

Le jeu

Colas Duflo

▶ **To cite this version:**

Colas Duflo. Le jeu : de Pascal à Schiller. Presses Universitaires de France, 94, pp.132, 1997, Philosophies, 2-13-048688-6. hal-01628004

HAL Id: hal-01628004
https://hal.parisnanterre.fr/hal-01628004

Submitted on 2 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

PHILOSOPHIES

Le jeu

DE PASCAL A SCHILLER

PAR COLAS DUFLO

puf

Copyrighted material

Copyrighted material

PHILOSOPHIES

LE JEU
De Pascal à Schiller

PAR COLAS DUFLO



PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE



Copyrighted material

PHILOSOPHIES

Collection fondée par
Françoise Balibar, Jean-Pierre Lefebvre
Pierre Macherey et Yves Vargas

Collection dirigée par
Françoise Balibar, Jean-Pierre Lefebvre
Pierre-François Moreau
et Yves Vargas

ISBN 2 13 048688 6
ISSN 0766-1398

Dépôt légal — 1re édition : 1997, août
© Presses Universitaires de France, 1997
108, boulevard Saint-Germain, 75006 Paris

Copyrighted material

Sommaire

5 *Introduction*

13 *La thématique du jeu jusqu'au XVIII^e siècle*

« S'il peut y avoir quelque vertu dans les jeux... » (Thomas d'Aquin), 15

« Je voudrais aussi que vînt quelqu'un qui fît un traité mathématique de tous les genres de jeux... » (Leibniz), 24

« La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement, et cependant c'est la plus grande de nos misères » (Pascal), 33

Le bilan de l' « Encyclopédie », 49

55 *Le siècle du jeu : l'autoportrait du joueur au XVIII^e siècle : l' « Histoire de ma vie » de Casanova*

Divers jeux, 60

Gagner/Perdre, 61

Une société du jeu, 63

Le joueur, 67

71 *Légalité et invention, ou comment Kant prépare Schiller*

Les *Réflexions sur l'éducation*, 76

L'*Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, 81

La *Critique de la faculté de juger*, 83

91 *Les « Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme » de Schiller*

La division anthropologique, 97

Anthropologie pragmatique, 98 ; Anthropologie pure, 101

Le jeu, 106

Solution au problème anthropologique, 106 ; Caractéristiques du jeu ainsi conçu, 110

115 *Textes*

1 – Leibniz, *Drôle de pensée* (extraits), 115

2 – D'Alembert, article « Bassette » de l'*Encyclopédie*, 124

3 – Kant, *Réflexion 987*, 125

Copyrighted material

Merci à Sabine Compoint, Sylvia Giocanti, Jacqueline Lagrée, André Charrak, François Marty, Pierre-François Moreau, Luc Ruiz, Pierre Sauvanet, André Tosel, la famille Duflo, et tous ceux sans qui ce texte ne serait pas ce qu'il est.

Copyrighted material

Introduction

> « Il semble que nous sommes si accoutumés au jeu et au badinage que nous nous jouons jusque dans les occupations les plus sérieuses, et quand nous y pensons le moins. »
>
> Leibniz, *Essais de Théodicée*, I, 56.

Finalement, on ne s'étonne pas de voir un livre intitulé *Le Jeu* figurer dans une collection qui se proclame consacrée aux « philosophies ». A bien regarder, il n'y a guère plus que les préfaces des livres « sérieux » sur le jeu à manifester de la surprise, pour le coup quelque peu rhétorique, à traiter de ce thème. Et c'est bien plutôt notre absence d'étonnement qui mériterait de nous étonner.

Si l'on nous interrogeait à ce propos, si l'on nous demandait en quoi la notion de jeu concerne la philosophie et son étude, sans doute serions-nous capables de donner plusieurs réponses satisfaisantes. Nous dirions d'abord, par exemple, que la philosophie, sans s'engager dans la question discutée de sa définition, est entre autres une discipline qui a pour vocation de nous aider à nous comprendre nous-mêmes et ce qui nous entoure. Or, il n'est pas difficile de voir que nous rencontrons sans cesse le jeu autour de nous, et que nous-mêmes nous jouons souvent, au propre comme au figuré, ou qu'en tout cas nous avons beaucoup joué dans notre enfance (car nous savons comme une évidence qu'il est essentiel que les enfants jouent). De ce point de vue, il semble qu'il y ait là une réalité qui nous concerne et peut-être, pour répondre à l'impératif « connais-toi toi-même », faut-il aussi savoir ce que c'est que le jeu, pourquoi nous jouons, et qui nous sommes pour être

Copyrighted material

ainsi capable de jouer. Ainsi la question du jeu n'est sans doute pas totalement étrangère à la préoccupation philosophique[1].

D'autre part, ce n'est pas seulement la réalité du jeu et des joueurs que nous rencontrons sans cesse, mais, plus souvent encore, la notion même de jeu, sous la forme du « jeu des facultés », sur lequel nous reviendrons, qui fait les beaux jours des cours d'esthétique, mais aussi plus couramment dans les expressions qui disent le « jeu politique », le « jeu économique », le « jeu théâtral », etc. Comme l'écrit T. Lenain : « La culture contemporaine a élevé la notion de jeu à des dignités inouïes. Partout où l'on s'attache à la compréhension des pratiques (artistiques, techniques, sociales, économiques et autres), il est devenu naturel d'y recourir comme à un schème programmatique ou interprétatif de premier ordre. »[2]

Ainsi, si l'on nous dit que le jeu est une dimension essentielle de l'existence humaine, nous ne serons pas surpris. Nous aurons peut-être même l'impression d'entendre un lieu commun – rien à tout le moins de très révolutionnaire et qui bouleverse nos habitudes de pensée : l'importance de la notion de jeu est une idée acquise.

Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi. Longtemps, le jeu fut considéré principalement comme une activité infantile, en elle-même de peu de valeur, qui ne méritait pas qu'on en fasse un trop grand cas, ni d'attirer l'attention du sage. Jusqu'au XVII[e] siècle, les textes philosophiques ne s'en préoccupent souvent qu'en passant et sans s'y arrêter vraiment. Bien sûr, il arrive parfois, comme on en verra quelques exemples, qu'un auteur rencontre le sujet au détour d'un problème, mais c'est presque toujours pour conclure

1. Voir C. Duflo, *Le Jeu, une approche philosophique*, PUF, « Pratiques théoriques », 1997.

2. T. Lenain, *Pour une critique de la raison ludique. Essai sur la problématique nietzschéenne*, Vrin, « Pour demain », 1993, p. 9.

Copyrighted material

au peu d'importance à lui accorder. Si, au contraire, nous admettons volontiers l'importance de la notion, c'est bien que quelque chose s'est passé depuis.

« Connais-toi toi-même », comme impératif philosophique, cela implique aussi de s'interroger sur nos propres idées et sur leur histoire, et cela signifie, entre autres, qu'il faut tâcher de comprendre comment ce qui nous semble une évidence immédiate est en réalité une idée historiquement produite, le résultat d'une genèse, un héritage. Comment cette notion s'est-elle construite ? Quelle est l'histoire de notre idée de jeu ? Par quel processus est-elle devenue celle que nous connaissons aujourd'hui ?

Il est facile de cerner en première approche la période de l'histoire où se produit cette mutation et qui doit fixer les bornes de notre étude. Elle a lieu aux XVII^e^ et XVIII^e^ siècles, et trouve son complet achèvement dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* de Schiller, après lesquelles commence l'histoire contemporaine de la pensée du jeu.

Non qu'on n'en ait jamais parlé auparavant et qu'aucune page n'ait été consacrée à ce sujet. Simplement, le jeu était mis du côté du divertissement et assimilé par là même aux choses qui n'ont pas véritablement d'importance et auxquelles on ne doit pas accorder trop d'attention. Les pages de l'*Éthique à Nicomaque,* X, 6, le montrent bien. Puisqu'il ne sera guère question plus loin de l'Antiquité, attardons-nous un peu sur ce texte important qui évoque de façon fondatrice de nombreux thèmes que nous retrouverons dans les discours ultérieurs sur le jeu, et sert ainsi à nous y introduire.

« Ce n'est donc pas dans le jeu que consiste le bonheur. Il serait en effet étrange que la fin de l'homme fût le jeu, et qu'on dût se donner du tracas et du mal pendant toute sa vie afin de pouvoir s'amuser ! »[1]

1. Aristote, *Éthique à Nicomaque,* X, 6, 1176 *b,* trad. J. Tricot, Vrin, 1979, p. 507.

Copyrighted material

Ce rapprochement, qui mentionne, pour la rejeter immédiatement, une possible identification du jeu et de la fin suprême, le bonheur, peut sembler au premier abord surprenant. Il est pourtant parfaitement justifié. Entre le jeu et l'*eudaimonia* il y a en effet une proximité telle qu'elle mérite qu'Aristote consacre un chapitre à justifier de leur nécessaire distinction.

Au livre I de l'*Éthique à Nicomaque,* Aristote avait clairement accepté l'idée, assez généralement répandue, que le bonheur doit être considéré comme la fin des actions humaines. Mais la notion d'*eudaimonia,* qu'on traduit généralement par « bonheur », mérite d'être précisée. L'*eudaimonia,* en effet, ce n'est ni une sensation, ni un état, comme le plaisir, ni même une disposition, car le bonheur pourrait alors être dit appartenir même à quelqu'un que rien ne nous permet de qualifier d'heureux. L'*eudaimonia,* bien plutôt, doit être considérée comme un acte. La fin suprême, le bonheur, est déploiement d'une activité, d'une *energeia.* Encore faut-il préciser de quelle sorte d'acte il s'agit.

On distinguera en effet les activités utilitaires, qui servent à autre chose et ne trouvent pas en elles-mêmes leurs propres fins, et celles qui n'ont qu'elles-mêmes pour but. Or, si le bonheur est un acte et la fin des actions humaines, il est clair qu'il doit nécessairement faire partie de la deuxième catégorie. Il ne saurait en même temps être fin et moyen ; bien plutôt, ce sont tous les autres actes, considérés en tant que moyens, qui sont moyens pour cet acte suprême. L'*eudaimonia* se définit par la complétude et par l'autosuffisance. Le bonheur est cet acte auquel il ne manque rien.

Le bonheur doit donc être final et se suffire à lui-même : il doit être choisi pour lui-même. « Sont désirables en elles-mêmes les activités qui ne recherchent rien en dehors de leur pur exercice. »[1] Or, deux types d'activités répon-

1. *Ibid.*, X, 6, 1176 *b*, p. 505.

Copyrighted material

dent à ce critère. Il s'agit d'une part de l'action vertueuse, bien sûr, car celui qui agit vertueusement fait ce qui est souhaitable en soi, à savoir l'action vertueuse. Cela est clair, et déjà élucidé par Aristote au livre I. Mais il s'agit d'autre part, et ceci est bien plus surprenant, de l'activité de jeu. Que cherche en effet celui qui joue sinon le plaisir du jeu lui-même ? Voici donc un acte qui est souhaitable en soi : la cause finale du jeu est le jeu lui-même.

Aristote avance deux preuves pour confirmer cette thèse. La première est que l'on voit souvent ceux qui sont vraiment amateurs d'un jeu en arriver à négliger ce qui pourrait leur être utile quant aux soins du corps ou de la fortune, ce qui montre combien le jeu se suffit à lui-même. La deuxième est puisée dans l'opinion commune. Ceux qu'elle nomme les heureux de ce monde, en effet, consacrent leurs loisirs aux divertissements, et récompensent les bouffons et inventeurs de nouveaux amusements. Voilà ceux qui ont tout qui consacrent leurs loisirs aux divertissements, ce qui appuie l'idée que les jeux valent comme fin en soi.

On dira que cette deuxième preuve est assez faible. On aura raison. Elle n'est là que pour servir d'angle d'attaque au second mouvement de ce chapitre, qui en constitue le véritable but : disqualifier le jeu, lui ôter toute possibilité de concourir au titre de fin suprême[1].

Si le tyran, comme l'enfant, donne au jeu (assez vite assimilé aux « plaisirs corporels »[2]) la plus grande valeur, c'est qu'il ne sait pas s'élever au plaisir pur de l'âme. C'est à l'homme vertueux de juger du jeu, c'est à l'espèce d'âme la plus excellente de dire quelle est l'activité qui doit défi-

1. Léon Robin signale que cette disqualification a indirectement pour motif d'écarter du débat sur la vertu toute « conception *esthétique* de la moralité ». Il n'en reste pas moins que c'est la notion de jeu qui est directement visée (Léon Robin, *Aristote*, PUF, 1944, p. 222-223).

2. Aristote, *Éthique à Nicomaque*, X, 6, 1176 *b*, p. 506.

Copyrighted material

nir le bonheur, la fin suprême, et ce sera donc une activité conforme à la vertu, et non un divertissement. De plus, chacun reconnaît que les activités sérieuses valent mieux et émanent d'une meilleure partie de l'âme que les activités ludiques. C'est du côté de l'enfance que doit se situer le jeu. Enfin, il y aurait un bien cruel paradoxe à penser que nous ne peinons que pour les instants futiles et évanescents du divertissement.

Quel était le principal argument qui aurait pu faire du jeu quelque chose de souhaitable en soi ? C'est qu'il s'agissait d'un acte accompagné de plaisir, qui semblait à lui-même sa propre fin. C'est ici qu'Aristote fait accomplir à l'argumentation un surprenant retournement. Le jeu, va-t-il montrer, n'est ni une fin, ni même une activité au plein sens du terme. « Le jeu est, en effet, une sorte de délassement, du fait que nous sommes incapables de travailler d'une façon ininterrompue et que nous avons besoin de relâche. Le délassement n'est donc pas une fin car il n'a lieu qu'en vue de l'activité. »[1] Paradoxal concept que le jeu : activité recherchée pour elle-même en apparence, il s'avère qu'il n'est ni fin ni acte, mais repos de l'activité[2].

Ainsi le jeu sort-il pour longtemps de la scène philosophique. On aura remarqué que l'acte d'exclusion porte sur peu de chose : le consentement universel des âmes ver-

1. *Ibid.*, p. 507. Tricot renvoie en note, sur ce thème de l'*anapausis* (repos, pause, détente), à IV, 14. Notons que ce chapitre IV, 14, inspire en partie les textes de Thomas d'Aquin que nous évoquerons plus loin.

2. On lira aussi ce texte des *Politiques,* VIII, 3, 1337*b* (trad. P. Pellegrin, Garnier-Flammarion, 1990, p. 521-522) : « Il faut rechercher ce qu'il convient de faire dans cette vie de loisir. Ce n'est certainement pas jouer, car alors le jeu serait nécessairement pour nous la fin de la vie. [...] Il faut plutôt recourir aux jeux durant notre labeur (car celui qui peine a besoin de détente et le jeu vise à la détente alors que le labeur s'accompagne de fatigue et d'effort), pour cette raison il faut introduire les jeux dans l'éducation en y ayant recours au moment opportun, c'est-à-dire en s'en servant à titre de remède. Car le mouvement de l'âme dû au jeu est un relâchement et, par le plaisir qu'il procure, une détente. »

Copyrighted material

tueuses à considérer les activités sérieuses comme supérieures aux divertissements, l'assimilation rapide du jeu aux plaisirs du corps, et enfin ce paradoxe qui est le point crucial de l'argumentation et qui consiste à décrire cette activité comme une sorte de repos.

