitude physique ou intellectuelle. Et on redoute volontiers leurs conséquences pour la moralité, car ils détournent du travail et de l'effort, en faisant miroiter l'espoir d'un gain subit et considérable. C'est là — si l'on veut — une raison de les bannir de l'école (mais non d'une classification).



Je me demande d'ailleurs s'il n'y a pas lieu de pousser le raisonnement à l'extrême. Le jeu n'est exercice, il n'est même épreuve ou performance, que par surcroît. Les facultés qu'il développe bénéficient assurément de cet entraînement supplémentaire, qui est en outre libre, intense, plaisant, inventif et abrité. Mais le jeu n'a jamais pour fonction propre de développer une capacité. Le but du jeu est le jeu lui-même. Il reste que les aptitudes qu'il exerce sont les mêmes qui servent aussi pour l'étude et pour les activités sérieuses de l'adulte. Si ces capacités sont endormies ou défaillantes, l'enfant, à la fois, ne sait pas étudier et ne sait pas jouer, car il ne sait alors ni s'adapter à une situation nouvelle, ni fixer son attention, ni se plier à une discipline. Les observations de A. Brauner¹ sont

1. A. BRAUNER : *Pour en faire des Hommes*, études sur le jeu et le langage chez les enfants inadaptés sociaux, Paris, S.A.B.R.I., 1956, pp. 15-75.

des plus convaincantes à cet égard. Le jeu n'est nullement un refuge pour déficients ou anormaux. Il ne les rebute pas moins que le travail. Ces enfants ou ces adolescents désemparés se révèlent incapables de se livrer avec quelque continuité ou application aussi bien à une activité de jeu qu'à un apprentissage réel. Pour eux, le jeu se réduit à un simple prolongement occasionnel du mouvement, pure impulsion sans contrôle, ni mesure, ni intelligence (pousser la bille ou le ballon avec lesquels les autres jouent, gêner, troubler, bousculer, etc.). Le moment où l'éducateur réussit à leur donner le respect de la règle, ou mieux encore le goût d'en inventer, est celui de leur guérison.

Il n'y a guère de doute que le goût de respecter volontairement une règle convenue ne soit ici essentiel. De fait, J. Chateau reconnaît si bien, après Jean Piaget, l'importance de cette donnée qu'il distribue en première approximation les jeux en réglés et en non-réglés. Pour la seconde classe, il condense l'exploration de Groos, sans rien lui ajouter de très inédit. Pour les jeux réglés, il s'avère un guide beaucoup plus instructif. La distinction qu'il établit entre les jeux figuratifs (imitation et illusion), les jeux objectifs (construction et travail) et les jeux abstraits (à règle arbitraire, de prouesse et surtout de compétition) correspond sans aucun doute à une réalité. On peut aussi admettre avec lui que les jeux figuratifs aboutissent à l'art, que les jeux objectifs anticipent le travail et que les jeux de compétition préfigurent le sport.

M. Chateau complète sa classification par une catégorie qui réunit ceux des jeux de compétition où une certaine coopération est requise, aux danses et cérémonies feintes où les mouvements des participants doivent être accordés. Un tel groupe ne paraît guère homogène et contredit précisément le principe précédemment établi, qui oppose les jeux d'illusion aux jeux réglés. Jouer à la blanchisseuse ou à l'épicière ou au soldat est toujours une improvisation. Imaginer qu'on est une malade, une boulangère, un aviateur ou un cow-boy, comporte une invention continue. Jouer aux barres ou à chat-perché, pour ne pas parler du football, des dames ou des échecs, suppose au contraire le respect des règles précises qui permettent de déterminer le vainqueur. Grouper sous une même rubrique des jeux de représentation et des jeux de compétition, parce que les uns et les autres demandent une coopération entre les joueurs d'un même camp, ne s'explique au fond que par la préoccupation de l'auteur de distinguer des niveaux ludiques, des sortes de classes d'âges : tantôt il s'agit en effet d'une complication des jeux de rivalité simple, fondés sur la compétition; tantôt d'une complication symétrique des jeux figuratifs, fondés sur le simulacre.

Ces complications ont toutes deux pour conséquence l'intervention de l'esprit d'équipe, qui oblige les joueurs à coopérer, à combiner leurs mouvements et à tenir un rôle dans une manœuvre d'ensemble. La parenté profonde n'en demeure pas moins manifestement verticale. J. Chateau, chaque fois, va du simple au com-

plexe, parce qu'il s'efforce avant tout d'établir des stratifications qui s'accordent avec l'âge des enfants. Mais ceux-ci ne font que compliquer parallèlement des structures qui demeurent indépendantes.

Jeux figuratifs et jeux de compétition correspondent assez exactement à ceux que j'ai respectivement groupés sous les termes de *mimicry* et d'*agôn* dans ma classification. J'ai dit pourquoi on ne trouvait pas mention des jeux de hasard dans le tableau de M. Chateau. On peut au moins y découvrir trace des jeux de vertige sous l'étiquette *jeux d'emportement*, avec les exemples suivants : dévaler une pente, crier à tue-tête, faire le toton, courir (à perdre haleine) ¹. Certes, il existe bien, dans ces conduites, des ébauches, si l'on veut, des jeux de vertige, mais les jeux de vertige, pour mériter véritablement le nom de jeux, doivent se présenter sous des aspects plus précis, mieux déterminés, plus adaptés à leur fin propre, qui est de provoquer un trouble léger, passager, et par conséquent agréable, de la perception et de l'équilibre : ainsi dans le toboggan, la balançoire ou encore

1. Je donne les exemples cités dans le tableau récapitulatif (pp. 386-387). En revanche, dans le chapitre correspondant (pp. 194-217), l'auteur joue sur les deux sens du mot emportement (conduite éperdue et colère), pour étudier surtout les désordres qui se produisent au cours d'un jeu par excès d'enthousiasme, de passion ou d'intensité ou par simple accélération de rythme. Le jeu finit par s'en trouver désorganisé. De cette manière, l'analyse définit une modalité du jeu ou plutôt un danger qui, dans certains cas, le menace, mais elle ne tend nullement à déterminer une catégorie spécifique de jeux.

dans le *maïs d'or* haïtien. M. Chateau fait bien une allusion à la balançoire (p. 298), mais pour l'interpréter comme un exercice de volonté contre la peur. Certes, le vertige suppose la peur, plus précisément un sentiment panique, mais ce dernier attire, fascine : il est un plaisir. Il s'agit moins de triompher de la peur, que d'éprouver voluptueusement une peur, un frisson, une stupeur qui font perdre momentanément le contrôle de soi.

Ainsi les jeux de vertige ne sont guère mieux traités par les psychologues que les jeux de hasard. Huizinga, qui réfléchit sur les jeux des adultes, ne leur accorde pas non plus la moindre attention. Sans doute les dédaigne-t-il, parce qu'il ne paraît pas possible de leur attribuer de valeur pédagogique ou culturelle. De l'invention et du respect des règles, de la compétition loyale, Huizinga tire la civilisation tout entière ou peu s'en faut, et J. Chateau l'essentiel des vertus nécessaires à l'homme pour construire sa personnalité. La fécondité éthique de la lutte limitée et réglée, la fécondité culturelle des jeux d'illusion ne sont mises en doute par personne. Mais la poursuite du vertige et de la chance a mauvaise réputation. Ces jeux paraissent stériles, sinon funestes, entachés de quelque obscure et contagieuse malédiction. Ils passent pour ruiner les mœurs. La culture, de l'aveu général, consiste bien plus à se défendre contre leur séduction qu'à profiter de leurs discutables apports.

II. — ANALYSES MATHÉMATIQUES.

Jeux de vertige et jeux de hasard se trouvent implicitement mis en quarantaine par les sociologues et les éducateurs. L'étude du vertige est abandonnée aux médecins, la supputation des chances aux mathématiciens.

Ces recherches d'un nouveau genre sont certes indispensables, mais l'une et l'autre détournent l'attention de la nature du jeu. L'étude du fonctionnement des canaux semi-circulaires explique imparfaitement la vogue de la balançoire, du toboggan, du ski et des machines à vertige des parcs d'attractions, sans compter des exercices d'un autre ordre, mais qui supposent le même jeu avec les mêmes puissances de panique, comme le tournoiement des derviches du Moyen-Orient ou la descente en spirale des *voladores* mexicains. D'autre part, le développement du calcul des probabilités ne remplace nullement une sociologie des loteries, des casinos ou des hippodromes. Les études mathématiques ne renseignent pas non plus sur la psychologie du joueur, car elles se doivent d'examiner toutes les réponses possibles à une situation donnée.

Tantôt le calcul sert à déterminer la marge de sécurité du banquier, tantôt à indiquer au joueur la meilleure façon de jouer, tantôt à préciser d'avance à celui-ci les risques qu'il encourt dans chaque cas. On se souvient qu'un problème de ce genre est à l'origine du calcul des probabilités. Le Chevalier de Méré avait calculé qu'au jeu de dés, dans une série de vingt-quatre coups, alors qu'il n'y a que vingt et une combinaisons

possibles, le double-six avait plus de chances de sortir que de ne pas sortir. Or l'expérience lui prouvait le contraire. Il s'adressa à Pascal. D'où la longue correspondance de ce dernier avec Fermat, qui devait ouvrir une voie nouvelle aux mathématiques et qui permit accessoirement de démontrer à Méré qu'il était, en effet, scientifiquement avantageux de parier contre l'apparition du double-six dans une série de vingt-quatre coups.

Parallèlement à leurs travaux sur les jeux de hasard, les mathématiciens ont entrepris depuis longtemps des recherches d'un type tout différent. Ils se sont attaqués à des calculs de dénombrement, où le hasard n'intervient nullement, mais qui peuvent faire l'objet d'une théorie complète et généralisable. Il s'agit notamment des multiples casse-têtes connus sous le nom de récréations mathématiques. Leur étude, plus d'une fois, a mis les savants sur le chemin de découvertes importantes. Tel est par exemple le problème (non résolu) des quatre couleurs, celui des ponts de Königsberg, celui des trois maisons et des trois sources (insoluble sur un plan, mais soluble sur une surface fermée comme celle d'un anneau), celui de la promenade des quinze demoiselles. Certains jeux traditionnels comme le taquin et la baguenaude reposent d'ailleurs sur des difficultés et des combinaisons de même espèce, dont la théorie relève de la topologie, telle qu'elle a été constituée par Janirewski à la fin du XIX^e siècle. Récemment, des mathématiciens, combinant le calcul des probabilités et la topologie, ont fondé

une science nouvelle, dont les applications paraissent des plus variées : la théorie des jeux stratégiques¹.

Cette fois, il s'agit de jeux dans lesquels les joueurs sont des *adversaires* appelés à se *défendre*, c'est-à-dire où ils ont, à chaque situation successive, un choix raisonné à faire et des décisions appropriées à prendre. Ce genre de jeux est propre à servir de modèle aux questions qui se posent communément dans les domaines économique, commercial, politique ou militaire. L'ambition est née de procurer une solution nécessaire, scientifique, au-delà de toute controverse à des difficultés concrètes, mais chiffrables au moins approximativement. On commença par les situations les plus simples : pile ou face, jeu de papier-pierre-ciseaux (le papier bat la pierre en l'enveloppant, la pierre bat les ciseaux en les rompant, les ciseaux battent le papier en le coupant), poker simplifié à l'extrême, duels d'avions, etc. On fit entrer dans le calcul des éléments psychologiques comme la *ruse* et le *bluff*. On appelait *ruse* « la perspicacité d'un joueur à prévoir le comportement de ses adversaires » et *bluff* la réponse à cette ruse, c'est-à-dire « tantôt l'art de dissimuler à [un] adversaire [nos] informations, tantôt celui de le tromper sur [nos] intentions, tantôt, enfin, celui de lui faire sous-estimer [notre] habileté »².

Un doute subsiste néanmoins sur la portée

1. J. VON NEUMANN et O. MORGENSTERN : *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, 1944; CLAUDE BERGE : *Théorie des Jeux alternatifs*, Paris, 1952.

2. CLAUDE BERGE.

pratique, et même sur le bien-fondé de pareilles spéculations hors des mathématiques pures. Elles reposent sur deux postulats indispensables à la déduction rigoureuse et qui, par hypothèse, ne se rencontrent jamais dans l'univers continu et infini de la réalité : le premier, la possibilité d'une information totale, je veux dire qui épuise les données utiles; le second, la concurrence d'adversaires dont les initiatives sont toujours prises en connaissance de cause, dans l'attente d'un résultat précis, et qui sont supposés choisir la meilleure solution. Or, dans la réalité, d'une part, les données utiles ne sont pas dénombrables *a priori*; d'autre part, on ne saurait éliminer le rôle, chez l'adversaire, de l'erreur, du caprice, de l'inspiration sottise, de n'importe quelle décision arbitraire et inexplicable, d'une superstition saugrenue et jusqu'à la volonté délibérée de perdre, qu'il n'y a pas de motif absolu d'exclusion de l'absurde univers humain. Mathématiquement, ces anomalies n'engendrent aucune difficulté nouvelle : elles ramènent à un cas précédent, déjà résolu. Mais humainement, pour le joueur concret, il n'en est pas de même, car tout l'intérêt du jeu réside précisément dans cette concurrence inextricable de possibles.

Théoriquement, dans un duel au pistolet, où les deux adversaires marchent à la rencontre l'un de l'autre, si l'on connaît la portée et la précision des armes, la distance, la visibilité, l'habileté relative des tireurs, leur sang-froid, leur nervosité, et pourvu qu'on suppose quantifiables ces différents éléments, on peut calculer à quel moment il est préférable pour chacun

d'eux d'appuyer sur la gâchette. Encore s'agit-il d'une spéculation aléatoire, où les données sont en outre limitées par convention. Mais, dans la pratique, il est clair que le calcul est impossible, car il exige l'analyse complète d'une situation inépuisable. L'un des adversaires peut être myope ou astigmaté. Il peut être distrait ou neurasthénique, une guêpe peut le piquer, une racine le faire trébucher. Enfin, il peut avoir envie de mourir. L'analyse ne porte jamais que sur une sorte de squelette de problème; le raisonnement devient faux, dès que celui-ci retrouve sa complexité originelle.

Dans certains magasins américains, à l'époque des soldes, on vend les articles sacrifiés le premier jour avec un rabais de 20 % sur le prix marqué, le second jour avec un rabais de 30 %, le troisième jour avec un rabais de 50 %. Plus le client attend et plus l'achat est avantageux. Mais sa possibilité de choix diminue dans le même temps et l'article de son goût risque de lui échapper. En principe, si on parvient à limiter les données qui entrent en ligne de compte, on peut calculer quel jour il vaut mieux acheter tel ou tel article, suivant qu'on l'estime plus ou moins recherché. Il est vraisemblable cependant que chaque client fait son emplette selon son caractère : sans attendre, s'il tient d'abord à s'assurer l'objet désiré; au dernier moment, s'il cherche à dépenser le moins possible.

Là réside et persiste l'irréductible élément de jeu, que les mathématiques n'atteignent pas, car elles ne sont jamais qu'algèbre *sur* le jeu. Quand, par impossible, elles deviennent algèbre *du* jeu,

le jeu s'en trouve aussitôt détruit. Car on ne joue pas pour gagner à coup sûr. Le plaisir du jeu est inséparable du risque de perdre. Chaque fois que la réflexion combinatoire (en quoi consiste la science des jeux), réussit la théorie d'une situation, l'intérêt de jouer disparaît avec l'incertitude du résultat. Le sort de toutes les variantes est connu. Aucun joueur n'ignore où conduisent les conséquences de chacun des coups concevables et les conséquences de ses conséquences. Aux cartes, la partie est terminée, dès qu'il n'y a plus d'incertitude sur les plis à gagner ou à consentir, et chaque joueur abat son jeu. Aux échecs, le joueur averti abandonne la partie, dès qu'il se rend compte que la situation ou le rapport des forces le condamne à une défaite inéluctable. Les Noirs d'Afrique, pour les jeux qui les passionnent, en calculent le développement, aussi exactement que font Neumann et Morgenstern pour des structures qui exigent sans doute un appareil mathématique singulièrement plus complexe, mais qu'ils ne traitent pas autrement.

Au Soudan, le jeu du *Bolotoudou*, analogue au *moulin*, est fort en faveur. Il se joue avec douze bâtonnets et douze cailloux, que chaque joueur place tour à tour sur trente cases disposées en cinq rangées de six. Chaque fois qu'un joueur a su placer trois de ses pions en ligne droite, il en *mange* un à l'adversaire. Les champions ont des coups qui leur appartiennent et qui, faisant partie de l'héritage familial, se transmettent de père en fils. La disposition initiale des pions a une grande importance. Les

combinaisons possibles ne sont pas infinies. Aussi, un joueur expérimenté arrête-t-il fréquemment la partie en se reconnaissant virtuellement battu bien avant que la défaite soit apparente au profane¹. Il sait que son adversaire *doit* le battre, et comment il devra procéder pour y arriver. Personne n'éprouve un grand plaisir à profiter de l'inexpérience d'un joueur médiocre. On brûle au contraire de lui enseigner, s'il l'ignore, la manœuvre invincible. Car le jeu est avant tout démonstration de supériorité et le plaisir naît de mesurer ses forces. Il faut se sentir en danger.

Les théories mathématiques qui cherchent à déterminer avec sûreté, dans toutes les situations possibles, la pièce qu'il convient de déplacer ou la carte qu'il est avantageux d'abattre, loin de favoriser l'esprit de jeu, le ruinent, en abolissant sa raison d'être. Le *loup*, qui se joue sur l'échiquier ordinaire de soixante-quatre cases avec un pion noir et quatre pions blancs, est un jeu simple dont les combinaisons possibles sont aisément dénombrables. La théorie en est facile. Les *brebis* (les quatre pions blancs) doivent nécessairement gagner. Quel plaisir peut continuer de prendre à jouer au *loup* le joueur qui connaît cette théorie ? Ces analyses, destructrices dès qu'elles sont parfaites, existent aussi pour d'autres jeux, par exemple pour le taquin et la baguenaude, que je mentionnais tout à l'heure.

1. A. PROST : « Jeux dans le Monde noir », *Le Monde noir* (N^{os} 8-9 de *Présence africaine*), pp. 241-248.

Il n'est pas vraisemblable, mais il est possible, il est peut-être théoriquement obligatoire qu'il existe une partie d'échecs absolue, c'est-à-dire telle que, du premier coup au dernier, aucune parade ne soit efficace, la meilleure se trouvant à chaque trait neutralisée automatiquement. Il n'est pas hors des hypothèses raisonnables qu'une machine électronique, épuisant toutes les bifurcations concevables, établisse cette partie idéale. Alors on ne jouera plus aux échecs. A lui seul, le fait de jouer le premier entraînera le gain ou peut-être la perte¹ de la partie.

L'analyse mathématique des jeux apparaît ainsi une partie des mathématiques, qui n'a avec les jeux qu'un rapport circonstanciel. Elle existerait aussi bien si les jeux n'existaient pas. Elle peut et doit se développer en dehors d'eux, en inventant à plaisir des situations et des règles toujours plus complexes. Mais elle ne saurait avoir la moindre répercussion sur la nature même du jeu. En effet, ou bien l'analyse aboutit à une certitude, et le jeu perd son intérêt; ou elle établit un coefficient de probabilité, et elle conduit seulement à procurer une appréciation plus rationnelle d'un risque que le joueur assume ou n'assume pas, selon son naturel prudent ou téméraire.