Reste que ce texte contient un grand nombre de thèmes que nous retrouverons tout au long de l'histoire de la pensée du jeu. L'opposition du jeu au sérieux tout d'abord, et l'assimilation du jeu aux plaisirs puérils et aux plaisirs du corps qui en découle. L'affirmation aussi que le joueur trop passionné peut se nuire à lui-même mais que le jeu, bien compris, appartient au domaine de l'hygiène de vie et trouve essentiellement sa juste place dans l'éducation, comme le montre le texte des *Politiques,* VIII, 3. Enfin et surtout, on trouve ici l'idée que le jeu est une activité qui a en elle-même sa propre fin. Comme l'*eudaimonia,* le jeu est un acte auquel il ne manque rien. Cette proximité du jeu et de la fin suprême, d'une part, et l'analogie possible, d'autre part, entre le jeu et l'acte vertueux puisqu'ils ont tous deux leur fin en eux-mêmes, qu'ils sont en un sens gratuits et autosuffisants[1], Schiller s'en souviendra lorsqu'il réhabilitera le thème du jeu en philosophie dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme.*

Au fond, si le jeu n'est pas digne de l'intérêt de l'homme de bien c'est qu'il s'agit d'une activité mineure, dans tous les sens du terme, à la fois sans portée et puérile : il faut être bien peu élevé dans la hiérarchie des fonctions de l'âme ou bien être très fatigué pour y consacrer son loisir. Il ne s'agit guère ici d'un objet digne d'être étudié, ni de la préoccupation du penseur. Si la philosophie est une affaire sérieuse, alors elle n'a rien à faire avec le jeu et doit

1. Notons à ce sujet qu'on trouve encore dans *Politiques,* VIII, l'idée que certaines activités, comme la musique du point de vue du musicien, peuvent être comprises comme des anticipations praxiques de la fin suprême, qui est la contemplation.

Copyrighted material

laisser un si futile domaine au non-sage. A moins que tout le schéma sur lequel s'appuie cette discrimination ne soit remis en question, qu'on puisse concevoir, par exemple, que l'enfant soit digne d'intérêt, que le jeu ne s'oppose pas nécessairement au sérieux ni ne s'assimile directement aux plaisirs du corps et qu'enfin l'on puisse imaginer qu'une activité qui n'est, à proprement parler, ni belle, ni vertueuse, ni utile, se retrouvant ainsi hors des grandes catégories qui servent à classer et évaluer l'homme dans ses actes, soit cependant nécessaire pour définir l'humain.

C'est avec Schiller que toutes ces nécessaires transformations dans la pensée vont trouver leur point d'aboutissement et leur formulation définitive. La phrase fameuse de la quinzième des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* selon laquelle l'homme « n'est tout à fait homme que là où il joue »[1], n'est pas autre chose, historiquement parlant, que l'expression de ce grand renversement des valeurs conceptuelles.

Comment ce retournement s'est-il accompli ? C'est là ce que nous allons tâcher de comprendre.

1. F. von Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen),* éd. bilingue, trad. R. Leroux, Aubier-Montaigne, 1943, rééd. mise à jour par M. Halimi, Aubier, 1992, p. 221.

Copyrighted material

La thématique du jeu jusqu'au XVIII^e siècle

Admettons qu'on appelle « Schiller » le moment significatif de l'histoire des idées où la notion contemporaine du jeu se détermine, où le jeu quitte son insignifiance pour devenir élément pertinent d'une anthropologie, et paradigme au-delà. On devine bien, cependant, que Schiller n'arrive pas à partir de rien. Au contraire, il semble clair qu'il est préparé par une double histoire qu'il faut prendre en compte, parce qu'elle suppose autant une évolution des regards sur le phénomène ludique comme tel, que de la compréhension qu'on a de celui qui joue et de ses motifs. Il s'agit, d'une part, de l'histoire des apparitions du thème du jeu dans les textes théoriques, que leurs auteurs soient théologiens, philosophes, moralistes ou scientifiques ; ils dessinent un certain nombre d'attitudes, dont certaines connaissent des évolutions et des mutations et dont d'autres demeurent quasiment semblables de l'Antiquité au XVIII^e siècle. Ce sera l'objet des deux premiers chapitres de ce livre. Il s'agit d'autre part de ce parcours philosophique qui, au XVIII^e siècle, amène à reconsidérer la question anthropologique et à rendre nécessaire l'intervention du thème du jeu. C'est là ce que nous examinerons dans le troisième chapitre et dans le début du quatrième, dont la fin montrera le point où ces deux trajets se rejoignent. Sans prétendre en effet décrire ici exhaustivement cette double sédimentation, il importe du moins d'en rendre compte pour comprendre l'apport philosophique de Schiller.

L'histoire de la thématique du jeu proprement dite est à la fois assez longue, si l'on veut relever toutes les occurrences du terme jusqu'au XVIII^e siècle, et assez courte à

Copyrighted material

raconter, si l'on s'en tient à ce qui est dit et non simplement aux multiples écrits où cela a été dit. Elle est en effet extraordinairement redondante et très peu évolutive, sans doute parce que le jeu n'y est pas saisi comme un objet véritablement digne d'être pensé.

Chronologiquement, en effet, il apparaît qu'on peut faire commencer cette histoire avec Héraclite et une certaine phrase sur le temps qui fera les beaux jours de ceux qui, au XX^e^ siècle, traiteront le jeu comme un paradigme[1]. Si l'on préfère laisser de côté le «jeu du monde» et se contenter plus modestement d'essayer de comprendre le jeu humain, on pourra faire commencer cette chronologie avec Platon[2] ou avec le très riche texte d'Aristote dans l'*Éthique à Nicomaque,* X, 6.

Mais, en vérité, au risque d'être un peu schématique, on peut résumer l'ensemble de ces textes en disant qu'il n'y a jusqu'au XVIII^e^ siècle que deux grands genres d'interrogations sur le jeu. Il s'agit d'abord de questions concernant sa valeur éthique, qui comportent aussi certaines implications sociopolitiques. Il s'agit ensuite, plus tardivement dans l'histoire, de problèmes ayant trait aux enjeux épistémologiques de la question. Nous verrons enfin que la philosophie de Pascal, d'une certaine façon, offre un lieu où se rejoignent ces différentes lignes d'investigation.

1. «Le temps est un enfant qui s'amuse, il joue au trictrac./ A l'enfant la royauté» (Héraclite, fragment B LII, in *Les écoles présocratiques,* édition établie par Jean-Paul Dumont, Paris, Gallimard, «Folio», 1991, p. 78) (voir aussi le fragment C V, p. 107).

2. «Platon fit un jour, dit-on, des reproches à un homme qui jouait aux dés. L'autre lui répond qu'il s'emportait pour bien peu de chose, et Platon lui dit: "Mais l'habitude d'y jouer n'est pas peu de chose"» (Diogène Laërce, *Vie, doctrines et sentences des philosophes illustres,* trad. R. Genaille, Paris, Garnier-Flammarion, 1965, p. 165).

Copyrighted material

« S'il peut y avoir quelque vertu dans les jeux... »

Les sociétés, les États, et les différents types d'autorités spirituelles, morales ou politiques, ne sont pas restés indifférents aux jeux. L'histoire politique du jeu abonde, on le sait, du double et contradictoire mouvement d'interdictions et d'encouragements. Ceux-ci sont faciles à comprendre, une fois que l'on a saisi qu'ils visent essentiellement les jeux que l'État organise pour son profit, tels les multiples loteries ou bien les jeux du cirque. La Rome impériale, à cet égard, peut être à juste titre considérée comme l'initiatrice de ce que l'on pourrait appeler une « politique des jeux », maniant tour à tour l'interdit – Septime Sévère, Justinien – et l'incitation – Auguste patronna une loterie publique[1]. Celles-là, en revanche, sont plus intéressantes car elles supposent une interrogation sur la valeur du jeu, l'interdiction en effet ne pouvant trouver sa justification que dans une analyse de l'activité qu'on interdit, de sa nature comme de ses conséquences.

On sait en effet que la plupart des sociétés occidentales tenteront d'interdire ou au moins de réglementer strictement, à de multiples reprises et toujours aussi inefficacement, tous les jeux de hasard et d'argent qui échappent au contrôle d'État. La multiplication des ordonnances et des édits témoigne à la fois de ces condamnations répétées et de leur peu de succès. Les autorités temporelles seront pourtant toujours encouragées en ce sens par l'Église chrétienne, en particulier, qui juge sévèrement ce genre de jeux. On devine bien sûr quels

1. Voir l'article de Jean Cazeneuve, « Le jeu dans la société », in *Encyclopaedia Universalis,* art. « Jeu », p. 569 ; J.-M. Mehl, *Les jeux au royaume de France du XIII^e au début du XVI^e siècle,* Fayard, 1990 ; Pierre Robert, « Les origines de la répression des jeux en droit anglo-saxon : le contrôle de l'*Homo ludens* dans l'Angleterre du XIV^e au XVI^e siècle », *in* F. Ost et M. van de Kerchove, *Le Jeu : un paradigme pour le droit,* Librairie générale de Droit et de Jurisprudence, coll. « Droit et société », n° 2, 1992, p. 279-293.

Copyrighted material

sont les motifs sociaux qui viennent imposer ces condamnations. Pour ceux qui réprouvent les jeux, les joueurs se caractérisent essentiellement par des comportements nuisibles pour eux-mêmes comme pour leur entourage, aux conséquences déplorables et socialement répréhensibles : ils vont dans de mauvais lieux, à la frontière du licite et de l'interdit, se ruinent, appauvrissent et déshonorent leur famille[1], se laissent emporter par leurs passions, blasphèment[2], se battent, etc. Une page du *Diable boiteux* (1726) concentre tous les lieux communs des griefs à l'égard du jeu :

« Deux jeunes cavaliers jouaient ensemble aux cartes, dans ce tripot où vous voyez tant de lampes et de chandelles allumées. Ils se sont échauffés sur un coup, ont mis l'épée à la main, et se sont blessés tous deux mortellement. Le plus âgé est marié, et le plus jeune est fils unique. Ils vont rendre l'âme. La femme de l'un et le père de l'autre, avertis de ce funeste accident, viennent d'arriver. Ils remplissent de cris tout le voisinage. Malheureux enfant, dit le père en apostrophant son fils qui ne saurait l'entendre, combien de fois t'ai-je exhorté à renoncer au jeu ? Combien de fois t'ai-je prédit qu'il te coûterait la vie ? [...] De son côté, la femme se désespère. Quoique son époux ait perdu au jeu tout ce qu'elle lui a apporté en mariage ; quoiqu'il ait vendu toute les pierreries qu'elle avait, et jusqu'à ses habits, elle est inconsolable de sa perte. Elle maudit les cartes, qui en sont la cause ; elle maudit celui qui les a inventées ; elle maudit le tripot et tous ceux qui l'habitent.

1. Diderot met en garde les maris dont les femmes jouent : quand elles ont trop perdu, elles finissent par miser leur vertu. Ainsi le chapitre XII des *Bijoux indiscrets* (1748) se charge-t-il de « transmettre [...] un bon avis à tous ces maris imbéciles qui laissent risquer à leurs femmes l'honneur et la fortune de leur maison sur une carte ou sur un dé » : « Mais d'où leur vient cette fureur, comment peuvent-elles se résoudre à passer les nuits autour d'une table de pharaon, à trembler dans l'attente d'un as ou d'un sept ? Cette frénésie altère leur santé et leur beauté [...] sans compter les désordres où je suis sûr qu'elle les précipite. »

2. Leibniz, dans son projet d'une Académie des jeux, s'en soucie, qui mentionne : « Il faudroit empêcher qu'à l'Académie on ne jurât point ; et n'y blasphemât point Dieu. Car c'est le prétexte pourquoi on a supprimé les Académies » (*Drôle de pensée* (1675), Berlin, Akademie Verlag, 1971, IV, I, p. 566) (voir texte 1).

Copyrighted material

« Je plains fort les gens que la fureur du jeu[1] possède, dit don Cléophas. Ils ont souvent l'esprit dans une horrible situation. Grâces au ciel, je ne suis point entiché de ce vice-là. »[2]

La littérature abonde, parfois jusqu'à la caricature, en exemples de familles ruinées par un père joueur invétéré, pour dire quelle est la désorganisation du tissu social provoquée par le jeu d'argent et la menace qu'il fait porter sur les vertus civiques traditionnelles. Ceci vient montrer un effet intéressant du jeu de hasard sur la morale publique, qui explique en partie son rejet. C'est que, dans le jeu d'argent, l'argent devient paradoxalement dévalorisé. Son gain ou sa perte ne sont plus justifiés par un système d'échange fondé sur la valeur des choses et le travail humain mais, au contraire, sont provoqués par un arbitraire insensé ou, plutôt, dépourvu de tout autre sens que celui qui lui est conféré par le jeu lui-même. Dans tous les témoignages sur le jeu d'argent, on peut ainsi lire la description de l'étrange rapport à la valeur qui s'y instaure. A proprement parler, l'argent devient in-signifiant. Il n'est plus signe d'autre chose et n'a plus sens que comme enjeu. C'est dire qu'il prend à la fois énormément de valeur *dans* le jeu, mais une valeur sans rapport avec ce que l'on pourrait appeler rapidement sa valeur « réelle » dans la vie sociale « normale ». Il n'a de valeur que comme *risqué*[3]. Il y a condamnation parce que le jeu d'argent organise une répartition des biens fondamen-

1. L'expression « fureur du jeu » est en elle-même un lieu commun que l'on retrouve sans cesse dans les textes sur le jeu du XVII^e au XVIII^e siècle. Elle forme même le titre d'un livre de J. Dusaulx, *Lettres et réflexions sur la fureur du jeu* (1775).

2. A.-R. Le Sage, *Le Diable boiteux*, Gallimard, « Folio », 1984, p. 49.

3. Leibniz l'avait bien compris, qui propose déjà, pour renforcer cette dévalorisation de l'argent joué, de le remplacer par des jetons, comme dans nos modernes casinos : « On distribueroit des marques à ceux qui voudroient jouer là-dedans ; et ainsi ils ne joueroient point d'argent, mais des marques, ce qui fait jouer les gens plus aisément » (*Drôle de pensée*, Berlin, Akademie Verlag, 1971, IV, I, p. 566).

Copyrighted material

talement a-morale et étrangère à toute idée de justice, qui nie, en l'ignorant, la répartition sociale autolégitimée. Mais dès lors qu'on comprend que le sens d'une telle condamnation réside dans la façon dont le jeu fait sortir l'argent du système social des signes, de l'organisation qui lui donne sens, on rencontre deux thèmes importants qui se retrouveront dans les diverses analyses du phénomène ludique, même celles qui ne visent pas à sa condamnation et ne portent pas simplement sur les jeux d'argent, mais tâchent d'un point de vue plus général d'en analyser le fonctionnement. Si, en effet, le jeu est assez puissant pour désinvestir l'argent de sa signification « réelle », alors c'est qu'il doit être compris, d'une part, dans son rapport à la société, dans sa curieuse façon de se situer de l'intérieur à l'extérieur (il est hors société mais ce dehors se joue toujours dedans – en société justement, avec des acteurs sociaux, dans le temps libre qui s'y octroie) et, d'autre part, dans son rapport au réel, qui n'est pas sans rappeler, à certains égards, celui de la littérature qui, comme lui, a été qualifiée de « déréalisante » – et c'est une des raisons pour lesquelles le jeu est si souvent, en particulier après Schiller, comparé à l'art.

Mais l'inquiétude sur la valeur du jeu porte aussi, moins vivement il est vrai, sur la façon dont on doit juger des autres jeux qui, pour ne pas troubler la société, ne représentent pas moins pour elle un bénéfice apparemment nul. Aussi sont-ils souvent réservés au monde de l'enfance, dont les actions elles aussi sont à considérer comme dépourvues de conséquences. On recherchera alors si on peut attribuer une certaine positivité au phénomène ludique malgré son exclusion du domaine du sérieux. Pour juger du jeu, il faudra comprendre quels sont ses fonctions et ses effets dans l'ensemble des activités humaines.

Exemplaire semble être à l'égard de l'interrogation sur la valeur du jeu l'analyse de Thomas d'Aquin dans la

Copyrighted material

Somme théologique[1]. Elle servira de matrice durant longtemps au traitement moral de la question. « Peut-il y avoir quelque vertu à jouer ? »[2] demande-t-il en effet, ou bien doit-on considérer que toute distraction est par nature mauvaise ou, du moins, sans rapport avec la vertu ? Comment évaluer la place du jeu dans l'échelle des valeurs à attribuer aux actions humaines : négative, nulle ou positive ?

La réponse de Thomas d'Aquin, inspirée d'Aristote et de saint Augustin, est claire. Il faut attribuer au jeu, bien compris, une double positivité. D'une part, le jeu appartient au domaine du repos nécessaire à l'esprit fini, qui ne peut s'appliquer continuellement à des tâches intellectuelles sans ressentir une fatigue proportionnée à la difficulté de la tâche et à son éloignement des choses sensibles. « Comme la fatigue du corps est détruite par le repos matériel, de même il faut que l'on dissipe la fatigue de l'esprit par un repos spirituel » (p. 233). Une certaine sagesse, que Thomas d'Aquin illustre d'une anecdote empruntée à la vie de Jean l'Évangéliste, recommande même ce repos à l'esprit qui, de même qu'un arc, se briserait s'il était toujours tendu.

D'autre part, il est une vertu qui a les jeux pour objet et que les jeux développent, c'est l'*eutrapelia,* l'urbanité ou la bonne humeur, et cette vertu est nécessaire en société. A tel point que Thomas d'Aquin admet parfaitement qu'il puisse même y avoir péché à ne pas jouer (art. IV) :

« Ceux qui ne jouent jamais, de telle sorte qu'ils ne disent rien d'agréable et qu'ils se rendent à charge en repoussant les choses

1. Thomas d'Aquin, *Somme théologique,* II*a*-II*ae,* q. 168, art. 2 à 4 (on citera ici ce texte dans la traduction de l'abbé Drioux, éd. Eugène Belin, 1856, t. X, p. 230-241). Sur ce texte voir aussi l'article de Jean-Robert Armogathe, « Jeux licites et jeux interdits », in *Le jeu au XVIII^e siècle,* colloque d'Aix-en-Provence, CAER 18, Édisud, 1976, p. 23.
2. Thomas d'Aquin, *op. cit.,* art. II, p. 231.

Copyrighted material

agréables que les autres disent avec modération, pèchent à la vérité, mais moins que ceux qui donnent dans l'excès contraire en jouant trop. »[1]

Car, on le voit, cette double positivité est assujettie à la condition que le jeu soit pratiqué avec mesure. S'il est nécessaire comme délassement, cela signifie aussi, *a contrario*, qu'il n'est véritablement justifié *que* comme délassement. Réintroduit dans l'ordre des activités humaines légitimes, il ne l'est qu'au titre de celles qui satisfont un besoin de type inférieur lié à notre finitude et à notre incarnation, comme manger ou dormir. De même que ces plaisirs liés au corps doivent être assez strictement bornés pour ne pas verser dans l'excès qui serait un péché par trop de complaisance envers la chair, de même l'assimilation du jeu au domaine des besoins de la créature finie, en lui donnant une positivité, suppose du même coup qu'il soit pratiqué avec mesure. C'est là une idée que l'on retrouvera, plus développée, chez saint François de Sales :

« Les jeux èsquels le gain sert de prix et récompense à l'habileté et industrie du corps ou de l'esprit, comme les jeux de la paume, ballon, paillemaille, les courses à la bague, les échecs, les tables, ce sont récréations de soi-même bonnes et loisibles. Il se faut seulement garder de l'excès, soit au temps que l'on y emploie, soit au prix que l'on y met ; car si l'on y emploie trop de temps ce n'est plus récréation, c'est occupation : on n'allège pas ni l'esprit ni le corps, au contraire on l'étourdit, on l'accable. Ayant joué cinq, six heures aux échecs, au sortir on est tout recru et las d'esprit ; jouer longuement à la paume, ce n'est pas récréer le corps, mais l'accabler. [...] Mais surtout prenez garde, Philothée, de ne point attacher votre affection à tout cela ; car pour honnête que soit une récréation, c'est vice d'y mettre son cœur et son affection. Je ne dis pas qu'il ne faille prendre plaisir à jouer

1. Thomas d'Aquin, *op. cit.*, art. IV, p. 239.

Copyrighted material

pendant que l'on joue, car autrement on ne se récréerait pas; mais je dis qu'il ne faut pas y mettre son affection pour le désirer, pour s'y amuser et s'en empresser. »[1]

La vertu qui se rapporte aux jeux est vertu aussi dans la mesure où elle en règle l'usage et où, comprise sous la vertu de modestie, elle nous préserve des excès. C'est la même vertu qui est liée au jeu et qui assure l'autolimitation du penchant à jouer, la même qui nous fait jouer et qui permet de se garder de cette tendance propre au jeu, très bien repérée par tous ceux qui se préoccupent d'établir un jugement moral sur lui, de valoir pour lui-même et de se présenter comme fin en soi. Car ce qui est condamnable, outre bien sûr les jeux en eux-mêmes malhonnêtes ou grossiers, c'est de faire de ce plaisir une fin :

« Sur ces paroles (*Prov.*, XIV) : *Le ris sera mêlé de douleur et la tristesse succède à la joie excessive,* la glose dit : une tristesse perpétuelle. Or, dans l'excès du jeu, il y a une joie déréglée. Il y a donc là un péché mortel, puisqu'il n'y a que ce péché qui puisse être puni par un châtiment éternel. »[2]

Ainsi le jeu, à condition d'être pratiqué selon la raison, trouve-t-il sa place, son sens et sa fonction : « Le jeu est nécessaire dans la vie humaine. »[3] Mais il n'est justifié que circonscrit dans les limites étroites du délassement auquel il s'apparente. Excessif, il serait folie ou paresse. Mesuré, il doit demeurer une activité mineure dont la véritable signification est toute négative : c'est le moment indispensable de non-travail. Il n'a de l'activité que l'apparence puisqu'il ne saurait se concevoir sainement que comme repos de l'activité. De ceux qui conçoivent le jeu comme une véritable activité et qui en font une fin en soi, de ceux qui, selon l'Écriture, « ont pensé que notre vie est un jeu »

1. *Introduction à la vie dévote,* 1619, 3^e partie, chap. XXXI.
2. Thomas d'Aquin, *op. cit.*, art. III, p. 235.
3. Thomas d'Aquin, *op. cit.*, art. III, p. 237.

Copyrighted material

(*Sap.*, XV, 12), il faut dire avec Chrysostome que ce n'est pas Dieu qui les fait jouer, mais le démon[1]. Aussi importe-t-il de distinguer non seulement les bons et les mauvais jeux, mais aussi un bon et un mauvais usage du jeu. Ces deux distinctions peuvent d'ailleurs se rejoindre et se renforcer l'une l'autre. Ainsi lorsque François de Sales condamne les jeux de hasard et d'argent, il le fait en raison de la nature propre de ces jeux qui sont considérés comme mauvais par leur fonctionnement même ; mais le fait que ces jeux soient mauvais en eux-mêmes se trouve vérifié dans la constatation qu'on ne saurait en faire qu'un mauvais usage, qui n'a rien à voir avec ce repos ou cette détente par quoi seul le jeu est admissible et bénéfique :

« Ces jeux portent le nom de récréation et sont faits pour cela ; et néanmoins ils ne le sont nullement, mais des violentes occupations. Car n'est-ce pas occupation de tenir l'esprit bandé et tendu par une attention continuelle, et agité de perpétuelles inquiétudes, appréhension et empressements ? Y a-t-il attention plus triste, plus sombre et mélancolique que celle des joueurs ? C'est pourquoi il ne faut pas parler sur le jeu, il ne faut pas rire, il ne faut pas tousser, autrement les voilà à dépiter. »[2]

On voit bien dans ce texte, avec son usage appuyé de l'isotopie de la tension, comment se détermine la séparation entre ce qui est recevable en matière de jeu et ce qui ne l'est pas. Sans doute, par le filtre de l'héritage thomiste, est-ce encore à l'*Éthique à Nicomaque* que nous sommes renvoyés : une fois montré, malgré ceux qui le pratiquent comme une fin en soi, que le jeu n'est pas l'activité suprême, parce que, justement, il ne saurait être sainement considéré que comme un moyen pour se reposer de l'activité, il importe de condamner tous ceux qui en font un autre usage, et qui d'une certaine façon représen-

1. Thomas d'Aquin, *op. cit.*, art. II, p. 231.
2. *Introduction à la vie dévote*, 1619, 3e partie, chap. XXXII.

Copyrighted material

tent une menace de subversion pour l'échelle de valeur des fins légitimes. C'est ainsi qu'on trouve jusqu'au XVIII^e siècle l'héritage des conceptions de saint Thomas, en particulier dans les textes qui se vouent au maintien de l'ordre établi. Dans le *Traité de la police* de Nicolas Delamare, par exemple :

> « La fin que l'on se propose dans le jeu est encore une circonstance qui ne peut être négligée, si l'on veut y remplir tous ses devoirs : le jeu est un remède et un repos que l'on donne à son esprit pour le délasser, en rétablir les forces, en même temps que celles du corps : cela vient d'être prouvé ; donc le gain n'en peut être le principal objet ; alors ce n'est plus jeu, c'est une espèce de commerce que les Pères de l'Église et les théologiens estiment être également honteux et criminel. »[1]

On voit bien ici que l'interrogation sur la valeur du jeu rend aussi nécessaire l'introduction d'une classification. Quant à la signification éthique et aux conséquences sociales et anthropologiques, « jeu » ne se dit pas dans un seul sens. On ne jugera pas semblablement du phénomène ludique selon qu'il fait intervenir le corps ou l'esprit, selon qu'il se prête plus facilement à l'excès ou à la mesure, selon qu'il engage ou non de l'argent, mais aussi selon qu'il s'agit d'un jeu de nobles ou de vilains, d'hommes ou d'enfants. Cette nécessité d'une classification des jeux, nous allons la retrouver, mais avec un tout autre objet, dans les premières interrogations épistémologiques sur le jeu.

1. Cité *in* O. Grussi, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*, Paris, Hachette, coll. « La Vie quotidienne », 1985, p. 12.

Copyrighted material

« Je voudrais aussi que vînt quelqu'un
qui fît un traité mathématique
de tous les genres de jeux... »[1]

« Les mathématiciens de notre temps ont commencé à estimer les hasards à l'occasion des jeux. Le chevalier de Méré, dont les *Agréments* et autres ouvrages ont été imprimés, homme d'un esprit pénétrant et qui était joueur et philosophe, y donna occasion en formant des questions sur les partis, pour savoir combien vaudrait le jeu s'il était interrompu dans un tel ou tel état. Par là il engagea M. Pascal, son ami, à examiner un peu ces choses. La question éclata et donna occasion à M. Huygens de faire son traité *De Alea.* D'autres savants hommes y entrèrent. »[2]

Si le jeu, une fois bien compris et ramené à sa juste place n'offre finalement pour le moraliste qu'un intérêt limité, il n'en va pas de même pour le mathématicien, qui découvre dans l'activité ludique, à partir du XVI^e^ siècle et surtout au XVII^e^ siècle, un terrain propice à des analyses nouvelles, qui seront d'une grande fécondité pour l'histoire des mathématiques. Là encore, ce sont les jeux de hasard qui attirent le plus l'intérêt, au point que le hasard peut être considéré par tout un chacun comme le seul véritable critère déterminant pour distinguer les diverses sortes de jeux. Tout à fait représentative est à cet égard la classification des jeux que donne Jean Pontas, dans son *Dictionnaire des cas de conscience* (1715), à l'article « Jeu » (t. I). On distingue trois genres de jeux :

« Le premier est celui auquel l'esprit seul, ou l'adresse, a la principale part, tels que sont les échecs, les dames, la paume, etc. »

1. Leibniz, Lettre à Jean Bernoulli, 5 mars 1697, *Mathematische Schriften,* ed. Gerhardt, III A, p. 377. (Cette lettre, ainsi que les autres lettres de Leibniz dont il sera question dans ce paragraphe sont citées dans le livre de J.-P. Séris, *La théorie des jeux,* Paris, PUF, «Dossier Logos», 1974.)
2. Leibniz, *Nouveaux essais sur l'entendement humain,* livre IV, chap. XVI, GF, p. 367-368.

Copyrighted material

« Le second consiste uniquement dans le hasard, comme ceux des dés, du hoca, du lansquenet, du pharaon et de la blanque. »

« Le troisième, qui est mixte, dépend en partie de l'industrie et du hasard, comme le piquet, la triomphe, le trictrac, etc. »[1]

On voit qu'une telle définition convient tout autant aux moralistes qu'aux mathématiciens qui, dans une certaine mesure, s'en satisfont encore aujourd'hui. Le hasard, critère déterminant, peut être soit exclu du jeu, soit l'élément essentiel du jeu, soit – c'est la solution moyenne – mêlé à la détermination des joueurs. Durant longtemps, les mathématiciens ne se sont véritablement intéressés qu'au deuxième genre de jeux, et ne chercheront guère de formalisation possible pour les jeux dont le hasard est exclu, sans doute à cause de la diversité comprise dans cette classe, qui a dû leur apparaître dans un premier temps comme irréductible. Les progrès théoriques en matière échiquéenne, par exemple, qui furent réels, n'allèrent guère dans le sens d'une formalisation générale, mais restèrent plutôt de l'ordre de la collection plus ou moins synthétique de recettes et de l'énoncé de quelques grands principes stratégiques. Il y a là un phénomène paradoxal si l'on songe que ce sont ainsi les jeux à issue incertaine qui se trouvaient privilégiés par rapport aux jeux à issue certaine, dans une époque où la science était pourtant bien loin d'intégrer la notion de hasard à sa conception du monde physique. Toujours est-il que c'est bien avec l'intérêt pour les jeux de pur hasard que va naître cette branche des mathématiques que l'on appellera théorie des probabilités.