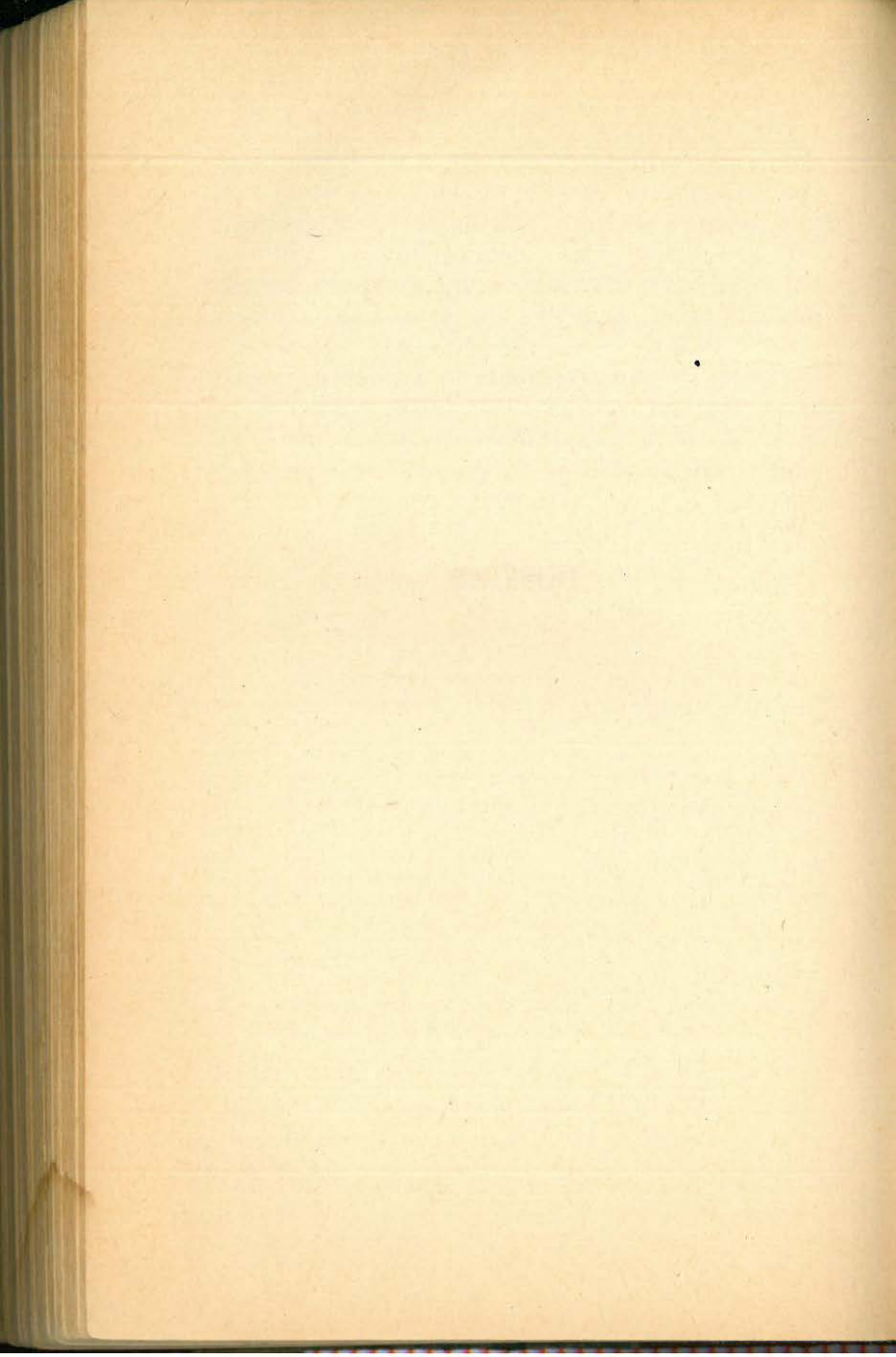


Le jeu est phénomène total. Il intéresse l'ensemble des activités et des ambitions humaines.

1. Il est généralement admis, mais non démontré, que l'avantage du trait constitue un avantage réel.

Aussi est-il bien peu de disciplines — de la pédagogie aux mathématiques en passant par l'histoire et la sociologie — qui ne puissent pas l'étudier fructueusement par quelque biais. Cependant, quelle que soit la valeur théorique ou pratique des résultats obtenus dans chaque perspective particulière, ces résultats resteraient privés de leur signification et de leur portée véritable, s'ils n'étaient pas lus par référence au problème central que pose l'univers indivisible des jeux, d'où ils tirent d'abord l'intérêt qu'ils peuvent présenter.

DOSSIER



CHAPITRE II

CLASSIFICATION

P. 41. *Mimicry chez les insectes*. Je reproduis ici quelques-uns des exemples cités dans mon ouvrage *le Mythe et l'Homme* (pp. 109-116).

« Pour se protéger, un animal inoffensif prend l'apparence d'un animal redoutable, par exemple le papillon apiforme *Trochilium* et la guêpe *Vespa Crabro* : mêmes ailes enfumées, mêmes pattes et antennes brunes, mêmes abdomens et thorax rayés jaune et noir, même vol robuste et bruyant en plein soleil. Quelquefois, l'animal mimétique vise plus loin; ainsi la chenille du *Choerocampa Elpenor*, qui, sur les quatrième et cinquième segments présente deux taches oculiformes cerclées de noir; inquiétée, elle rétracte ses anneaux antérieurs; le quatrième se renfle fortement; l'effet obtenu serait celui d'une tête de serpent capable de faire illusion aux lézards et aux oiseaux de petite taille, effrayés par cette subite apparition¹. Selon Weismann², quand le *Smerinthus ocellata*, qui, au repos, comme tous les Sphinx, cache ses ailes inférieures, est en danger, il les démasque brusquement avec leurs deux gros « yeux » bleus sur fond rouge qui épouvantent soudain l'agresseur³. Ce geste est

1. L. CUÉNOT : *La genèse des espèces animales*, Paris, 1911, pp. 470 et 473.

2. *Vortrag über Descendenztheorie*, t. I, pp. 78-79.

3. Cette transformation terrifiante est automatique. On peut la rapprocher des réflexes cutanés, lesquels ne tendent pas toujours à un changement de couleur destiné

accompagné d'une sorte de transe. Au repos, l'animal ressemble à des feuilles effilées, desséchées. Troublé, il se cramponne à son support, déploie ses antennes, bombe le thorax, rentre la tête, exagère la cambrure de son abdomen, cependant que tout son corps vibre et frissonne. L'accès passé, il revient lentement à l'immobilité. Des expériences de Standfuss ont montré l'efficacité de ce comportement; la mésange, le rouge-gorge, le rossignol commun sont effrayés, non toutefois le rossignol gris¹. Le papillon, ailes déployées, semble en effet la tête d'un énorme oiseau de proie... »

Les exemples d'homomorphie ne manquent pas : « les *calappes* ressemblent à des cailloux roulés, les *chlamys* à des graines, les *moenas* à du gravier, les *palémans* à du fucus; le poisson *Phylopteryx* de la mer des Sargasses, n'est qu'une « algue déchiquetée en forme de lanières flottantes² », comme l'*Antennarius* et le *Pterophryné*³. Le poulpe rétracte ses tentacules, incurve son dos, accommode sa couleur et ressemble ainsi à un caillou. Les ailes inférieures blanches et vertes de la *Piérade-Aurore* simulent les ombellifères; les bosselures, nodosités, stries de la *lichnée mariée* la rendent identique à l'écorce des peupliers sur lesquels elle vit. On ne peut distinguer des lichens le *Lithinus nigrocristi-*

à dissimuler l'animal, mais aboutissent parfois à lui donner un aspect terrifiant. Un chat devant un chien hérissé ses poils, de sorte que, parce qu'il est effrayé, il devient effrayant. Le Dantec qui fait cette remarque (*Lamarckiens et Darwiniens*, 3^e éd., Paris, 1908, p. 139) explique ainsi chez l'homme le phénomène connu sous le nom de *chair de poule*, lequel survient notamment en cas de grande frayeur. Rendu inopérant par l'atrophie du système pileux, il n'en a pas moins subsisté.

1. Cf. STANDFUSS : « Beispiel von Schutz und Trutzfärbung », *Mitt. Schweiz. Entomol. Ges.*, XI (1906), pp. 155-157; VIGNON : *Introduction à la biologie expérimentale*, Paris, 1930 (*Encycl. Biol.*, t. VIII), p. 356.

2. L. MURAT : *Les merveilles du monde animal*, 1914, pp. 37-38.

3. L. CUÉNOT : *op. cit.*, p. 453.

nus de Madagascar et les Flatoïdes¹. On sait jusqu'où va le mimétisme des mantidés dont les pattes simulent des pétales ou sont recourbées en corolles, et qui ressemblent à des fleurs, imitant par un léger balancement machinal l'action du vent sur ces dernières². Le *cilix compressa* ressemble à une fiente d'oiseau, le *Cerodeylus laceratus* de Bornéo avec ses excroissances foliacées vert-olive clair, à un bâton couvert de mousse. Ce dernier appartient à la famille des phasmides qui, en général, « se suspendent à des buissons de la forêt et ont la bizarre habitude de laisser pendre leurs pattes irrégulièrement, ce qui rend l'erreur encore plus facile »³. A la même famille appartiennent encore les bacilles qui ressemblent à des brindilles. Le *Ceroys* et l'*Heteropteryx* simulent des rameaux épineux desséchés et les *membraces*, hémiptères des Tropiques, des bourgeons ou des épines, tel l'insecte-épine tout en hauteur, l'*Umbonia orozimbo*. Les chenilles arpen-teuses, dressées et rigides, ne se distinguent guère des pousses des arbustes, aidées en cela de rugosités tégumentaires appropriées. Tout le monde connaît les Phyllies, si semblables à des feuilles. Avec elles, on s'achemine vers l'homomorphie parfaite qui est celle de certains papillons : d'abord l'*Oxydia*, qui se place à l'extrémité d'un rameau, perpendiculairement à sa direction, les ailes supérieures repliées en toit, de sorte qu'il présente l'apparence d'une feuille terminale, apparence accentuée par une traînée mince et foncée se continuant transversalement sur les quatre ailes de manière à simuler la nervure principale de la feuille⁴.