Dès la fin du XV^e siècle[2], les problèmes mathématiques liés aux jeux de hasard, et en particulier le problème des

1. Voir l'article de Jacques Brengues, « La casuistique du jeu », in *Le jeu au XVII^e siècle*, colloque d'Aix-en-Provence, CAER 18, Édisud, 1976, p. 21.

2. Luca Pacioli, *Summa de arithmetica, geometria, proportioni et proportionalia*, 1494.

Copyrighted material

partis, suscitèrent les travaux d'un certain nombre de mathématiciens italiens et continuèrent à mobiliser l'Europe savante jusqu'au XVII[e] siècle, où se posent les réelles bases de développements fructueux[1]. Il ne s'agit pas ici, bien sûr, car ce serait l'objet d'un autre livre, de résumer une histoire que l'on pourrait faire commencer avec Pacioli, Tartaglia, Forestani, et Cardan et se poursuivre avec la correspondance de Pascal et de Fermat, le *De rationiciis in ludo aleae* de Huygens, sans oublier l'*Ars conjectandi* de Bernouilli ou l'*Essai d'analyse sur les jeux de hasard* de Montmort. Leibniz, en bon représentant de son temps, toujours attentif aux problèmes qui mobilisent les savants, s'attaquera lui aussi à la question, manifestement sans succès. Comme le dit M. Parmentier : « Son imagination n'est jamais en défaut. Nous pouvons dénombrer quatorze méthodes différentes conférant à ces quelques pages [sur le calcul des partis], en un extraordinaire raccourci historique, le mérite de l'exhaustivité en matière de faux principes. »[2] On notera au passage que le développement des mathématiques au XVII[e] siècle rencontre aussi une grande demande sociale qui, à n'en pas douter, l'encourage. Ainsi c'est l'immense vogue de la Bassette (ou Pharaon)[3] qui explique que les meilleurs esprits du temps, parmi lesquels Montmort, Bernouilli et Leibniz, se soient souciés de l'étudier.

Ce qui est intéressant, c'est que se dégage ici une nouvelle vision du jeu, conçu comme un phénomène émanant de l'ingéniosité humaine et méritant en retour l'attention

1. Sur ce point, voir E. Coumet, « Le problème des partis avant Pascal », *Archives internationales d'histoire des sciences,* juillet 1965, et aussi les présentations de Marc Parmentier des textes de Leibniz qu'il a édités sous le titre *L'estime des apparences,* Vrin, 1995, en particulier p. 102 à 113. Ce paragraphe doit beaucoup à ce dernier ouvrage.
2. M. Parmentier, *op. cit.,* p. 106.
3. Voir le texte 2.

Copyrighted material

du savant. Il ne s'agit donc plus seulement d'une donnée mineure mais de quelque chose qui possède un intérêt en soi. Indirectement, on peut dire que les recherches mathématiques, en un siècle où elles offrent un modèle pour le savoir, provoquent une véritable réévaluation intellectuelle du jeu et lui donnent ainsi une dignité anthropologique dont les siècles suivants tireront parti. Quelques lettres de Leibniz témoignent bien de cette nouvelle conception du jeu qui prend racine dans l'intérêt scientifique et rejaillit sur l'attention philosophique. « Il serait à souhaiter que l'on eût un cours entier des jeux, traités mathématiquement »[1], écrit-il en effet. Il ne s'agit pas ici simplement des jeux de hasard, mais de tous les jeux que l'esprit humain a pu inventer. Un tel traité devrait être total et embrasser toute la sphère ludique : « Après les jeux qui dépendent uniquement des nombres viennent les jeux où entre encore la situation, comme dans le Trictrac, dans les Dames et surtout dans les Échecs [...]. Après les jeux où n'entrent que le nombre et la situation, viendront les jeux où entre le mouvement, comme dans le jeu du billard ou dans le jeu de paume. »[2]

Pour quelle raison Leibniz fait-il ce souhait à plusieurs reprises dans sa correspondance ? Que peut donc nous offrir l'étude d'une activité considérée comme mineure ? Elle peut nous fournir des « enseignements précieux pour l'art d'inventer »[3]. C'est là une notion centrale dans la valorisation leibnizienne des jeux, qui se laisse essentiellement décrire à partir du *De Arte Combinatoria* (1666) comme art de créer de nouvelles combinaisons à partir d'éléments préexistants. Et si ce souhait revient dans les

1. Leibniz, Lettre à Rémond de Montmort, 17 janvier 1716, *Philosophische Schriften*, ed. Gerhardt, III, p. 669.
2. *Ibid.*
3. Lettre à Jean Bernoulli, 29 janvier 1697, *Mathematische Schriften*, ed. Gerhardt, III A, p. 363.

Copyrighted material

Nouveaux essais sur l'entendement humain, il n'y a pas à s'en étonner, car c'est bien de cela qu'il s'agit : l'entendement humain. Le phénomène ludique est estimable parce qu'il témoigne des capacités de l'esprit libéré des contraintes, et offre les meilleures conditions pour en observer l'exercice, un peu comme on étudiera les lois du mouvement dans un espace par hypothèse sans frottement :

« Il serait bon que celui qui voudrait traiter cette matière poursuivît l'examen des jeux de hasard ; et généralement je souhaiterais qu'un habile mathématicien voulût faire un ample ouvrage bien circonstancié et bien raisonné sur toutes sortes de jeux, ce qui serait de grand usage pour perfectionner l'art d'inventer, l'esprit humain paraissant mieux dans les jeux que dans les matières les plus sérieuses. »[1]

Car, et c'est ici que s'opère, grâce à l'intérêt des mathématiques pour le jeu, un retournement dans la conception traditionnelle du phénomène ludique, le jeu n'est pas à considérer comme une activité mineure et pour les mineurs qui ne mériterait pas l'attention de l'homme de bon sens. Au contraire, le jeu doit être étudié parce qu'il offre un espace privilégié où s'exerce l'intelligence humaine, pour deux raisons différentes et complémentaires. D'une part, il y a le plaisir, qui est un formidable aiguillon : « Les hommes sont en général plus ingénieux dans les divertissements que dans les affaires sérieuses, et remportent plus de succès dans les actions qui procurent le plus de plaisir. »[2] D'autre part et surtout, dans le jeu, l'esprit s'exerce librement, sans la contrainte du besoin ou du réel, il offre des conditions pures d'exercice de l'ingéniosité : « Les hommes ne sont

1. Leibniz, *Nouveaux essais sur l'entendement humain,* livre IV, chap. XVI, GF, p. 368.
2. Lettre à Jean Bernoulli, 29 janvier 1697, *Mathematische Schriften,* ed. Gerhardt, III A, p. 363.

Copyrighted material

jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux ; *l'esprit s'y trouve à son aise.* »[1]

On voit apparaître ici un certain nombre de thèmes qui resurgiront par la suite. Le jeu est certes un monde clos, mais qui mérite que le savant et le philosophe s'y attardent : ils y trouveront l'esprit humain dans sa libre inventivité. Et, de fait, Leibniz lui-même ne cantonnera pas son attention aux jeux de pur hasard et au calcul des probabilités, comme en témoignent les petits textes recueillis par M. Parmentier sous le titre général de l'*estime de l'incertain,* où l'on voit Leibniz étudier deux jeux de hasard, le Quinquenove (jeu de dés) et la Bassette (jeu de cartes), mais s'intéresser aussi à des jeux stratégiques comme les Échecs, dont il s'interroge sur l'origine, ou le *wei-k'i,* plus connu sous son nom japonais, le Go, ou encore à des jeux de pure réflexion, comme le Solitaire, dont il imagine des variantes.

Dans le jeu, l'esprit s'exerce : à l'estimation des chances dans les jeux de hasard, à l'analyse des stratégies et aux calculs dans ceux qui supposent l'intervention du joueur, à deviner l'adversaire dans tous ceux qui mettent les joueurs en conflit, ce que Leibniz rapproche de l'activité savante de celui qui doit deviner la nature. Le jeu apprend aussi la vertu de modération, ou plutôt devrait l'apprendre – car il n'échappe pas à Leibniz que les joueurs s'emportent facilement[2]. Les jeux de stratégie pourraient aussi aider à enseigner l'art militaire. Tous invitent à un développement de l'activité de prévision. Même la tricherie n'est pas sans bénéfice, parce qu'elle exerce autant à l'habileté qu'à la dis-

1. Lettre à Rémond de Montmort, 17 janvier 1716, *Philosophische Schriften,* ed. Gerhardt, III, p. 667. C'est moi qui souligne.

2. Dans son projet d'une académie des jeux, Leibniz envisage de lutter contre cette tendance du joueur à jurer et blasphémer : « On trouverait le prétexte en faisant venir la mode d'être beau joueur, c'est-à-dire joueur sans emportement » (*Drôle de pensée* (1675), Berlin, Akademie Verlag, 1971, IV, I, p. 566).

Copyrighted material

simulation. De manière générale, le jeu est une école, parce qu'il suppose et entraîne à l'attention, qualité essentielle de l'esprit inventif qui ne l'est que parce qu'il est d'abord esprit attentif. Or le risque, qui fait une bonne partie du plaisir ludique, oblige précisément à la présence d'esprit, et à développer dans le moment l'art des combinaisons. Bref, en imposant un travail de la pensée, le jeu apprend à penser : « J'approuve fort qu'on s'exerce sur les jeux de raisonnement, non pas pour eux-mêmes, mais parce qu'ils servent à perfectionner l'art de méditer. »[1]

Si le jeu se prête à tout cela, c'est d'abord parce qu'il réussit à intéresser le joueur. Le plaisir ludique pousse l'individu qui s'y laisse prendre à des calculs qu'il n'aurait pas faits pour eux-mêmes. Leibniz en est bien conscient qui fait commencer, comme on l'a vu, l'histoire de l'estimation mathématique des hasards dans les questions des joueurs. Le plaisir est un aiguillon. Ainsi les devinettes mathématiques, avec leur aspect magique, extraordinaire, éveillent l'attention, poussent à tenter de deviner l'astuce. Les jeux transforment des calculs par ailleurs utiles en mathématiques amusantes :

« C'est une question curieuse et même utile parmi les joueurs si l'avantage dans le jeu qui s'appelle quinquenove est du côté de celui qui joue ou non. Elle est curieuse parce qu'il faut faire quelques raisonnements assez plaisants pour la déterminer ; et elle est utile non seulement parce qu'elle peut servir d'essai pour estimer les degrés de probabilité en des matières plus importantes, et qui à mon avis est le principal usage qu'on en peut tirer : mais elle est avantageuse à ceux mêmes qui jouent. »[2]

L'intérêt de Leibniz pour le jeu du Solitaire est à cet égard exemplaire. Ce jeu manque de passion, mais il four-

1. Lettre à Thomas Burnett, citée par M. Parmentier, *op. cit.*, p. 268, n. 3.
2. « Du jeu de Quinquenove », in *L'estime des apparences*, p. 192.

Copyrighted material

nit matière à un exercice désintéressé de l'intelligence, et finalement Leibniz semble y prendre un intérêt de type plus mathématique que proprement ludique, où se laisse bien lire en réalité comment la revalorisation leibnizienne du jeu vient aussi du modèle mathématique de l'analyse des problèmes. Leibniz va même jusqu'à inventer un jeu, «incomparablement plus beau et varié», qu'il appelle «jeu des productions» et qui est une sorte de Solitaire inversé. Là encore, inventer, c'est combiner, ici en inversant la marche ordinaire du jeu, et augmenter notre intelligence de ce que nous croyons déjà connaître en l'enrichissant d'un nouveau point de vue, car on obtient ainsi, outre un nouveau jeu, une analyse plus complète des possibilités du jeu dont on était parti. Comme le dit M. Parmentier: «On croit jouer et on s'instruit.»[1]

Le fait que les calculs liés aux jeux suscitent l'attention des savants sur des problèmes qui leur apparaissent assez vite comme non triviaux donne ainsi en retour aux jeux une sorte de légitimation. Les jeux ne sont plus simplement méprisables ou à regarder avec condescendance par l'amoureux du savoir, puisqu'ils peuvent devenir objet de science. Et la caution savante peut même aller jusqu'à «innocenter» les jeux de hasard et d'argent, pourvu qu'on y joue avec prudence et selon des règles équitables. Ainsi Leibniz, après avoir proposé un Quinquenove réformé, conclut:

> «Si on se tient dans le milieu, jouant un jeu sans avantage, ce sera un divertissement qui sera véritablement innocent, puisqu'il ne fera du mal à personne. J'avoue cependant qu'un jeu même avec avantage est juste quand l'avantage se peut avoir tour à tour ou quand on peut s'en servir ou l'éviter avec adresse. Puisqu'en effet il y a de la justice que les habiles gens aient quelque avantage sur les autres, à moins qu'on ne veuille exprès rendre toutes les conditions égales.»[2]

1. M. Parmentier, *op. cit.*, p. 271.
2. «Du jeu de Quinquenove», in *L'estime des apparences*, p. 209.

Copyrighted material

Mais, plus encore, c'est, sinon le joueur, qui reste un peu suspect, du moins «l'esprit du jeu» qui se trouve ainsi réévalué. Car ces calculs si complexes et si longs pour l'algèbre exacte du savant, les joueurs les font, certes, à leur manière et de façon imprécise, mais du moins dans une estimation rapide des possibles irréductible au calcul ordinaire, qui n'est pas sans émerveiller en comparaison de la difficulté de la chose. La difficulté de l'analyse mathématique des situations de jeu attire l'attention sur le fait que dans ce geste «au jugé» qui est celui du joueur se dévoile un type particulier de jugement, qui pour n'être pas appliqué à de nobles objets n'a cependant rien de méprisable. C'est ce que Fontenelle mettra bien en valeur lorsqu'il fera l'éloge de Montmort qui fut justement l'un des correspondants de Leibniz en matière de jeu :

« L'esprit du jeu n'est pas estimé ce qu'il vaut. Il est vrai qu'il est un peu déshonoré par son objet, par son motif, et par la plupart de ceux qui le possèdent ; mais du reste il ressemble assez à l'esprit géométrique. Il demande aussi beaucoup d'étendue pour embrasser à la fois un grand nombre de différents rapports, beaucoup de justesse pour les comparer, beaucoup de sûreté pour déterminer le résultat des comparaisons et, de plus, une extrême promptitude d'opérer. Souvent les plus habiles joueurs ne jugent qu'en gros, et avec beaucoup d'incertitude, surtout dans les jeux de hasard, où les partis qu'il faut prendre dépendent du plus ou moins d'apparence que certains cas arrivent où n'arrivent pas. On sent assez que ces différents degrés d'apparence ne sont pas faciles à évaluer ; il semble que ce serait mesurer des idées purement spirituelles, et leur appliquer la règle et le compas. Cela ne peut se faire qu'avec des raisonnements d'une espèce particulière, très fins, très glissants, et avec une algèbre inconnue aux algébristes ordinaires. »[1]

1. Fontenelle, *Éloge de Montmort,* cité par M. Parmentier, *op. cit.,* p. 19, n. 54.

Copyrighted material

Il ne faut cependant pas s'y tromper. S'il y a bien revalorisation du jeu, elle reste chez Leibniz, comme chez ceux qui le suivront immédiatement, très conditionnelle. Leibniz le répète à plusieurs reprises, ce n'est pas pour eux-mêmes que les jeux sont dignes d'intérêt pour le mathématicien : « J'ai souvent remarqué que les hommes ne sont jamais plus intelligents que dans leurs divertissements, ce qui rend les jeux dignes de l'intérêt des mathématiciens, non pour eux-mêmes, mais pour l'art d'inventer. »[1] Ou encore : « Quant à moi, je me féliciterais qu'on découvre des adresses de jeu en vue de faire progresser l'art d'inventer, et non qu'on le pratique lui-même. »[2] Si l'attention des mathématiciens a contribué à la naissance d'un nouveau regard sur le phénomène ludique, on ne peut pourtant pas dire de manière générale que, jusqu'au XVIII^e siècle, l'intérêt du moraliste et celui du savant en ce domaine soient souvent mis en rapport. Il est cependant une exception de taille à cette ignorance réciproque : Pascal.

« La seule chose qui nous console de nos misères
est le divertissement, et cependant
c'est la plus grande de nos misères »[3]

La pensée de Pascal rencontre le jeu sous trois formes, comme problème mathématique, comme révélateur moral et comme paradigme. Ces trois dimensions, comme le prouve l'emploi continu dans les *Pensées* de termes liés au domaine ludique tels que les notions de « partis » ou de

1. « Note sur certains jeux », in *L'estime des apparences*, p. 274.
2. *Ibid.*, p. 279.
3. Pascal, *Pensées*, texte établi par L. Lafuma, Paris, Seuil, 1963, fragment 414, p. 173 (Brunschvicg, 171). Toutes les citations de Pascal seront données dans cette édition. Les citations des *Pensées* seront désormais abrégées ainsi (dans l'exemple ci-dessus) : L. 414 - Br. 171.

Copyrighted material

« divertissement », sont toujours peu ou prou liées. En examinant ces différents aspects, il ne faut pas oublier cette liaison sous jacente; c'est elle qui fait pour une bonne part la spécificité des analyses pascaliennes, et explique souvent leur force et leur pertinence.

On sait que Pascal[1], comme scientifique, a rencontré la question du jeu sous la forme de deux problèmes que lui a posés le chevalier de Méré[2]. C'est en cette occasion qu'il contribua aux débuts du calcul des « probabilités » – terme qui, à notre connaissance, n'apparaît guère sous sa plume en son sens mathématique. Le premier de ces problèmes, auquel Pascal ne semble guère s'être intéressé parce qu'il lui paraissait déjà suffisamment résolu, tant par Méré lui-même que par son ami Roberval, concerne les dés, et le deuxième les « partis », c'est-à-dire la répartition qui doit être faite entre les joueurs de l'argent misé au départ si l'on arrête en cours de route un jeu de hasard composé de plusieurs manches – la petite histoire veut que ce type d'interrogation soit apparu en Italie parce que les soldats italiens étaient grands joueurs et souvent forcés, par les nécessités de la vie militaire, d'interrompre leur jeu :

« Pour entendre les règles des partis, la première chose qu'il faut considérer est que l'argent que les joueurs ont mis au jeu ne leur appartient plus, car ils en ont quitté la propriété; mais ils ont reçu en revanche le droit d'attendre ce que le hasard leur en peut donner, suivant les conditions dont ils sont convenus d'abord. Mais comme c'est une loi volontaire, ils peuvent la

1. Voir sur ce sujet Laurent Thirouin, *Le hasard et les règles : le modèle du jeu dans la pensée de Pascal,* Paris, Vrin, « Bibliothèque d'histoire de la philosophie », 1991, 3e partie, chap. VI. Ces pages lui doivent beaucoup. Voir aussi C. Chevalley, *Pascal, contingences et probabilités,* PUF, « Philosophies », 1995.

2. Antoine Gombaud, chevalier de Méré (1607-1684), brillant esprit du temps, fut, entre autres, l'auteur d'un livre intitulé *Le Jeu de l'Hombre, comme on le joue aujourd'hui à la cour, et comme on doit le jouer partout* (1674).

Copyrighted material

rompre de gré à gré; et ainsi, en quelque terme que le jeu se trouve, ils peuvent le quitter; et, au contraire de ce qu'ils ont fait en y entrant, renoncer à l'attente du hasard et rentrer chacun en la propriété de quelque chose. Et en ce cas, le règlement de ce qui doit leur appartenir doit être tellement proportionné à ce qu'ils avaient droit d'espérer de la fortune, que chacun d'eux trouve entièrement égal de prendre ce qu'on lui assigne ou de continuer l'aventure du jeu : et cette juste distribution s'appelle le parti. »[1]

Un partage juste des mises, que le joueur abandonne par contrat au début du jeu, doit être proportionnel aux chances que chacun avait, à l'instant de l'interruption du jeu, de l'emporter à terme. Il s'agit donc de calculer ces chances. On notera que le simple fait de concevoir qu'il puisse y avoir un partage juste au terme d'un jeu de hasard, d'imaginer donc que la fortune donne des droits, tranche déjà sur la condamnation habituelle de cette sorte de jeux. Mais c'est qu'avec le calcul des probabilités le hasard n'est plus simplement lié à un arbitraire sans règle offensant pour la raison, comme il pouvait l'être encore dans les textes des moralistes chrétiens ou dans les discours des directeurs de conscience, dont François de Sales était encore un bon exemple :

« Les jeux des dés, des cartes et semblables, èsquels le gain dépend principalement du hasard ne sont pas seulement des récréations dangereuses, comme les danses, mais sont simplement et naturellement mauvaises et blâmables; c'est pourquoi elles sont défendues par les lois tant civiles qu'ecclésiastiques. Mais quel grand mal y a-t-il, me direz-vous ? – Le gain ne se fait pas en ces jeux selon la raison mais selon le sort, qui tombe bien souvent à celui qui par habileté et industrie ne méritait rien; la raison est donc offensée en cela. »[2]

1. Pascal, *Traité du triangle arithmétique,* in *Œuvres complètes,* éd. Lafuma, Seuil, 1963, p. 57.

2. *Introduction à la vie dévote,* 1619, 3^e partie, chap. XXXII, « Des jeux défendus ».

Copyrighted material

Or, ce qui apparaît avec les préoccupations mathématiques concernant le jeu, et qui n'est pas sans conséquence sur le point de vue que la morale en peut avoir – surtout lorsqu'il s'agit d'un aussi fin mathématicien que Pascal –, c'est précisément l'idée, au moins posée à titre de problème, d'une justice du jeu. Les questions qui se posent dans ce cadre sont au croisement de l'épistémologique et du juridique, ce qui ne manque pas d'intéresser Leibniz, toujours autant juriste que savant[1] : à quelles conditions peut-on dire d'un jeu qu'il est juste ? qu'est-ce qu'un droit sur un gain probable ?, etc. Ce qui se détermine ainsi dans le regard des scientifiques (qui finit par transformer le regard de tous), c'est une mutation profonde dans la manière d'envisager le hasard, et par conséquent les jeux de hasard, qui en bouleverse le sens, et les tire de leur irrationalité suspecte : là aussi, il y a des lois. Cela ne fait bien sûr pas de Pascal un défenseur du jeu, mais annonce déjà combien sa pensée du jeu et du hasard tranche sur celle des moralistes de son siècle, car lorsqu'il écrit à son tour comme moraliste, dans les *Pensées,* son attitude garde quelque chose de celle du savant. Il ne s'agit pas d'abord pour lui de poser un jugement de valeur sur le jeu, mais de comprendre son fonctionnement, c'est-à-dire d'essayer en premier lieu de savoir pourquoi nous jouons, et quel sens a pour nous l'activité ludique (ce qui permet du coup de comprendre d'autres activités sur ce modèle).

Telle qu'elle est présentée dans le *Traité du triangle arithmétique,* la solution du problème des partis consiste, on le sait, à « établir une relation d'équivalence entre la cer-

1. Voir dans « L'estime de l'incertain » (in *L'estime des apparences,* p. 147-177) les tentatives successives de définition d'un jeu juste, ainsi que la question de la nature juridico-économique du pacte par lequel les joueurs s'associent, et ses conditions de validité ou de nullité. Le lien des questions concernant le calcul à celles qui se réfèrent à la légitimité est ici explicite.

Copyrighted material

titude de ce qu'on hasarde et l'incertitude de ce qu'on peut gagner »[1]. Elle revient, comme l'avait compris Cardan, à déterminer quelle mise un nouveau joueur devrait remettre à un autre, qui s'arrête, pour prendre son jeu en cours de route, de sorte que cette somme soit proportionnelle aux chances de gain final. Trouver le parti nécessite donc un calcul de probabilité pour savoir quel montant il est *juste* de miser sur la réalisation d'un événement donné. Il y a donc aussi une justice dans les jeux de hasard. Elle passe par une justesse des proportions. La postérité semble s'accorder pour admirer l'élégance des solutions pascaliennes, dont la méthode par récurrence se présente comme « plus courte et plus nette » (selon Pascal) que celle de Fermat[2]. On notera que la disposition même du triangle arithmétique n'était pas inconnue aux mathématiciens italiens qui avaient commencé à s'occuper de ces questions ; c'est cependant la méthode pascalienne qui permet d'en faire la théorie. Mais, dans cette correspondance, c'est surtout une nouvelle figure du savoir qui prenait indirectement naissance. Dans l'idée d'une *geometria alea,* en effet, le hasard n'est plus synonyme d'ignorance. Alors même que tel événement donné est incertain, on peut calculer dans quelle mesure. Là où l'ignorance est inévitable, il y a encore des règles. C'est la notion même de hasard qui change de sens.

Mais ce n'est pas seulement comme scientifique que Pascal rencontre le jeu et les joueurs, c'est aussi en tant

1. Laurent Thirouin, *op. cit.*, p. 114.

2. Lettre de Pascal à Fermat du 29 juillet 1654 (*OC,* p. 43). Il est vrai que dans une lettre ultérieure à Fermat, dont Pascal semble soucieux de ne pas froisser la susceptibilité, il assure : « J'admire votre méthode pour les partis [...] elle n'a rien de commun avec la mienne et arrive au même but facilement » (27 octobre 1654, *OC,* p. 49). Sur la question, on pourra lire le n° 32 des *Cahiers de Fontenay* (sept. 1983), « La correspondance de Blaise Pascal et de Pierre de Fermat. La géométrie du hasard ou le début du calcul des probabilités ». De manière plus générale, on peut consulter le chapitre « Pascal savant » dans les *Études d'histoire de la pensée scientifique* d'Alexandre Koyré (Gallimard, 1973, rééd. coll. « Tel », p. 362-389).

Copyrighted material

qu'observateur de la condition humaine. « Notre nature est dans le mouvement ; le repos entier est la mort » (L. 641 - Br. 129)[1]. Sur cette conception de la nature humaine, exprimée en termes physiques (mouvement, repos) se fonde toute la théorie pascalienne du divertissement. Qu'est-ce que le divertissement ? C'est la passion du mouvement. Mais le sens de cette passion se livre en vérité dans le rapport dialectique du mouvement au malheur. En effet, lorsque l'on cherche la cause du malheur humain, on s'aperçoit que c'est la passion du mouvement qui provoque tout le malheur des hommes, les guerres, les querelles, les mauvaises passions ; mais lorsque l'on cherche la cause de cette passion du mouvement, on s'aperçoit qu'elle est dans le malheur de notre condition, dont ce mouvement veut nous distraire. Le mouvement, c'est ce qui va du malheur aux malheurs.

« J'ai découvert que tout le malheur des hommes vient d'une seule chose, qui est de ne pas savoir demeurer en repos [...]. Mais quand j'ai pensé de plus près, et qu'après avoir trouvé la cause de tous nos malheurs j'ai voulu en découvrir la raison, j'ai trouvé qu'il y en a une bien effective, qui consiste dans le malheur de notre condition faible et mortelle, et si misérable que rien ne peut nous consoler, lorsque nous y pensons de près » (L. 136 - Br. 139).

Si les hommes ont « pris le divertissement » (L. 10 - Br. 167), c'est parce que la vie humaine, tant du moins qu'elle n'est pas illuminée par la foi, est pleine de misères, oscillation inconstante entre l'inquiétude et l'ennui. Ce qui est fondamental dans la compréhension du divertissement, c'est de saisir qu'il se situe dans la volonté inconsciente de se distraire de soi, « inconsciente » non pas au sens où elle serait volonté d'un inconscient, mais bien plu-

1. Comme le dit P. Magnard : « L'homme est mobilité absolue » (*Pascal, la clé du chiffre*, Éditions Universitaires, « Philosophie européenne », 1991, p. 241).

Copyrighted material

tôt au sens où il fait partie intégrante du projet de cette volonté de n'être pas consciente de soi comme telle, faute de quoi elle manquerait nécessairement son but – en quoi elle se rapproche bien plus de la «mauvaise foi» sartrienne que d'un «inconscient» au sens freudien. L'homme connaît parfaitement ses propres misères, l'ignorance et la mort. Pire encore, il sait aussi qu'il n'y peut rien. Et cependant, il veut tout de même être heureux, et il est dans sa nature de vouloir l'être. Mais puisqu'il ne peut devenir immortel et qu'il en a pleinement conscience, il choisit la première solution disponible, qui est de s'étourdir pour tâcher de l'oublier. Le divertissement a pour fonction de «s'empêcher d'y penser» (L. 134 - Br. 169). En ce sens, il est une ruse avisée de soi avec soi: «Les hommes n'ayant pu guérir la mort, la misère, l'ignorance, ils se sont avisés, pour se rendre heureux, de n'y point penser» (L. 133 - Br. 168). On voit que la solution à nos problèmes, pour divertissante qu'elle soit, a tout d'une imposture.

Le divertissement est une façon de «se piper soi-même», de s'oublier sans s'en apercevoir, ce qui est d'ailleurs très facile et à portée de tous, puisqu'il suffit de courir après une balle, ou de chasser un lièvre, pour en avoir l'esprit entièrement occupé, malgré la futilité et l'inconsistance manifeste, et connue par chacun, du but poursuivi. En quoi nous sommes tous égaux – dans le malheur comme dans sa pharmacie: «Le roi est environné de gens qui ne pensent qu'à divertir le roi, et à l'empêcher de penser à lui. Car il est malheureux, tout roi qu'il est, s'il y pense» (L. 136 - Br. 139)[1]. Le divertissement est ce mouvement d'agitation perpétuelle qui permet de ne pas *penser*, au sens fort du terme. Le plaisir du jeu est celui de

1. Voir aussi L. 137 - Br. 142: «Un roi sans divertissement est un homme plein de misères.»

Copyrighted material

l'étourdissement de ne pas penser, il consiste dans l'ivresse qui conjure l'effroyable vertige de s'interroger sur la destinée de son âme sans pouvoir répondre.