D'autres espèces sont plus perfectionnées encore, leurs ailes inférieures étant munies d'un appendice

1. *Ibid.*, fig. 114.

2. A. LEFEBVRE : *Ann. de la Soc. entom. de France*, t. IV; LÉON BINET : *La vie de la mante religieuse*, Paris, 1931; P. VIGNON : *op. cit.*, pp. 374 et suiv.

3. WALLACE : *La sélection naturelle*, trad. franç., p. 62.

4. Cf. RABAUD : *Eléments de biologie générale*, 2^e édit., Paris, 1928, p. 412, fig. 54.

délié qu'elles utilisent comme pétiole, acquérant par ce moyen « comme une insertion dans le monde végétal »¹. L'ensemble des deux ailes, de chaque côté, figure l'ovale lancéolé caractéristique de la feuille : ici encore, une tache, mais longitudinale cette fois, se continuant d'une aile sur l'autre, remplace la nervure médiane, aussi « la force organomotrice... a dû découper et organiser savamment chacune des ailes puisqu'elle réalise ainsi une forme déterminée non en elle-même, mais par son union avec l'autre aile »². Tels sont principalement le *Cænophlebia Archidona* d'Amérique centrale³ et les différentes sortes de *Kallima* de l'Inde et de la Malaisie... »

[Autres exemples : *Le Mythe et l'Homme*, pp. 133-136.]

P. 46. *Vertige dans le « volador » mexicain*. Extrait de la description de Guy Stresser-Péan (p. 328).

« Le chef de la danse ou *k'ohal*, vêtu d'une tunique rouge et bleue, monte à son tour et s'assied sur le bloc terminal. Tourné vers l'Est, il invoque d'abord les divinités bienveillantes, en étendant ses ailes dans leur direction et en usant d'un sifflet qui imite le piaulement des aigles. Puis il se dresse debout au sommet du mât. Se tournant successivement vers les quatre points cardinaux, il leur présente une coupe enalebasse recouverte d'un linge blanc ainsi qu'une bouteille d'eau-de-vie, dont, avec sa bouche, il projette devant lui quelques gorgées plus ou moins vaporisées. Cette offrande symbolique une fois faite, il met son panache de plumes rouges sur sa tête, et danse en face des quatre points cardinaux, en battant des ailes. »

« Ces cérémonies exécutées au sommet du mât marquent la phase que les Indiens considèrent

1. VIGNON : *art. cit.*

2. *Ibid.*

3. DELAGE et GOLDSMITH : *Les théories de l'évolution*, Paris, 1909, fig. 1, p. 74.

comme la plus émouvante de la cérémonie, parce qu'elle comporte un risque mortel. Mais la phase du « vol » qui vient ensuite, reste encore très spectaculaire. Les quatre danseurs attachés par la ceinture, passent en-dessous du cadre, puis se laissent aller en arrière. Ainsi suspendus, ils descendent lentement jusqu'au sol, décrivant une grande spirale au fur et à mesure que leurs cordes se déroulent. La difficulté pour ces danseurs est de saisir la-dite corde entre leurs orteils, de façon à se maintenir la tête en bas, les bras écartés, dans la position d'oiseaux qui descendent en planant et en décrivant de grands cercles dans le ciel. Quant au chef, il attend d'abord quelques instants, puis se laisse glisser le long de la corde d'un des quatre danseurs. »

P. 54. *Joie de détruire chez un singe capucin.*
D'une observation de G. J. Romanes, citée par K. Groos :

« Je remarque qu'il aime beaucoup à mal faire. Il s'est emparé aujourd'hui d'un verre à vin et d'un coquetier. Le verre, il l'a jeté par terre de toutes ses forces et l'a naturellement brisé. S'étant aperçu cependant qu'il ne pourrait casser le coquetier en le jetant par terre, il chercha tout autour de lui une substance dure contre laquelle il pourrait le frapper. Le pied du lit en cuivre lui parut bon pour cet usage : il brandit le coquetier haut au-dessus de sa tête et lui donna plusieurs chocs violents. Le coquetier complètement pulvérisé, il se tint pour satisfait. Pour casser un bâton, il l'introduit entre un objet lourd et le mur, puis le courbe et le casse. Souvent il abîme un objet de toilette, en en tirant soigneusement les fils, avant de se mettre à tirer dessus avec ses dents le plus violemment possible. »

« Parallèlement à son besoin de destruction, il aime aussi beaucoup à renverser des objets, mais il fait bien attention à ce qu'ils ne lui tombent pas dessus. C'est ainsi qu'il tire à soi une chaise, jus-

qu'à ce qu'elle perde l'équilibre, puis il regarde attentivement le haut du dossier, et quand il voit qu'il arrive sur lui, se sauve d'en dessous et attend la chute, rempli de joie. Il agit de même avec les objets plus lourds. Ainsi nous avons une toilette à lourde plaque de marbre, qu'il a réussi plusieurs fois à grand'peine à renverser, et cela sans jamais se blesser 1. »

P. 58. *Développement des appareils à sous. Engouement qu'ils suscitent.*

La vogue des appareils à sous prend des proportions souvent insoupçonnées. Elle provoque de véritables obsessions et contribue à l'occasion à former le style de vie de toute une jeunesse. A l'occasion d'une enquête menée par une commission du Sénat américain en mars 1957, le 25 du même mois, la presse a donné les renseignements suivants :

« 300 000 machines à sous fabriquées par 15 000 employés dans 50 usines, la plupart installées aux alentours de Chicago, ont été vendues en 1956. Ces machines ne sont pas seulement populaires à Chicago, Kansas City ou Detroit — sans parler de Las Vegas, la capitale du jeu — mais aussi à New York. Chaque jour, chaque nuit, au cœur de New York, en plein « Times Square », des Américains de tous âges, depuis l'écolier jusqu'au vieillard, dépensent en une heure, dans le vain espoir d'une partie gratuite, leur argent de poche ou leur pension de la semaine. 1485 Broadway : « Playland » en gigantesques lettres de néon qui éclipsent l'enseigne d'un restaurant chinois. Dans un immense hall sans porte, des dizaines de machines à sous multicolores sont alignées dans un ordre parfait. Devant chaque machine, un tabouret confortable de cuir qui rappelle les sièges des bars les plus élégants des

1. G. J. ROMANES : *Intelligence des animaux*, Paris, F. Alcan, t. II, pp. 240 et 241.

Champs-Élysées permet au joueur de rester des heures, s'il est entré avec suffisamment d'argent. Il a même devant lui un cendrier et un emplacement réservé pour le « hot dog » et le coca-cola, le repas national des économiquement faibles aux États-Unis, qu'il peut commander sans bouger de son poste. Avec une pièce de 10 cents (40 francs) ou de 25 cents (100 francs), il essaie de totaliser le nombre de points qui peut lui permettre de gagner dix paquets de cigarettes. Dans l'Etat de New York, en effet, les gains en espèces ne sont pas autorisés. Un vacarme infernal couvre la voix de Louis Armstrong ou celle d'Elvis Presley qui accompagnent au gramophone les efforts des « sportifs de la pièce de monnaie », comme on les appelle ici. Des jeunes garçons en « blue jeans » et blouson de cuir voisinent avec de vieilles dames en chapeaux à fleurs. Les garçons choisissent les machines du bombardier atomique ou de la fusée téléguidée; les dames posent leur main sur le « love meter » qui leur révèle si elles peuvent encore être amoureuses, pendant que les enfants, pour 5 cents, se font secouer jusqu'au mal de cœur sur un âne qui ressemble plutôt à un zébu. Il y a aussi le marin ou l'aviateur qui tirent au revolver sans grande conviction. » (D. Morgaine.)

Comme on le voit, les quatre rubriques des jeux sont représentées : *agôn* et *alea* composés dans la plupart des machines, *mimicry* et illusion avec la manœuvre fictive du bombardier atomique ou de la fusée téléguidée, *ilinx* avec l'âne trépidant.

On calcule que les Américains dépensent ainsi quatre cents millions de dollars par an à seule fin de projeter des billes nickelées contre des plots lumineux, à travers différents obstacles. Au Japon, après la guerre, l'engouement fut pire. On calcula à 12 % environ du budget national les sommes englouties annuellement dans les appareils à sous. Il y en avait jusque dans les salles d'attente des médecins. Encore aujourd'hui, dans l'ombre des viaducs, à Tokyo, entre chaque train :

« on entend le bruit lancinant des « pachencos », ces appareils dans lesquels le joueur lance une bille d'acier qui s'en va à l'aveuglette à travers des chicanes pour se perdre à jamais. Jeu absurde, où l'on ne peut que perdre, mais qui trompe les nerfs de ceux qui ont la fureur de vivre. C'est pourquoi il n'y a pas, dans tout le pays, moins de six cent mille « pachencos ». Je regarde ces rangées de têtes brunes fascinées par une bille qui gambade sur des clous. Le joueur tient l'appareil à deux mains, sans doute pour que sa volonté de gagner passe en lui. Les plus incoercibles n'attendent pas qu'une bille ait terminé son parcours pour en lancer une autre. C'est un spectacle douloureux. » (James de Coquet, *Le Figaro*, 18 février 1957.)

Cette séduction est si forte qu'elle en arrive à augmenter la délinquance juvénile. Ainsi, en avril 1957, les journaux américains rapportent l'arrestation à Brooklyn d'une bande de jeunes enfants conduite par un garçon de dix ans et par une fillette de douze. Ils pillaient les commerçants du quartier et ont ainsi volé environ mille dollars. Ils ne s'intéressaient qu'aux pièces de 10 et de 5 cents, qu'ils pouvaient utiliser dans les appareils à sous. Les billets ne leur servaient qu'à envelopper leur butin et ils les jetaient ensuite à la poubelle.

M. Julius Segal, dans un article récent intitulé *The Lure of Pinball* (*Harper's*, vol. 215, n° 1289, octobre 1957, pp. 44-47) a essayé d'expliquer l'incroyable fascination du jeu. Son étude se présente à la fois comme une confession et comme une analyse. Après les inévitables références à quelque symbolisme sexuel, l'auteur distingue surtout dans le plaisir dispensé par les appareils à sous un sentiment de victoire contre la technique moderne. Le semblant de calcul auquel le joueur se livre avant de projeter la bille, ne lui sert pas à grand-chose, mais il lui paraît sublime. « Il lui semble qu'il joue lui seul et son savoir faire contre les ressources combinées de toute l'industrie américaine » (p. 45).

Le jeu est ainsi une sorte de compétition entre l'adresse d'un individu et une immense machinerie anonyme. Pour une pièce de monnaie (réelle), il risque de gagner des millions (fictifs), car les scores sont toujours des nombres à multiples zéros.

Enfin, il faut avoir la possibilité de tricher en secouant l'appareil. Le *tilt* n'indique qu'une limite à ne pas dépasser. C'est une menace délicieuse, un risque supplémentaire, une sorte de second jeu greffé sur le premier.

M. Julius Segal avoue curieusement qu'en cas de dépression, il lui arrive de faire un détour d'une demi-heure pour retrouver sa machine préférée. Alors il joue, confiant dans la « possibilité thérapeutique de gagner ». Il sort rassuré sur son talent et sur ses chances de réussir. Son désespoir est disparu, son agressivité est apaisée.

Il estime le comportement d'un joueur devant l'appareil à sous aussi révélateur de sa personnalité que le test de Rorschach. En général, chacun chercherait à se prouver à lui-même qu'il peut battre les machines sur leur propre terrain. Il en maîtrise la mécanique et amasse une énorme fortune en chiffres lumineux inscrits sur le voyant. Il y réussit seul et peut renouveler son exploit à volonté. « Pour une pièce de monnaie, il extériorise son irritation et obtient que le monde se conduise docilement. » Je laisse à l'auteur la responsabilité d'une conclusion aussi ambitieuse. Il reste que le succès démesuré des appareils à sous (où l'on ne gagne rien que la possibilité de rejouer) apparaît comme une des énigmes les plus déconcertantes posées par les divertissements contemporains.

CHAPITRE IV

CORRUPTION DES JEUX

P. 80. *Jeux de hasard, horoscopes et superstition.*
A titre d'exemple, voici les recommandations de

Mithuna dans un numéro pris au hasard d'un quelconque hebdomadaire féminin (*La Mode du Jour*, 5 janvier 1956) :

« Lorsque je vous conseille (avec toute la réserve qu'implique la simple logique) de préférer, si possible, tel chiffre à tel autre, je ne parle pas seulement du chiffre final comme on le fait d'habitude... J'entends aussi le chiffre donné par le nombre ramené à l'unité. Par exemple, 66 410, ramené à l'unité fait $6 + 6 + 4 + 1 = 17 = 1 + 7 = 8$. Bien que ne contenant aucun 8, ce nombre pourrait être choisi par celles à qui j'indique les faveurs du 8. Vous devez ramener à l'unité, sauf le 10 et le 11, à prendre tels quels en ce qui concerne notre procédé. Et maintenant, je ne vous dis pas « bonne chance ». Mais si (par hasard) vous gagniez, ayez la gentillesse de me communiquer la bonne nouvelle en m'indiquant votre date. Mes vœux... quand même, et de tout cœur. »

On remarquera les précautions prises par la signataire de la chronique. Pourtant étant donnée la variété de ces procédés, la multitude de ces clientes et le petit nombre des chiffres, elle est assurée d'un substantiel coefficient de nécessaires réussites, lesquelles, comme il se doit, seront seules retenues par les intéressées.

Dans ce domaine, le comble m'a paru atteint par l'horoscope régulier de l'hebdomadaire *Intimité (du foyer)*. Comme les autres, il donne des conseils aux natifs de chaque décan pour la semaine en cours. Or, comme ce périodique est destiné aux campagnes et que la poste ou le colportage peuvent y être lents, ni l'horoscope ni le numéro ne sont datés.

P. 88. *Goût des « stupéfiants » chez les fourmis.* Observations de Kirkaldy et Jacobson, citées par W. Morton Wheeler (*op. cit.*, p. 310).

« Quand l'insecte est posté sur le bord d'une file

de fourmis allant en quête de nourriture, fourmis communes dans l'Inde, *Hypoclinea bituberculata*, il surveille la venue de l'une d'elles et dès qu'elle approche, il relève la portion antérieure de son corps de façon à découvrir ses trichomes. Leur odeur attire la fourmi et l'incite à les lécher et à les mordiller. Le Ptilocère s'abaisse doucement, repliant simplement ses pattes antérieures sur la tête de la fourmi, comme s'il était sûr d'en faire sa proie. La fourmi mordille souvent si avidement les trichomes avec ses mandibules qu'elle agite le Ptilocère de haut en bas. Mais la sécrétion de la glande a un effet toxique paralysant sur la fourmi. Dès que la pauvre bête retire ses pattes et veut se poser, le Ptilocère la saisit avec ses pattes antérieures, enfonce sa trompe à travers l'une des sutures thoraciques ou de préférence au point d'insertion d'une antenne et aspire le contenu du corps. La paralysie est bien due à une substance de la glande absorbée par la fourmi et non à la blessure faite par la trompe du Ptilocère; ceci d'après Jacobson est « prouvé par le fait que, lorsqu'un grand nombre de fourmis ont léché quelque temps la sécrétion du trichome, elles s'écartent quelque peu du Ptilocère. Mais elles sont très vite saisies de paralysie, même si elles n'ont été nullement touchées par la trompe du Ptilocère. De cette manière, un bien plus grand nombre de fourmis est détruit qu'il n'en est utilisé pour la nourriture des Ptilocères et il faut s'émerveiller de la fécondité des fourmis qui permet au Ptilocère de prélever un si lourd tribut sur la population d'une communauté. »

CHAPITRE VII

SIMULACRE ET VERTIGE

P. 151. *Mécanisme de l'initiation*. Extrait de H. Jeanmaire, *op. cit.*, pp. 221-222.

« Les Bobo (de la Haute-Volta) offrent, en plus fruste, un système d'institutions religieuses assez analogue à celui des Bambara. Do est le nom générique qui désigne dans cette région les sociétés religieuses où l'on se déguise avec un ajustement de feuilles et de fibres végétales et de masques en bois représentant des têtes d'animaux, ainsi que la divinité qui préside à ces cérémonies et à laquelle est consacré, dans les divers villages ou quartiers de village, un arbre avoisinant un puits qui lui est également consacré. Les masques (Koro, plur. Kora, Simbo, plur. Simboa) sont confectionnés et portés par les jeunes gens d'une certaine classe d'âge; le droit d'en connaître le mystère, de les revêtir et d'exercer à l'encontre des non-initiés divers privilèges est acquis à un certain moment par les garçons de la classe suivante, qui, devenus grands et las d'être poursuivis et brimés par les masques, demandent à connaître les « choses du Do ». Conseillés par les vieillards du village, et après pourparlers avec les chefs des classes plus âgées, ils font accueillir leur prétention sous condition de régaler au préalable leurs anciens. L'acquisition du Do, c'est-à-dire la révélation du secret des masques, joue ainsi le rôle que jouent ailleurs les cérémonies de la puberté. Les usages varient, naturellement, selon les localités. Des exposés quelque peu confus, mais pittoresques et extrêmement vivants des informateurs du Dr. Cremer, nous ne retiendrons que deux schémas cérémoniels.

« Dans l'un, qui se déduit aisément des témoignages concordants de deux informateurs, la cérémonie de la révélation des masques se réduit à un symbolisme dont le caractère extrêmement fruste ne manque pas, dans sa simplicité, d'une certaine grandeur. S'il y a, dans un quartier, des enfants nombreux, du même âge, de même taille, les vieillards disent que le moment est venu de sortir les masques. Le chef du Do avertit les jeunes gens précédemment initiés d'avoir à confectionner et à revêtir les costumes de feuillage, ce qui se fait rituellement. On s'y met dès le matin. A la fin de la

journée, les masques se mettent en marche et viennent s'asseoir près du village, attendant la tombée de la nuit; les anciens les entourent. A la nuit, le prêtre du Do appelle les parents et les néophytes, qui se sont munis des offrandes traditionnelles et des poulets pour le sacrifice. Quand les enfants sont réunis, le prêtre sort avec une hache dont il frappe plusieurs coups à terre pour appeler les masques. On fait coucher les enfants et on leur couvre la tête. Un masque arrive en courant, saute autour des enfants, les effraie des sons qu'il tire de l'espèce de sifflet dit « petit masque ». Après quoi, le vieillard dit aux enfants de se lever, d'attraper le masque qui se sauve. Ils le poursuivent et finissent par le capturer. Le vieux les interpelle; savent-ils quelle créature s'est ainsi couverte de feuilles? Pour le leur apprendre, on découvre le visage du personnage masqué que les enfants reconnaissent aussitôt. Mais on les avertit en même temps que révéler le secret à ceux qui l'ignorent, ce serait attirer sur eux-mêmes la mort. Justement une fosse a été creusée. C'est celle qui s'ouvrirait devant eux s'ils trahissaient leur promesse et c'est probablement aussi celle où ils ensevelissent la personnalité enfantine qu'ils vont quitter. Symboliquement, chaque enfant doit déposer dans le trou plusieurs feuilles prises au costume du personnage masqué. Quand la fosse est fermée, il la scelle en la frappant de la main. Aux rites de sortie du lieu d'initiation et de rentrée au village, qui achèvent la cérémonie après le sacrifice, le bain rituel est réduit au minimum : chaque enfant, en passant, plonge la main dans un récipient qui contient de l'eau. Le lendemain, les jeunes gens amènent les nouveaux initiés dans la brousse et leur enseignent à tresser et à revêtir le costume.