« Qui ne voit pas la vanité du monde est bien vain lui-même. Aussi qui ne la voit, excepté de jeunes gens qui sont tous dans le bruit, dans le divertissement et dans la pensée de l'avenir. Mais ôtez-leur le divertissement, et vous les verrez se sécher d'ennui. Ils sentent alors leur néant sans en avoir conscience, car c'est être bien malheureux que d'être dans une tristesse insupportable, aussitôt qu'on est réduit à se considérer, et à n'en être point diverti » (L. 36 - Br. 164).

Dès lors, on comprend qu'à la première duperie de soi-même s'en ajoute une autre, qui la redouble. L'homme en effet croit chercher la fin du jeu, qu'il s'agisse du gain, du lièvre pourchassé, ou même d'une place importante dans la société. Mais il ne cherche en vérité que ce mouvement dans lequel il s'oublie : « Ils croient chercher sincèrement le repos, et ne cherchent en effet que l'agitation » (L. 136 - Br. 139). Le sens profond du divertissement, c'est l'amour du mouvement : « Nous ne cherchons jamais les choses, mais la recherche des choses » (L. 773 - Br. 135).

Cette nouvelle conception du sens du jeu implique un jugement différent sur sa valeur. Le jeu pouvait sembler à certains un effort considérable en comparaison du but recherché, et une activité démesurée comparée à ses résultats dérisoires. Par rapport à sa finalité apparente, le jeu semblait bien insensé. Or, il faut juger du jeu différemment et s'apercevoir, à la lumière de la connaissance de la nature humaine, que l'activité ludique remplit parfaitement le but essentiel que profondément elle vise. L'erreur des philosophes a été de juger du jeu selon ses objets. Il faut en juger selon sa fonction.

« Ceux qui font sur cela les philosophes et croient que le monde est bien peu raisonnable de passer tout le jour à courir après un lièvre qu'ils ne voudraient pas avoir acheté, ne connais-

Copyrighted material

sent guère notre nature. Ce lièvre ne nous garantirait pas de la vue de la mort et des misères, mais la chasse – qui nous en détourne – nous en garantit» (L. 136 - Br. 139).

«Ceux qui font sur cela les philosophes» ne sont qu'à demi habiles; ce qu'ils disent n'est pas faux, mais ils ne comprennent qu'à moitié. Si le jeu est déplorable, c'est dans la mesure même où il est efficace: en utilisant les vanités et les futilités humaines, il nous fait persévérer dans notre aveuglement. De son point de vue, en réalité, le joueur a parfaitement raison, et il n'en veut pour preuve que la parfaite efficacité du divertissement. Il sert à nous distraire de nous-mêmes et, de fait, suffit pour qu'en lui nous nous oubliions. Le demi-savant fait le malin, mais c'est parce qu'il n'a rien compris au fonctionnement du jeu. En réalité, si le jeu, d'un certain point de vue, témoigne bien de la folie du monde, ce n'est pas du tout pour les raisons que le demi-savant avance, qui témoignent plutôt de sa sagesse.

«Le peuple a les opinions très saines[1]. Par exemple [...] d'avoir choisi le divertissement, et la chasse plutôt que la prise. Les demi-savants s'en moquent et triomphent à montrer là-dessus la folie du monde, mais par une raison qu'ils ne pénètrent pas» (L. 101 - Br. 324).

L'homme est par nature malheureux et vain. Malheureux, il l'est pour des causes essentielles. Vain, il distrait son malheur par d'inessentiels mouvements[2]. C'est pourquoi la fin ne nous intéresse pas, mais plutôt les diverses agitations

1. Il faut bien noter, cependant, qu'ici aussi il est vrai que «encore que les opinions du peuple soient saines, elles ne le sont pas dans sa tête» (L. 92 - Br. 335).

2. Comme le dit P. Magnard: «La vanité du libertin n'a d'égale que la facilité avec laquelle il se prend à son jeu» (*Pascal, la clé du chiffre*, p. 284). «[L'homme] est si vain, qu'étant plein de mille causes essentielles d'ennui, la moindre chose comme un billard et une balle qu'il pousse suffisent pour le divertir» (L. 136 - Br. 139).

Copyrighted material

qui permettent d'y parvenir. C'est le heurt des contraires qui nous échauffe et nous permet l'oubli de nous-mêmes, mais la scène finale, dans la comédie comme dans la tragédie, nous ennuie. Le jeu, ici, permet de comprendre de façon pure un bon nombre des conduites humaines. Car, au fond, même dans la confrontation des idées, c'est la lutte qui nous amuse, et non pas la vérité qu'on croit et qu'on prétend chercher à trouver. « Rien ne nous plaît que le combat mais non pas la victoire. [...] Que voulait-on voir sinon la fin de la victoire et dès qu'elle est arrivée on en est saoul » (L. 773 - Br. 135). On voit sans peine comment s'opère ici une lecture fine du jeu, qui est bien sûr encore opérante pour comprendre pourquoi le public s'en va lorsque le match de tennis ne laisse plus de doute possible sur le gagnant, ou pourquoi les bons joueurs d'échecs arrêtent la partie bien avant le mat, dès lors qu'un avantage décisif qui ne peut se rattraper est pris par l'un d'entre eux, ou qu'il apparaît clairement au contraire que la nullité sera inévitable. Nous vivons dans la poursuite, pour ne pas voir la vanité de ce que nous poursuivons. Ce n'est ni la proie ni l'ombre qui nous plaît, mais l'ombre de la proie. La passion du jeu, activité si proprement futile, ne doit pas se comprendre comme une aberration contraire à la raison, mais comme un effet de notre nature. Ainsi s'explique l'analyse pascalienne si subtile et si profonde du véritable rôle du gain dans le jeu :

« Tel homme passe sa vie sans ennui, en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point : vous le rendez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu, et non pas le gain. Faites-le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera. Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche : un amusement languissant et sans passion l'ennuiera. Il faut qu'il s'y échauffe et qu'il se pipe lui-même, en s'imaginant qu'il serait heureux de gagner ce qu'il ne voudrait pas

Copyrighted material

qu'on lui donnât à condition de ne point jouer, afin qu'il se forme un sujet de passion, et qu'il excite sur cela son désir, sa colère, sa crainte, pour l'objet qu'il s'est formé, comme les enfants qui s'effrayent du visage qu'ils ont barbouillé» (L. 136 - Br. 139).

«Se piper soi-même», tel semble bien être le cœur de l'analyse du jeu selon Pascal. Mais le modèle ludique semble être le paradigme à utiliser pour l'analyse de toutes les activités s'inscrivant dans ce cycle malheur-mouvement[1] qui nous empêchent de retrouver en nous-mêmes le malheur et l'ennui, et de trouver dans ce malheur et cet ennui un moyen plus solide d'en sortir, la foi chrétienne. Car, il faut le noter, ce qui caractérise le divertissement ainsi compris, c'est son efficacité. Que ce roi qui doit régler les affaires d'un état coure après un lièvre, et il ne pense plus qu'à cela. Que cet homme qui a perdu toute sa famille s'engage dans une querelle, et pendant ce temps, il oublie sa tristesse: «Il ne faut pas s'en étonner. On vient de lui servir une balle, et il faut qu'il la rejette à son compagnon» (L. 522 - Br. 140). Si le divertissement est condamnable, en dernière instance c'est qu'il parvient à ses fins:

«La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement. Et cependant c'est la plus grande de nos misères. Car c'est cela qui nous empêche principalement de songer à nous et qui nous fait perdre insensiblement. Sans cela nous serions dans l'ennui, et cet ennui nous pousserait à chercher un moyen plus solide d'en sortir, mais le divertissement nous amuse et nous fait arriver insensiblement à la mort» (L. 414 - Br. 171)[2].

1. «Sans examiner toutes les occupations particulières, il suffit de les comprendre sous le divertissement» (L. 478 - Br. 137).

2. «Si l'homme était heureux, il le serait d'autant plus qu'il serait moins diverti, comme les saints et Dieu. Oui, mais n'est-ce pas être heureux que de pouvoir être réjoui par le divertissement? Non; car il vient d'ailleurs et de dehors; et ainsi il est dépendant, et partout sujet à être troublé par mille accidents, qui font les afflictions inévitables» (L. 132 - Br. 170).

Copyrighted material

Ainsi les catégories mises en place pour penser le jeu, qu'il s'agisse des catégories épistémologiques – le hasard et la règle comme l'a montré Laurent Thirouin – ou des catégories anthropologiques – le malheur et le mouvement – permettent-elles de penser l'ensemble de la vie humaine et, en particulier la vie politique. L'arbitraire de la loi, le hasard de la naissance, le mouvement des passions: tout concourt à montrer le monde politique comme jeu, ce qui permet, chez Pascal, la conciliation de deux attitudes, celle qui vise à en dénoncer l'absurdité et celle qui soutient qu'il faut obéir à ses règles. De même que pour les rites du jeu, il faut s'en moquer et s'y soumettre. Comme les règles du jeu, les lois humaines sont absolument contingentes et absolument nécessaires.

Le grand fragment L. 136 - Br. 139 présente une sorte de synthèse de la pensée pascalienne du divertissement. Il nous semble cependant qu'il ne prend véritablement tout son sens que s'il est lu à la lumière du mécanisme subtil d'alternance du pour au contre en cinq temps du fragment L. 90 - Br. 337, qu'il suffit de transposer pour l'appliquer à la question du divertissement:

1 / Les gens ordinaires se divertissent, lorsqu'ils jouent, chassent, se querellent, font des procès, etc., et, pendant ce temps, ils sont contents.

2 / Les demi-habiles les méprisent. Ils considèrent la futilité du but comparée aux efforts consentis, et se moquent de cette vaine agitation, qui ne fait que témoigner de l'incapacité de rester seul avec soi, satisfait.

3 / Mais habile est celui qui regarde de plus près. Que voit-il alors, sinon qu'en restant seul avec soi, on découvre notre condition misérable, malheur fondamental dont rien ne peut nous consoler sauf en travaillant à l'oublier? Alors le divertissement, dans sa futilité même et par son extraordinaire efficacité, comparée à l'inconsistance de ses buts, prend un tout autre sens. Si nous consi-

Copyrighted material

dérons l'économie de moyens avec laquelle il parvient à sa fin, qui est de nous distraire de nous-mêmes et de notre profonde misère, alors, oui, nous pouvons l'honorer, non par la pensée du peuple, mais par la « pensée de derrière » (L. 90 - Br. 337) et l'appeler « unique bien » :

« L'unique bien des hommes consiste donc à être divertis de penser à leur condition ou par une occupation qui les en détourne, ou par quelque passion agréable et nouvelle qui les occupe, ou par le jeu, la chasse, quelque spectacle attachant, et enfin par ce qu'on appelle divertissement » (L. 13 - Br. 139).

4 / Mais pour cette raison même, les dévots, à leur tour, du moins ceux qui n'ont pas acquis entièrement la science de la nature humaine, méprisent le divertissement, parce qu'ils savent, eux, par cette nouvelle lumière que la piété leur donne, ce qui devrait rendre heureux vraiment et solidement. Ils condamnent sans les comprendre les libertins habiles qui s'oublient dans les divertissements au lieu de travailler à se retrouver eux-mêmes dans la préoccupation de leur salut, et dans la connaissance de la révélation. Ils reprochent précisément au jeu d'éloigner – par son efficacité – le joueur du christianisme : « Tous les grands divertissements sont dangereux pour la vie chrétienne » (L. 764 - Br. 11).

5 / Que fait alors le chrétien parfait ? Lui, qui a compris la nature humaine, qui a analysé le fonctionnement du divertissement et qui a saisi son véritable sens, ne peut plus se contenter de condamner le joueur qui travaille si bien à s'oublier dans le jeu. Par une lumière supérieure, au contraire, il est si loin de condamner le jeu qu'il en invente et propose un nouveau, mais qui sera ce jeu suprême qui ramènera le joueur à Dieu au lieu de l'en éloigner. Ce jeu s'appelle, pour nous, le pari pascalien.

En effet, ce sont les catégories que nous avons pu voir à l'œuvre dans l'analyse du divertissement, qui animent le

Copyrighted material

fameux texte des *Pensées* sur le pari (L. 418 - Br. 233) et permettent de le comprendre. Émile Bréhier notait fort justement un des traits caractéristiques de Pascal : « A un problème précis [...], il répond par l'invention d'une méthode précise capable de résoudre ce problème, et ce problème seulement. »[1] C'est encore vrai ici. Il faut imaginer Pascal apologiste essayant de convaincre un chevalier de Méré libertin et l'on verra combien la solution est adéquate au problème. Voilà donc un pari.

De quoi s'agit-il ? Non de prouver l'existence de Dieu ni la vérité du christianisme, qui précisément n'ont pas, selon un christianisme bien compris, à être prouvées, mais bien plutôt de prouver au libertin que sa propre raison (et même sa raison de joueur) lui enjoint de croire en Dieu (de gager que Dieu est), et que ce ne sont que ses passions irrationnelles et son goût pour les « plaisirs empestés », et non pas sa raison dont il est si fier, qui l'empêchent de croire. Voici le jeu : comme à pile ou face, il y a deux possibilités, Dieu est ou il n'est pas. Il n'y a pas moyen de connaître par raison le dessous du jeu, ni d'ailleurs par tout autre moyen, puisqu'on admet par hypothèse que ce n'est pas à quelqu'un qui croit en l'Écriture que l'on s'adresse. Or, dans ce jeu suprême, il n'y a pas la possibilité de s'abstenir de participer : « Vous êtes embarqués. » Alors, croix ou pile ? Comment choisir ? Quelle est ici la règle des partis ? Si nous gageons que Dieu est, il y a la béatitude à gagner, une éternité de vie de bonheur. Et si nous perdons, qu'avons-nous perdu ? Rien, s'il n'est pas. Si, au contraire, nous gageons qu'il n'est pas, il n'y a rien à gagner, et l'infini à perdre. Puisque, par ailleurs, l'incer-

1. Émile Bréhier, *Histoire de la philosophie,* Paris, PUF, « Quadrige », 4e éd., 1988, t. II, p. 115. Sur le pari, voir Per Lønning, *Cet effrayant pari, une « pensée » pascalienne et ses critiques,* Vrin, 1980.

Copyrighted material

titude est égale des deux côtés, il est facile de voir où il faut gager. Ainsi l'analyse épistémologique et la compréhension morale du fonctionnement du jeu se rejoignent-elles au point le plus important de la philosophie pascalienne : la démonstration de la nécessité de croire (non parce que l'objet de la croyance serait prouvé, ce qu'il ne doit pas être, pour que la croyance reste la sottise qu'elle revendique, mais parce qu'il est montré en raison que le sujet doit croire, c'est-à-dire en termes ludiques gager que Dieu est).

« Tout joueur hasarde avec certitude pour gagner avec incertitude, et néanmoins il hasarde certainement le fini pour gagner incertainement le fini, sans pêcher contre la raison. Il n'y a pas infinité de distance entre cette certitude de ce qu'on expose et l'incertitude du gain : cela est faux. Il y a, à la vérité, infinité entre la certitude de gagner et la certitude de perdre, mais l'incertitude de gagner est proportionnée à la certitude de ce qu'on hasarde selon la proportion des hasards de gain et de perte. Et de là vient que s'il y a autant de hasards d'un côté que de l'autre le parti à jouer est égal contre égal. Et alors la certitude de ce qu'on s'expose est égale à l'incertitude du gain, tant s'en faut qu'elle en soit infiniment distante. Et ainsi notre proposition est dans une force infinie, quand il y a le fini à hasarder, à un jeu où il y a pareils hasards de gain que de perte, et l'infini à gagner. Cela est démonstratif et si les hommes sont capables de quelque vérité, celle-là l'est » (L. 418 - Br. 233).

Dira-t-on alors qu'il n'y a là qu'un jeu, comme refusent de le penser certains commentateurs, semble-t-il un peu gênés par les termes que Pascal emploie ? Oui, il y a pourtant là un jeu, auquel le vrai joueur est forcé de participer. Mais ce jeu est un faux-semblant. Car, à l'inverse de tout jeu, c'est la mise et la fin qui comptent. Il y a là un renversement, qui consiste à utiliser, pour convaincre le joueur, les mécanismes mêmes du jeu mais en en retournant le sens : là où le jeu visait à faire oublier dans le mouvement

Copyrighted material

la futilité des fins qu'il poursuit, là où toute son efficacité était de nous détourner de nous-mêmes, le pari pascalien détourne ce mouvement propre au jeu pour nous ramener aux considérations dont le jeu nous éloignait. Comme le dit H. Birault : « L'intérêt infini annule les intérêts finis. »[1] Le pari remplit bien la fin pour laquelle joue le libertin, échapper au malheur, mais ni par les mêmes moyens, ni surtout dans le même sens. Si le joueur joue pour échapper à lui-même, alors il faut le faire jouer pour y revenir et trouver ce « moyen plus solide » (L. 414 - Br. 171) de sortir de l'ennui.

Contrairement à sa philosophie religieuse, ou à ses conceptions existentielles, la pensée de Pascal sur le jeu, pourtant si riche en développements sur la psychologie du joueur et, par exemple, comme on l'a vu, sur la place du gain dans le jeu, sera une pensée sans véritable héritage, au sens où nous verrons que la pensée ultérieure du jeu se situe globalement dans l'héritage de Schiller. Cela s'explique sans doute à la fois par des motifs internes et externes à cette conception du phénomène ludique. De façon interne, il est clair que la pensée de Pascal à l'égard du jeu n'est possible, comme on vient de le voir, qu'à cette intersection improbable des mathématiques et du jansénisme, dont Pascal est sans doute le seul exemple. De façon externe, mais ceci est une conséquence de cela, l'histoire de la pensée est sans doute passée deux fois à côté de ces textes, pour des motifs opposés. Pour schématiser, on pourrait dire que

1. Cité par P. Magnard, *Pascal, la clé du chiffre*, p. 304. P. Magnard ajoute : « Primitivement destiné au libertin, parce qu'il se déroulait au plan de la raison naturelle, l'argument du pari ne s'adresse en définitive qu'à Pascal lui-même ; rangé parmi les "papiers non classés", il ne semble pas s'insérer dans l'*Apologie* ; opposant la grande et la petite raison, l'argumentation par la crainte et par le risque à l'argumentation par le plaisir, il en eût constitué le préambule ascétique » (p. 305).

Copyrighted material

les pascaliens, ou même simplement ceux qui se sont sentis en sympathie avec sa philosophie, n'ont pas tellement retenu sa conception du jeu soit parce qu'elle ne les intéressait pas, soit parce qu'elle les dérangeait[1], et que les philosophes du jeu, par contre, ne se sont pas vraiment reconnus dans Pascal. Bien sûr, il nous arrivera de retrouver, ici et là, dans nos développements, certains des thèmes que nous venons d'évoquer. Mais il est clair que l'histoire de la pensée philosophique du jeu ne s'est pas, globalement, constituée sur ce fond. C'est sans doute qu'une autre anthropologie philosophique était nécessaire pour donner au jeu une véritable place.

Le bilan de l'« Encyclopédie ». — Nous l'avons dit, nous ne visons pas à l'exhaustivité, mais seulement à l'examen de quelques positions importantes sur le jeu, qui nous permettront d'avoir une idée de l'état de la question au moment où Schiller s'en empare. Les articles sur le jeu de l'*Encyclopédie* Diderot-d'Alembert résument assez bien la teneur des débats à la fin du XVIII^e siècle[2]. Si on parcourt en effet les pages consacrées au jeu, en ne se contentant pas des articles « Jeu » (de De Jaucourt) et « Jouer » (non signé), mais, utilisant le système complexe des divers renvois, en consultant aussi les articles « Cartes » (de Diderot), « Dé » (de D'Alembert), ou encore « Danseur de corde » (De Jaucourt)..., on obtient une bonne vision synthétique de l'analyse du

1. Il n'est qu'à voir pour s'en assurer l'embarras suscité par le texte sur le pari, même chez ses premiers éditeurs de Port-Royal en 1670 (voir Per Lønning, *Cet effrayant pari, une « pensée » pascalienne et ses critiques,* Vrin, 1980, p. 135-137).

2. On citera ici l'*Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers,* Nouvelle impression en fac-similé de la première édition de 1751-1780, Stuttgart-Bad Cannstatt, 1966, Friedrich Frommann Verlag (Günther Holzboog).

Copyrighted material

phénomène ludique avant Schiller, qu'on peut exposer en six points :

1 / Les définitions du jeu sont fondées :

— Soit dans une *anthropologie juridique.* Elles insistent alors sur la nature contractuelle du jeu. Inspirées de Barbeyrac[1], elles décrivent le jeu comme une convention[2].

— Soit dans une *analyse des passions.* Elles renvoient alors à la frivolité du jeu et à ses conséquences, le plaisir d'un côté et les pertes d'argent ou d'honneur de l'autre[3].

— Soit dans l'idée d'un certain argent mis en jeu, c'est-à-dire risqué, sur un événement futur[4]. On notera que toutes ces définitions font intervenir l'argent, ce qui s'explique lorsqu'on songe qu'au XVIII^e^ siècle en France tout jeu, qu'il « dépende de l'industrie ou du hasard », était une occasion de miser.

2 / Les classifications du jeu utilisent essentiellement le critère du hasard. Ainsi la paume et les échecs se retrouvent-ils ensemble dans la catégorie des jeux qui dépendent de l'industrie ou jeux d'adresse. Il est intéressant de constater à quel point la notion de hasard est essentielle dans l'analyse du phénomène ludique au XVIII^e^ siècle, à l'inverse de ce qui a pu parfois se produire au XX^e^ siècle. Il faut voir là sans doute l'importance accordée aux découvertes mathématiques sur les probabilités. Mais on notera cependant que le rédacteur va au-delà, allant même jus-

1. Jean Barbeyrac (1674-1744), *Traité du jeu, où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matière,* Amsterdam, 1709.

2. Art. « Jeu » : « Espèce de convention fort en usage dans laquelle l'habileté, le hasard pur, ou le hasard mêlé d'habileté, selon la diversité des jeux, décide de la perte ou du gain stipulé dans cette convention entre deux ou plusieurs personnes » (t. VIII, p. 531, *b*). La référence à Barbeyrac est en VIII, 532, *b.*

3. Art. « Jouer » *(Gramm.),* VIII, 884, *b.*

4. Art. « Jouer » *(Gram. Mathémat. pures),* VIII, 884, *b.*

Copyrighted material

qu'à montrer que dans tout jeu, même dans ceux qui sont de pure habileté, le hasard intervient, sous la forme de l'imprévisibilité des forces des adversaires et des cas de figure que le jeu peut créer[1]. L'incertitude est la composante fondamentale de tout jeu, c'est en elle que s'enracine le plaisir.

3 / L'explication de l'attirance et des plaisirs du jeu se fonde sur les passions humaines. L'insistance sur la notion de hasard et, semble-t-il, la confusion parfois entre le fait pour le hasard d'être un élément constitutif d'un jeu selon sa règle même et le fait pour tout jeu d'avoir un résultat incertain s'expliquent lorsqu'on constate que l'analyse passionnelle du plaisir ludique ne peut rendre compte que des jeux dont les développements sont imprévisibles. Car c'est l'*émotion,* cette passion qui remue l'âme et l'occupe ainsi, qui est principalement recherchée dans le jeu, dont l'attrait s'explique aussi par la *paresse,* car ce mouvement de l'âme n'est pas fatigant pour l'esprit, et par l'*avarice* qui, donnant au gain espéré plus que sa valeur réelle, en fait un objet capable d'exciter nos passions, c'est-à-dire de provoquer notre émotion par l'incertitude de l'obtenir[2].

La place plus ou moins grande du jeu dans une société est proportionnelle à la richesse de cette société, « l'amour du

1. Art. « Jeu », VIII, 531, *b*; et art. « Jouer » *(Gram. Mathémat. pures),* VIII, 884, *b.*

2. Art. « Dé (Jeu de) » : « Ces sortes de jeux remuent l'âme sans exiger une attention sérieuse dont nous sommes rarement capables » (IV, 647, *b*). Art. « Jeu » : « Le jeu occupe et flatte l'esprit par un usage facile de ses facultés; il amuse par l'espérance du gain. Pour l'aimer avec passion, il faut être avare ou accablé d'ennui; il n'y a que peu d'hommes qui aient une aversion sincère pour le jeu » (VIII, 532, *b*). Voir aussi « Danseur de corde » (IV, 630, *a*) (« Ces sortes de jeux [de hasard] tiennent l'âme dans une émotion continuelle sans contention d'esprit »), « Jeu » (VIII, 532, *a*), « Carte » (II, 715, *b*). On peut noter que Barbeyrac avait déjà soutenu que, puisqu'il s'agit de s'occuper sans se fatiguer, ce sont les jeux de pur hasard qui mériteraient le mieux le nom de jeu (*Traité des jeux,* livre III, chap. VIII, cité par L. Thirouin, *op. cit.,* p. 33, n. 3).

Copyrighted material

jeu est le fruit de l'amour du plaisir, qui se varie à l'infini »[1]. De là la variété des jeux, fille de l'extraordinaire inventivité des passions. De là aussi leurs effets pernicieux.

4 / Les jeux de hasard, qui tiennent la plus grande place, dans l'*Encyclopédie* comme dans la société du XVIII[e] siècle, sont soumis à une *Analyse des hasards*[2], une science du calcul des probabilités. L'importance accordée à cette science peut se mesurer à la place qui lui est accordée et à la révérence faite à Huyghens, Moivre, Bernoulli, Montmaur *(sic)*, etc. Les articles consacrés à cette sorte de jeux, comme « Dé », « Rafle de dés » (De Jaucourt) ou « Trictrac » (De Jaucourt), en font bien sûr mention, mais c'est la grande place accordée à l'analyse mathématique dans l'article « Jouer » qui est ici la plus significative[3].

5 / Cette analyse prépare un *éloge de l'intelligence* qui se déploie dans les divers jeux, tout à fait dans la tradition leibnizienne. Outre que le jeu représente un délassement tout à fait positif tant qu'il reste dans ces limites, il représente aussi une vitrine de l'ingéniosité humaine et n'est donc pas seulement à situer du côté du puéril. L'activité heureuse de l'esprit y est manifeste à deux niveaux : dans l'invention d'une infinie variété de jeux, tout d'abord, qui témoigne de ses capacités créatrices : « Les hommes ont inventé une infinité de jeux qui tous marquent beaucoup de sagacité. »[4] Dans l'habileté à y jouer, ensuite, qui témoigne de sa puissance. Non seulement, bien sûr, dans un jeu comme les échecs, mais aussi dans les jeux de hasard. Car ces « analyses des hasards », si complexes pour le mathématicien, le joueur les fait au jugé, sans exactitude certes, mais dans une approximation qui témoigne d'une remarquable puissance d'anticipation :

1. « Jeu », VIII, 531, *b*.
2. « Dé », IV, 647, *b*.
3. « Jouer », VIII, p. 885-888.
4. « Jouer », VIII, 884, *b*.

Copyrighted material

« On voit par la solution compliquée de ces problèmes que l'esprit du jeu n'est pas si méprisable qu'on croirait bien ; il consiste à faire sur-le-champ des évaluations approchées d'avantages et de désavantages très difficiles à discerner ; les joueurs exécutent en un clin d'œil, les cartes à la main, ce que le mathématicien le plus subtil a bien de la peine à découvrir dans son cabinet. »[1] On notera que ce dernier point présuppose l'accord du sens commun et des résultats du calcul savant. Or ce postulat semble gravement mis en question par le fameux « paradoxe de Saint-Pétersbourg », ce qui explique que D'Alembert y consacre une place importante dans l'article « Croix ou pile »[2].

6 / La condamnation des jeux ne vient pas, comme chez François de Sales, du fait que le hasard est fondamentalement injuste. Au contraire, envisagé en tant que convention ou contrat parfaitement valable selon le droit naturel, le jeu est tout à fait légitime[3]. Ce n'est pas le jeu en

1. « Jouer », VIII, 888, *a*.

2. « Pierre joue contre Paul à cette condition, que si Pierre amène *croix* du premier coup, il payera un écu à Paul ; s'il n'amène *croix* qu'au second coup, deux écus ; si au troisième coup, quatre ; et ainsi de suite. On trouve par les règles ordinaires [...] que l'espérance de Paul, et par conséquent ce qu'il doit mettre au jeu est $\frac{1+2+4+\text{etc.}}{1+1+1+\text{etc.}}$ quantité qui se trouve infinie. Cependant, il n'y a personne qui voulût mettre à ce jeu une somme un peu considérable [...]. Il y a ici quelque scandale qui mérite bien d'occuper les algébristes » (D'Alembert, Croix ou pile *(Analyse des hasards)*, IV, 513). Voir l'article de G.-G. Granger, « Le paradoxe de Saint-Pétersbourg », in *Le jeu au XVIII^e siècle*, colloque d'Aix-en-Provence, CAER 18, Édisud, 1976, et M. Parmentier, *op. cit.*, p. 152 et E. Brian, « L'Objet du doute, les articles de D'Alembert sur l'analyse des hasards », in *Recherches sur Diderot et l'Encyclopédie*, n° 21, oct. 1996.

3. « Ce n'est pas que je prétende que les jeux mixtes, ni même les jeux de hasard aient rien d'injuste, à en juger par le seul droit naturel ; car outre qu'on s'engage au jeu de plein gré, chaque joueur expose son argent à un péril égal [...]. Les jeux et autres contrats où il rentre du hasard sont légitimes dès que ce qu'on risque de perdre de part et d'autre est égal et dès que le danger de perdre et l'espérance de gagner ont de part et d'autre une juste proportion » (« Jeu », VIII, 532, *b*).