« Telle est la coutume. Quand on a montré le secret à une personne, celle-ci se promène, *est en vie*; une autre personne qui ignore cela, *n'est pas en vie*. »

Matériaux d'Ethnographie et de Linguistique sou-

danaïses. t. IV, 1927 (d'après des documents réunis par le Dr. J. Cremer et publiés par H. Labouret).

P. 153. *Exercice du pouvoir politique par les Masques*. Cas de la société Kumang du Niger, rapproché par H. Jeanmaire de la cérémonie décrite par Platon (*Critias*, 120 B) pour le jugement mutuel des dix rois de l'Atlantide :

« L'autorité sociale était, ici, moins aux mains des chefs héréditaires des villages que dans celles des dirigeants des « sociétés secrètes » instruments des Anciens. Celle du Kumang (qui serait l'analogue du *Komo* bambara), présentement en déclin, a laissé le souvenir curieusement légendaire des rites sanguinaires qu'elle perpétrait; ils se célébraient tous les sept ans; seuls les Anciens qui avaient atteint le plus haut grade de la société étaient admis, et l'emplacement où avait lieu la fête était interdit aux femmes, aux garçons et même aux jeunes gens. Les vieillards admis à participer à la cérémonie devaient fournir, outre de la bière, un taureau noir destiné au sacrifice. L'animal était immolé, dressé et suspendu au tronc d'un palmier. Les célébrants avaient à se pourvoir en outre d'un costume cérémoniel, comportant, avec une coiffure, un pantalon et une blouse de couleur jaune. La convocation avait lieu par les soins du président de la confrérie et l'annonce en produisait une grande effervescence dans le pays; le lieu d'assemblée était une clairière dans la forêt; les confrères prenaient séance, assis en rond autour du président (*mare*) qui siégeait lui-même sur une toison de bélier noir recouvrant une peau humaine. Chaque confrère avait eu soin d'apporter ses poisons et drogues magiques (*Korti* des Bambara). Les sept premiers jours étaient occupés en sacrifices, banquets et palabres. Il est probable que les entretiens qui avaient lieu à ce moment avaient pour objet principal d'aboutir à une entente au sujet des personnes à faire disparaître. Au bout de sept jours, commençait la partie importante du

mystère. Il se célébrait au pied d'un arbre sacré, censé être la « Mère du Kumang » et dont effectivement le bois servait à la fabrication des masques du Kumang. Au pied de l'arbre était ménagée une fosse, au fond de laquelle était tapi le masque, dont la manifestation était, aussi, celle du dieu de la société, et qui comportait un accoutrement de plumes. Au jour marqué, alors que les confrères se tenaient assis en cercle, le visage tourné vers l'intérieur, il commençait à surgir vers la fin de l'après-midi. Le griot de la compagnie soulignait cette apparition par un chant que reprenait le masque, et auquel les répons étaient donnés par les membres de la confrérie. Le masque se mettait à danser; d'abord tout petit, il grandissait peu à peu. Quittant la fosse, il dansait maintenant autour du cercle des confrères, qui, tournant le dos, accompagnaient de battements de mains la danse de l'être démoniaque; qui se retournait était frappé de mort. D'ailleurs dès que le masque, dont la taille ne cessait de croître, avait commencé sa danse qui se prolongeait de nuit, la mort commençait à frapper dans la population. La danse continuait trois jours de suite, au cours desquels le masque répondait en forme oraculaire aux questions qui lui étaient posées; ces réponses valaient pour les sept ans qui devaient s'écouler jusqu'à la cérémonie suivante; à la fin de ce triduum, il prononçait aussi sur le sort du président de la confrérie et annonçait s'il devait assister ou non à la fête suivante; dans le cas de la négative, il devait mourir plus ou moins rapidement au cours du nouveau septennat, et il était pourvu immédiatement à son remplacement. De toute façon, de nombreuses victimes périssaient, soit dans la masse de la population, soit dans le cercle des anciens, pendant ces journées. »

(D'après K. Frobenius. *Atlantis, Volksmärchen und Volksdichtungen Afrikas*, t. VII. *Dämonen des Suden*, 1924, pp. 89 et suiv.).

CHAPITRE VIII

COMPÉTITION ET HASARD

P. 195. *Intensité de l'identification à la vedette. Un exemple : le culte de James Dean.*

De nombreux suicides ont suivi la mort de l'acteur Rudolf Valentino, en 1926. Dans la banlieue de Buenos Aires, en 1939, plusieurs années après la mort du chanteur de tangos Carlos Gardel, carbonisé dans un accident d'aviation, deux sœurs s'envelopèrent de draps imbibés de pétrole et y mirent le feu afin de mourir comme *lui*. Des adolescentes américaines, pour rendre hommage en commun à un chanteur de leur goût, se groupaient en clubs tapageurs qui s'appelaient par exemple : « Celles qui s'évanouissent en voyant apparaître Frank Sinatra. » Aujourd'hui, la société de cinéma, la *Warner Brothers*, où travaillait James Dean, décédé prématurément en 1956 au début du culte dont il était l'objet, reçoit environ mille lettres par jour d'admiratrices éplorées. La plupart commencent ainsi : « Cher Jimmy, je sais que vous n'êtes pas mort... » Un service spécial est chargé d'entretenir l'extravagante correspondance posthume. Quatre périodiques sont voués exclusivement à la mémoire de l'acteur. L'un d'eux est intitulé : *James Dean revient*. La rumeur fait valoir qu'aucune photo de son enterrement n'a été publiée; elle prétend que l'acteur, défiguré, a dû se retirer du monde. De nombreuses séances spiritiques évoquent le disparu : il a dicté à une vendeuse de Prisunic nommée Joan Collins une longue biographie où il affirme qu'il n'est pas mort, que ceux qui disent qu'il n'est pas mort ont raison. L'ouvrage s'est vendu à cinq cent mille exemplaires.

Dans un des quotidiens les plus importants de Paris, un historien averti, sensible aux symptômes révélateurs de l'évolution des mœurs, s'est ému du phénomène. Il écrit notamment : « On pleure en

procession sur la tombe de James Dean, comme Vénus pleurait sur la tombe d'Adonis. » Il rappelle opportunément que huit albums tirés chacun à cinq cent mille ou six cent mille exemplaires lui sont déjà consacrés et que son père écrit sa biographie officielle. « Des psychanalystes, continue-t-il, explorent son subconscient à l'aide de ses propos de bar. Il n'est point de ville aux Etats-Unis qui n'ait son club James-Dean où les fidèles communient dans son souvenir et vénèrent ses reliques. » On évalue à trois millions huit cent mille les membres de ces associations. Après la mort du héros, « ses vêtements découpés en menus morceaux ont été vendus à raison d'un dollar le centimètre carré ». La voiture au volant de laquelle il s'est tué accidentellement à cent soixante kilomètres à l'heure « a été restaurée, promenée de ville en ville. Pour vingt-cinq cents, on était admis à la contempler. Pour cinquante, on pouvait s'asseoir quelques secondes au volant. La tournée finie, elle a été découpée au chalumeau et les débris vendus aux enchères » 1.

P. 202. *Résurgences du vertige dans les civilisations ordonnées : les incidents du 31 décembre 1955 à Stockholm.* L'épisode en lui-même est minime, sans lendemain. Mais il montre à quel point l'ordre institué demeure fragile, justement à proportion qu'il est strict, et comment les puissances de vertige sont toujours prêtes à reprendre le dessus. Je reproduis la perspicace analyse de la correspondante du *Monde* dans la capitale suédoise :

« Le soir du 31 décembre, comme le *Monde* l'a signalé, cinq mille jeunes gens ont envahi Kungs-

1. PIERRE GAXOTTE : *Le Figaro*. L'article est intitulé : *D'Hercule à James Dean*. Les hebdomadaires féminins, il va sans dire, publient de longs reportages photographiques sur le héros et sur la dévotion délirante dont il bénéficie à titre posthume. Voir aussi l'analyse du phénomène dans l'ouvrage cité d'EDGAR MORIN : *Les Stars*, Paris, 1957, pp. 119-131 : « Le cas James Dean. »

gatan — l'artère principale de Stockholm — et pendant près de trois heures ont « tenu la rue », molestant les passants, renversant les voitures, brisant les vitrines et tentant finalement d'ériger des barricades avec des grilles et des montants arrachés de la place du marché la plus proche. D'autres groupes de jeunes vandales renversaient les vieilles pierres tombales qui entourent l'église voisine et jetaient du haut du pont qui enjambe Kungsgatan des sacs de papier pleins d'essence enflammée. Toutes les forces de police disponibles furent amenées en toute hâte sur les lieux. Mais leur nombre dérisoire — une centaine d'hommes à peine — rendait leur tâche difficile. Ce n'est qu'après plusieurs charges, sabre au clair, et des luttes au corps à corps à dix contre un que les policiers purent rester maîtres du terrain. Plusieurs d'entre eux, à moitié lynchés, durent être transportés à l'hôpital. Une quarantaine de manifestants furent arrêtés. Leur âge variait entre quinze et dix-neuf ans. « *C'est la manifestation la plus grave qui se soit jamais déroulée dans la capitale* », a déclaré le préfet de police de Stockholm.

« Ces événements ont suscité dans la presse et les milieux responsables du pays une vague d'indignation et d'inquiétude qui n'est pas près de s'apaiser. Les pédagogues, les éducateurs, l'Eglise, les innombrables organismes sociaux, qui en Suède encadrent de fort près la communauté, s'interrogent anxieusement sur les causes de cette étrange explosion. Le fait en soi n'est d'ailleurs pas nouveau. Tous les samedis soir, les mêmes scènes de bagarres se produisent dans le centre de Stockholm et des principales villes de province. C'est la première fois cependant que ces incidents atteignent une telle ampleur.

« Ils présentent un caractère presque « kafkaéen » d'angoisse. Car ces mouvements ne sont ni concertés ni prémédités; la manifestation n'a lieu ni « pour » quelque chose ni « contre » quelqu'un. Inexplicablement, des dizaines, des centaines, et lundi des milliers, de jeunes gens se trouvent là. Ils ne se connaissent pas entre eux, ils n'ont rien de

commun que leur âge, ils n'obéissent ni à un mot d'ordre ni à un chef. Ils sont, dans toute l'acception tragique du terme, des « rebelles sans cause ».

« Pour l'étranger, qui sous d'autres cieux a vu des enfants se faire tuer pour quelque chose, cette bagarre dans le vide paraît aussi incroyable qu'incompréhensible. S'il s'agissait même d'un joyeux canular de mauvais goût pour « faire un peu peur aux bourgeois », on se sentirait rassuré. Mais les visages de ces adolescents sont fermés et mauvais. Ils ne s'amuse pas. Ils explosent tout à coup dans une folie de destruction muette. Car ce qu'il y a peut-être de plus impressionnant dans leur foule, c'est leur silence. Dans son excellent petit ouvrage sur la Suède François-Régis Bastide a déjà décrit :

« ... ces oisifs en proie à la terreur de la solitude [qui] se rassemblent, s'agglutinent comme des pingouins, se tassent, grondent, s'injurient les dents serrées, se bourrent de coups sans un cri, sans un mot compréhensible... »

« A part la fameuse solitude suédoise et l'angoisse animale maintes fois décrite que suscite cette longue nuit d'hiver qui commence à deux heures de l'après-midi pour se dissiper dans la vague grisaille à dix heures du matin, où chercher l'explication d'un phénomène dont on retrouve l'écho sous d'autres formes chez toutes les « graines de violence » d'Europe ou d'Amérique ? Parce qu'en Suède les faits se détachent plus nettement qu'ailleurs, l'explication que l'on peut trouver ici vaut sans doute aussi bien pour les « vandales du rock 'n roll' » que pour les « sauvages à motocyclette » d'Amérique, sans oublier les « teddy-boys » londoniens.

« A quel groupe social appartient tout d'abord les jeunes rebelles ? Revêtus comme leurs collègues américains de blousons de cuir sur lesquels se détachent des têtes de mort et des inscriptions cabalistiques, ils sont comme eux pour la plupart des fils d'ouvriers ou de petits employés. Apprentis ou commis de magasin eux-mêmes, ils gagnent à leur âge des salaires qui auraient fait rêver les géné-

rations précédentes. Ce relatif bien-être et, en Suède, la certitude d'un avenir assuré, abolit chez eux l'angoisse du lendemain et rend, du même coup, sans emploi la combativité jadis nécessaire pour « se faire une place dans la vie ». Sous d'autres cieux, c'est au contraire l'excès de difficultés à « percer » dans un monde où le labeur quotidien est dévalué au profit de la gloire des acteurs de cinéma et des gangsters, qui entraîne le désespoir. Dans les deux cas, la combativité, privée de champ d'action valable, explose tout à coup dans un déchaînement aveugle et dénué de sens... » Eva Freden. (*Le Monde*, 5 janvier 1957.)

CHAPITRE IX

RÉSURGENCES DANS LE MONDE MODERNE

P. 207. *Le masque : attribut de l'intrigue amoureuse et de la conspiration politique; symbole de mystère et d'angoisse; son caractère louche.*

Vers 1700, en France, le masque est divertissement de Cour. Il favorise d'agréables équivoques. Mais il reste inquiétant et soudain, chez un chroniqueur aussi réaliste que Saint-Simon, il donne lieu, de la façon la plus déconcertante, à un fantastique digne d'Hoffmann ou d'Edgar Poe :

« Bouligneux, lieutenant général, et Wartigny, maréchal de camp, furent tués devant Verue; deux hommes d'une grande valeur, mais tout à fait singuliers. On avait fait, l'hiver précédent, plusieurs masques de cire de personnes de la Cour, au naturel, qui les portaient sous d'autres masques, en sorte qu'en se démasquant on y était trompé en prenant le second masque pour le visage, et c'en était un véritable, tout différent, dessous; on s'amusa fort à cette badinerie. Cet hiver-ci, on voulut encore s'en divertir. La surprise fut grande lorsqu'on trouva tous ces masques naturels frais, et tels qu'on les

avait serrés après le carnaval, excepté ceux de Bouligneux et de Wartigny, qui, en conservant leur parfaite ressemblance, avaient la pâleur et le tiré de personnes qui viennent de mourir. Ils parurent de la sorte à un bal, et firent tant d'horreur qu'on essaya de les raccommoier avec du rouge, mais le rouge s'effaçait dans l'instant, et le tiré ne se put rajuster. Cela m'a paru si extraordinaire que je l'ai cru digne d'être rapporté; mais je m'en serais bien gardé aussi, si toute la Cour n'avait pas été, comme moi, témoin et surprise extrêmement, et plusieurs fois, de cette étrange singularité. A la fin, on jeta ces deux masques. » *Mémoires de Saint-Simon*, Bibliothèque de la Pléiade, t. II, ch. XXIV (1704), 1949, pp. 414-415.

Au XVIII^e siècle, Venise est en partie une civilisation du masque. Il sert à toute espèce d'usages, et son emploi est réglementé. Voici, selon Giovanni Comisso, celui de la *bautta* (*Les agents secrets de Venise au XVIII^e siècle*, documents choisis et publiés par Giovanni Comisso, Paris, 1944, p. 37, note 1) :

« La *bautta* consistait dans une sorte de mantelet avec capuchon noir et masque. L'origine de ce nom est le cri : *bau, bau*, par lequel on fait peur aux enfants. Tous la portaient à Venise, à commencer par le Doge, quand il voulait aller et venir librement par la ville. Elle était imposée aux nobles, hommes et femmes, dans les lieux publics, pour mettre un frein au luxe et aussi pour empêcher que la classe patricienne soit atteinte dans sa dignité, quand elle se trouverait en contact avec le peuple. Dans les théâtres, les portiers devaient contrôler que les nobles portaient bien la *bautta* sur le visage, mais une fois entrés dans la salle, ils la gardaient ou l'enlevaient suivant leur bon plaisir. Les patriciens, quand ils devaient conférer pour raison d'Etat avec les ambassadeurs, devaient aussi porter la *bautta* et le cérémonial le prescrivait également en cette occasion aux ambassadeurs. »

Le loup est le *volto*; le *zendale* est un voile noir qui enveloppe la tête; le *tabarro* est un manteau léger qu'on porte par-dessus les autres vêtements. On s'en sert pour conspirer et pour se rendre aux mauvais lieux. Il est le plus souvent de couleur écarlate. La loi interdit en principe aux nobles de s'en revêtir. Viennent enfin les travestis du carnaval sur lesquels G. Comisso donne les précisions suivantes :

« Parmi les différents types de travestis usités pendant le carnaval, il y avait : les *gnaghe*, hommes, vêtus en femmes ou non, qui imitaient le timbre aigu de certaines voix de femmes; les *tati*, qui étaient censés représenter de grands enfants stupides; les *bernardoni*, camouflés en mendiants affligés de difformités ou de maux; les *pitocchi*, vêtus comme des loqueteux. Ce fut Giacomo Casanova qui, au cours d'un carnaval, à Milan, eut l'idée d'une mascarade originale de *pitocchi*. Ses compagnons et lui revêtirent de très beaux et précieux habits, qu'ils tailladèrent en différents endroits à coups de ciseaux, les déchirures étant réparées à l'aide de morceaux d'étoffes également précieuses et de couleurs différentes. *Mémoires*, tome V, chapitre XI. » (Comisso, *op. cit.*, p. 133, note 1.)

Le côté rituel, stéréotypé, de la mascarade est fort sensible. Il était encore manifeste vers 1940 au Carnaval de Rio de Janeiro.

Parmi les auteurs modernes qui ont analysé avec le plus de bonheur le trouble qui émane de l'usage du masque, Jean Lorrain peut revendiquer une place éminente. Les réflexions qui introduisent le récit intitulé *L'un d'eux* dans son recueil de contes *Histoires de Masques* (Paris, 1900. Préface de Gustave Coquiot, également sur les masques, mais insinifiante) méritent d'être reproduites :

« Le mystère attirant et répulsif du masque, qui pourra jamais en donner la technique, en expliquer les motifs et démontrer logiquement l'impérieux

besoin auquel cèdent, à des jours déterminés, certains êtres, de se grimer, de se déguiser, de changer leur identité, de cesser d'être ce qu'ils sont; en un mot, de s'évader d'eux-mêmes ?

« Quels instincts, quels appétits, quelles espérances, quelles convoitises, quelles maladies d'âme sous le cartonnage grossièrement colorié des faux mentons et des faux nez, sous le crin des fausses barbes, le satin miroitant des loups ou le drap blanc des cagoules ? A quelle ivresse de haschisch ou de morphine, à quel oubli d'eux-mêmes, à quelle équivoque et mauvaise aventure se précipitent, les jours de bals masqués, ces lamentables et grotesques défilés de dominos et de pénitents ?

« Ils sont bruyants, débordants de mouvements et de gestes, ces masques, et pourtant leur gaieté est triste; ce sont moins des vivants que des spectres. Comme les fantômes, ils marchent pour la plupart enveloppés dans des étoffes à longs plis, et, comme les fantômes, on ne voit pas leur visage. Pourquoi pas des stryges sous ces larges camails, encadrant des faces figées de velours et de soie ? Pourquoi pas du vide et du néant sous ces vastes blouses de Pierrot drapées à la façon de suaires sur des angles aigus de tibias et d'humérus ? Cette humanité, qui se cache pour se mêler à la foule, n'est-elle pas déjà hors la nature et hors la loi ? Elle est évidemment malfaisante puisqu'elle veut garder l'incognito, mal intentionnée et coupable puisqu'elle cherche à tromper l'hypothèse et l'instinct; sardonique et macabre, elle emplit de housculades, de lazzis et de huées la stupeur hésitante des rues, fait frissonner délicieusement les femmes, tomber en convulsions les enfants, et songer vilainement les hommes, tout à coup inquiets devant le sexe ambigu des déguisements.

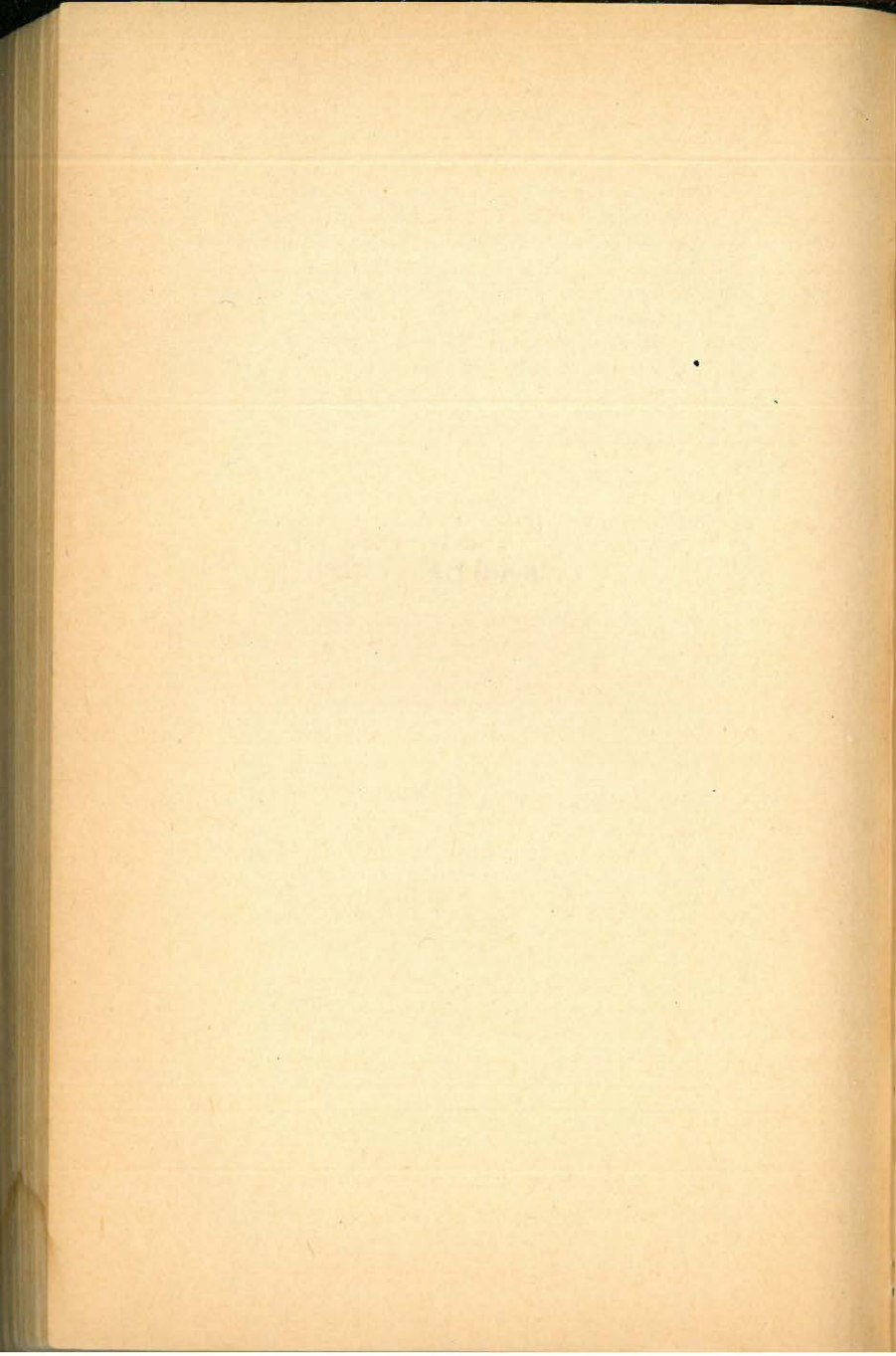
« Le masque, c'est la face trouble et troublante de l'inconnu, c'est le sourire du mensonge, c'est l'âme même de la perversité qui sait corrompre en terrifiant; c'est la luxure pimentée de la peur, l'angoissant et délicieux aléa de ce défi jeté à la curiosité des sens : « Est-elle laide ? est-il beau ? est-il jeune ?

est-elle vieille ? C'est la galanterie assaisonnée de macabre et relevée, qui sait ? d'une pointe d'ignoble et du goût du sang; car où finira l'aventure ? dans un garni ou dans l'hôtel d'une grande demi-daine, à la Préfecture peut-être, car les voleurs se cachent aussi pour commettre leurs coups, et, avec leurs sollicitants et terribles faux visages, les masques sont aussi bien de coupe-gorge que de cimetière : il y a en eux du tire-laine, de là fille de joie et du revenant. »

(*Histoires de Masques*, pp. 3-6.)

FIN

TABLE



PREMIÈRE PARTIE

I.	— DÉFINITION DU JEU	13
II.	— CLASSIFICATION DES JEUX	25
	a) Catégories fondamentales	30
	b) De la turbulence à la règle	52
III.	— VOCATION SOCIALE DES JEUX	67
IV.	— CORRUPTION DES JEUX	74
V.	— POUR UNE SOCIOLOGIE A PARTIR DES JEUX	93

DEUXIÈME PARTIE

VI.	— THÉORIE ÉLARGIE DES JEUX	113
VII.	— SIMULACRE ET VERTIGE	125
	a) Interdépendance des jeux et des cultures	127
	b) Le masque et la transe	136
VIII.	— COMPÉTITION ET HASARD	155
	a) Transition	159
	b) Le mérite et la chance	175
	c) La « délégation »	191
IX.	— RÉSURGENCES DANS LE MONDE MODERNE	205

COMPLÉMENTS

I.	— IMPORTANCE DES JEUX DE HASARD	227
II.	— DE LA PÉDAGOGIE AUX MATHÉMATIQUES..	253

DOSSIER 277

1. — *Mimicry* chez les insectes;
2. — Vertige dans le *volador* mexicain;
3. — Joie de détruire chez un singe capucin;
4. — Développement des « appareils à sous ». Engouement qu'ils suscitent;
5. — Horoscopes et superstitions;
6. — Goût des stupéfiants chez les fourmis;
7. — Mécanisme de l'initiation dans les sociétés à masques;
8. — Exercice du pouvoir politique par les Masques;
9. — Intensité de l'identification à la vedette. Le culte de James Dean;
10. — Le vertige dans les civilisations ordonnées : les incidents du 31 décembre 1956 à Stockholm;
11. — Le masque, attribut de l'intrigue amoureuse et de la conspiration politique.

ACHEVÉ D'IMPRIMER SUR LES PRESSES
DE L'IMPRIMERIE MODERNE, 177, AVENUE
PIERRE-BROSSOLETTE, A MONTROUGE
(SEINE), LE TROIS JANVIER MIL NEUF CENT
CINQUANTE-HUIT.

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1958
N° d'édition : 6090 — N° d'impression : 4110

Imprimé en France



ROGER CAILLOIS

LES JEUX ET LES HOMMES

Il y a longtemps déjà que philosophes et sociologues ont été frappés par l'interdépendance des jeux et de la culture, certains allant même jusqu'à reconnaître l'origine de la culture dans l'esprit de jeu. Dans ce livre remarquable par sa densité, sa clarté, son esprit scientifique et ses qualités littéraires, Roger Caillois apporte à la question une contribution capitale.

D'abord, et pour la première fois, il fait un recensement des sortes de jeux auxquels s'adonnent les hommes. Il établit ainsi pour toute étude future du problème une base analytique indispensable.

Puis à partir de ce recensement (auquel des tableaux prêtent une vérité spectaculaire) il élabore une théorie de la civilisation qui se présente non pas comme une sociologie des jeux, mais comme une sociologie à partir des jeux. Roger Caillois, éditeur et disciple de Montesquieu, tire en effet de sa classification une interprétation hardie et systématique des différentes cultures où se reflètent les tempéraments humains, où se déchiffrent les pièges de l'histoire. Ses conjonctures heureuses, ses impasses fatales.

Ayant réparti les jeux en quatre grandes catégories correspondant à la compétition, à la chance, au simulacre et au vertige, il écrit en introduction à sa théorie de la civilisation : « Les sociétés primitives, que je nommerai plutôt les *sociétés à tohu-bohu*, qu'elles soient australiennes, américaines, africaines, sont des sociétés où règnent également le masque et la possession, c'est-à-dire le *simulacre* et le *vertige* ; à l'inverse, les Incas, les Assyriens, les Chinois ou les Romains présentent des sociétés ordonnées, à bureaux, à carrière, à codes et barèmes, à privilèges contrôlés et hiérarchisés, où la *compétition* et la *chance*, c'est-à-dire, ici, le mérite et la naissance, apparaissent comme les éléments premiers et d'ailleurs complémentaires du jeu social. Ce sont, par opposition aux précédentes, des *sociétés à comptabilité*. Tout se passe comme si, dans les premières, simulacre et vertige, ou si l'on veut pantomime et extase, assuraient l'intensité et, par suite, la cohésion de la vie collective, tandis que, dans celles du second genre, le contrat social consistait en un compromis, un décompte, implicites entre l'hérédité, c'est-à-dire une sorte de hasard, et la capacité, qui suppose comparaison et compétition. »

Roger Caillois nous propose un outil nouveau pour la connaissance et la compréhension, de plus en plus nécessaires, des peuples et des cultures : « *Dis-moi à quoi tu joues, je te dirai qui tu es.* »