Copyrighted material

lui-même, mais c'est l'excès auquel il entraîne, difficilement évitable selon l'analyse passionnelle, qui est condamnable (c'est pour protéger l'homme de ses propres excès que les gouvernements peuvent ainsi interdire quelque chose qui est légitime selon le droit naturel) :

« Quoi qu'il en soit, la passion du jeu est une des plus funestes dont on puisse être possédé. L'homme est si violemment agité par le jeu, qu'il ne peut plus supporter aucune autre occupation. Après avoir perdu sa fortune, il est condamné à s'ennuyer le reste de sa vie. »[1]

1. « Jouer », VIII, 888, *a*.

Copyrighted material

Le siècle du jeu : l'autoportrait du joueur au XVIII^e siècle : l'« Histoire de ma vie » de Casanova

« Rien ne pourra faire que je ne me sois amusé » (I, 9)[1].

Diderot, après l'*Encyclopédie,* portraitiste toujours fidèle autant qu'amusé de son siècle, aura souvent l'occasion d'évoquer les jeux. La première page du *Neveu de Rameau* est à cet égard exemplaire. On y voit le narrateur entrer au célèbre café de la Régence pour se distraire à voir jouer aux échecs. « Paris est l'endroit du monde, et le café de la Régence est l'endroit de Paris où l'on joue le mieux à ce jeu. C'est chez Rey que font assaut Legal le profond, Philidor le subtil, le solide Mayot ; qu'on voit les coups les plus surprenants et qu'on entend les plus mauvais propos. »[2] La littérature du XVIII^e siècle témoigne bien d'un engouement important pour le jeu d'échecs, qui accompagne et alimente les développements de l'analyse du jeu lui-même. C'est à cette époque que la théorie des échecs, en effet, connaît ses premières avancées. La célébrité de Philidor (1726-1795), un des premiers champions dont on cite les prouesses avec admiration – jouer simultanément plusieurs parties à l'aveugle, par exemple – est un bon témoignage de l'intérêt pris à ce jeu. Son *Analyse du jeu d'échecs* a été un grand succès de l'édition en son

1. On citera ici Casanova dans l'édition J. Casanova de Seingalt, *Histoire de ma vie et autres écrits,* suivie de textes inédits, édition (d'après le manuscrit original) présentée et établie par F. Lacassin, Paris, Robert Laffont, « Bouquins », 3 vol., 1993. On indiquera d'abord le numéro du volume en chiffres romains, suivi du numéro de la page.

2. Diderot, *Le neveu de Rameau,* in *Œuvres,* Robert Laffont, « Bouquins », t. II, p. 624.

Copyrighted material

temps. Mais ce n'est pas le seul livre échiquéen à connaître un tel sort : le *Traité d'échecs* de Giochino Greco, dit Le Calabrais, traduit en français à la fin du XVII[e] siècle, ou l'*Essai sur le jeu des échecs* de Philippe Stamma, tous deux cités par Rousseau dans *Les Confessions,* eurent aussi plusieurs éditions au XVIII[e] siècle. On commence à publier massivement des recueils de parties, et le jeu se popularise, non seulement à Paris, mais aussi dans toute l'Europe, jusque dans ses points les plus à l'écart, comme en témoigne bien Rousseau, qui raconte comment il succomba lui aussi, adolescent, près de Chambéry, à la fureur du jeu.

« Il s'avisa de me proposer d'apprendre les échecs, qu'il jouait un peu. J'essayai presque malgré moi, et après avoir tant bien que mal appris la marche, mon progrès fut si rapide qu'avant la fin de la première séance je lui donnai la tour qu'il m'avait donnée en commençant. Il ne m'en fallut pas d'avantage : me voilà forcené des échecs. J'achète un échiquier ; j'achète le Calabrais ; je m'enferme dans ma chambre ; j'y passe les jours et les nuits à vouloir apprendre par cœur toutes les parties, à les fourrer dans ma tête bon gré mal gré, à jouer seul sans relâche et sans fin. Après deux ou trois mois de ce beau travail et d'efforts inimaginables, je vais au café, maigre, jaune et presque hébété [...] Je ne finis ce premier essai que quand je n'eus plus la force de continuer. Quand j'allais me montrer sortant de ma chambre, j'avais l'air d'un déterré, et, suivant le même train, je n'aurais pas resté déterré longtemps. On conviendra qu'il est difficile, et surtout dans l'ardeur de la jeunesse, qu'une pareille tête laisse toujours le corps en santé. »[1]

Il n'est pas sans intérêt de remarquer que la description de Rousseau reprend ici, comme si elles allaient de soi, les catégories dont on avait pu noter l'émergence dans le chapitre précédent. D'un côté on peut lire l'émerveille-

1. J.-J. Rousseau, *Les Confessions,* 1[re] partie, livre V, in *Œuvres complètes,* Paris, Armand-Aubrée, 1829, p. 278-279.

Copyrighted material

ment devant l'exercice complexe de l'intelligence, et de l'autre, on peut repérer un par un la plupart des qualificatifs que François de Sales appliquait aux « jeux défendus », alors même qu'il s'agissait essentiellement des jeux de hasard, le jeu d'échecs, bon en soi, n'étant condamné que s'il est pratiqué avec excès. Le jeu, qui devait être récréation pour l'esprit, l'accable jusqu'à confiner à la folie (« forcené des échecs »), et rend même le corps malade ; il a tendance à devenir fin en soi, et le joueur est pris par une sorte de fureur, qui ne le rend pas détendu et joyeux, mais passionné et inquiet, obsédé par le jeu. Ces caractéristiques du jeu sont à ce point ancrées dans les esprits, que les textes romanesques peuvent même jouer avec ces lieux communs, pour les récupérer ou les détourner. Ainsi quand J.-B. Louvet de Couvray (1760-1797), dans *Les amours du chevalier de Faublas,* veut faire une petite saynète bien pittoresque, il emmène son narrateur au café de la Régence, et là, il n'a plus qu'à s'amuser avec tous les clichés en cours, confrontant le pauvre Faublas, en amoureux éperdu, à des joueurs colériques, qui placent leur jeu au-dessus de tout. Lorsqu'il écrit : « J'entrai dans ce café de la Régence. Je n'y vis que des gens profondément occupés à préparer un échec et mat. Hélas ! ils étaient moins recueillis, moins rêveurs, moins tristes que moi »[1], comment ne pas voir qu'il répond presque explicitement à la question de François de Sales : « Y a-t-il attention plus triste, plus sombre et mélancolique que celle des joueurs ? »

Le XVIII^e siècle ne fut pas seulement le siècle des Lumières. Il mériterait aussi, à bon droit, d'être nommé le « siècle du jeu ». On verra plus loin, en effet, comment il donne naissance avec Schiller à une pensée philosophique du jeu.

1. Louvet de Couvray, *Les amours du chevalier de Faublas,* Gallimard, « Folio classique », p. 229-230.

Copyrighted material

Mais cette pensée intervient dans un cadre plus général et témoigne autant de l'intérêt propre de la philosophie de Schiller – par quoi il est unique – que de son enracinement dans les préoccupations de son temps – par où il lui appartient. Or il est clair qu'on ne saurait avoir une vision complète de la réalité du mouvement des idées, en se contentant de scruter dans les textes théoriques un hypothétique automouvement du concept, surtout lorsqu'il devrait s'apparenter à la génération spontanée. Si le jeu retient l'attention du penseur, c'est aussi parce qu'il est partout, qu'on joue à toutes sortes de jeux et dans toutes les sociétés, avec sans doute une frénésie inégalée auparavant.

Plus que les échecs, bien sûr, ce qui se généralise surtout, et ce depuis le XVII[e] siècle, c'est le jeu d'argent. Olivier Grussi, dans son livre *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour*[1], a bien décrit, sous tous ses aspects, et avec une grande minutie, l'ampleur du phénomène. Mais ce n'est pas seulement à Paris et à la cour que l'on joue, c'est dans toute l'Europe, et aussi dans toutes les classes sociales, même si les témoignages sont évidemment plus fréquents sur le jeu des riches (nobles ou bourgeois).

C'est de ce « siècle du jeu », qu'on n'a peut-être pas l'habitude, surtout chez les philosophes, de considérer sous cet angle, que Casanova offre un excellent témoignage. C'est à juste raison que Cendrars parlait, à propos de l'*Histoire de ma vie,* de « véritable encyclopédie du XVIII[e] siècle »[2]. De cet homme qui a parcouru toute l'Europe dans tous les sens, de

1. O. Grussi, *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour,* Paris, Hachette, « La Vie quotidienne », 1985. Ce livre reprend l'essentiel de sa thèse de doctorat : *Le Jeu d'argent à Paris et à la Cour de 1667 à 1789* (thèse de doctorat de III[e] cycle, 1985, Université Paris IV).

2. L'expression de Cendrars est extraite de *Pro Domo* et citée en quatrième de couverture du volume II de l'*Histoire de ma vie.*

Copyrighted material

la Turquie à la Russie, on retient surtout l'image de l'aventurier et du séducteur. Mais c'est oublier, ce qui apparaît rapidement à la lecture, que Casanova joue beaucoup plus qu'il ne séduit, et que nombre de ses aventures sont liées, de près ou de loin, au jeu – qu'il soit chassé d'une ville à l'issue de quelque partie prohibée ou douteuse, ou qu'il tienne sa soudaine fortune des bénéfices du jeu, comme à Paris où il contribue à l'établissement d'une loterie. L'utile « Index », dans l'édition « Bouquins » est déjà, au mot « jeu » (III, 1331), fort chargé, mais il ne faut pas longtemps pour s'apercevoir qu'il est aussi fort incomplet. Dans l'*Histoire de ma vie,* c'est approximativement une page sur quatre qui parle du jeu. Casanova est, sans doute avant toute autre chose, un joueur. Ses mémoires constituent de manière extrêmement vivante l'autoportrait d'un joueur au XVIII^e siècle. Ce sont elles qu'il faut suivre maintenant pour avoir accès à la dimension vécue de cette véritable obsession ludique qui s'empara du siècle des Lumières.

L'avantage de l'autobiographie, pour celui qui recherche des témoignages, est évidemment qu'elle offre un accès direct à l'expérience vécue du joueur. En cela, elle est plus près du réel que le roman. Mais il ne faut pas non plus se laisser abuser par cette idée de « témoignage direct ». Dès lors qu'une expérience est décrite, et quand bien même elle s'écrirait sous le sceau de ce « pacte de vérité » dont Philippe Lejeune a bien montré qu'il était le principe de lecture et d'écriture de l'autobiographie[1], elle utilise la médiation de l'écriture. Pour l'écrivain qui se raconte, l'accès à sa propre expérience passe par un certain nombre de catégories qui lui permettent de ressaisir son expérience dans un discours et qu'il emprunte aux idées de son temps. Il est certes son premier lecteur, mais sa lecture de lui-même se fait toujours à

1. P. Lejeune, *Le pacte autobiographique,* édition augmentée, « Point Seuil », 1996.

Copyrighted material

travers des cadres empruntés à son époque, comme nous venons de le constater chez Rousseau. Casanova n'échappe pas à la règle. Dans sa description de lui-même comme joueur, il mobilise les catégories qui servent en son temps à décrire le réel ludique. Nous allons les voir à l'œuvre.

Divers jeux

Si l'on met à part quelques colin-maillards coquins (I, 808 ; III, 907-913) et exception faite du jeu d'échecs, dont il n'est fait mention qu'une fois dans l'*Histoire de ma vie* (III, 168) – auquel Casanova avoue jouer fort mal – les jeux que pratique Casanova sont tous des jeux d'argent. Ces jeux sont très nombreux. Il y a d'abord le pharaon, qui est sans doute celui dont Casanova fait le plus mention, mais aussi la bassette (il s'agit presque du même jeu qui prend différents noms à la suite d'interdictions), le biribi, le brelan, la comète, le passe-dix, les petits-paquets, le piquet, le premiera, le quinze, le trictrac, le trente-et-quarante, la tressette, le wisck *(whist)*, en en oubliant beaucoup et sans compter les paris (sur l'issue d'une partie de billard, par exemple (II, 124)).

Il importe, pour se repérer dans le texte de Casanova, de différencier les jeux de commerce, comme le whist, des jeux de hasard avec banque, comme le pharaon, ou sans banque, comme le passe-dix. La préférence de Casanova va sans conteste aux jeux de hasard[1], sans doute parce qu'ils demandent moins d'attention[2], qu'ils

1. «Rosalie, qui savait que je n'aimais pas les jeux de commerce, prononça qu'il fallait faire un trente-et-quarante à la ronde» (III, 7). «– J'ai fait avertir cinq ou six de mes amis qui aiment le jeu. – Jeu de hasard ? – Sans doute» (III, 207).

2. «Quand on joue à tressette [...] avec une honnête personne qui joue pour avoir le plaisir du jeu, il n'est pas permis d'avoir la tête à quatre lieues» (III, 457).

Copyrighted material

sont plus féconds en surprises, et que plus d'argent s'y échange si l'on y joue gros jeu. Ce qui ne l'empêche nullement de jouer aussi beaucoup aux autres (III, 144), et de jouer volontiers petit jeu si telle est la coutume de l'endroit où il joue[1].

Il importe encore de distinguer, dans les jeux de hasard avec banque, tel le pharaon, tailler (jouer la banque) et ponter (jouer contre la banque). C'est d'ailleurs le premier conseil que donne au jeune Casanova son premier protecteur, « homme qui raisonnait comme Socrate » (I, 387) : « Puisque tu aimes le jeu de hasard, je te conseille de ne jamais ponter. Taille. Tu auras de l'avantage » (I, 386). C'est que tous ces jeux de hasard, comme toute loterie, ménagent un avantage pour la banque (de là l'interdiction de tailler faite à tous ceux qui ne sont pas patriciens, dans un établissement de Venise). « Qui ponte doit perdre » (I, 755)[2].

Gagner/Perdre

« M'étant adonné au jeu de la Bassette, j'ai perdu tout mon argent et vendu ou mis en gage tous mes bijoux. Telle est la destinée de tout homme incliné aux jeux de hasard à moins qu'il ne

1. « Le jeu étant petit, la perte fut médiocre » (III, 816).

2. Buffon, dans son *Essai d'arithmétique morale,* exprimait le même avis avec moins de ménagement lorsqu'il évoquait « ces jeux inventés par l'artifice et supputés par l'avarice, où le hasard perd une partie de ses droits, où la fortune ne peut jamais balancer, parce qu'elle est invinciblement entraînée et toujours contrainte à pencher d'un côté, je veux dire tous ces jeux où les hasards inégalement répartis, offrent un gain aussi assuré que malhonnête à l'un et ne laissent à l'autre qu'une perte sûre et honteuse, comme au Pharaon, où le banquier n'est qu'un fripon avoué et le ponte une dupe dont il est convenu de ne pas se moquer » (in *Œuvres philosophiques de Buffon. Corpus général des philosophes français,* PUF, 1954, p. 463).

Copyrighted material

sache se captiver la fortune jouant avec un avantage réel dépendant du calcul ou de la science. Un sage joueur peut faire l'un et l'autre sans encourir la tache de fripon » (I, 278).

Gagner ou perdre est finalement la seule alternative, à l'issue d'un jeu de hasard, selon que la fortune est bonne ou mauvaise (I, 731). Selon le cas, puisqu'il s'agit de jeux d'argent, on ressort plus ou moins riche et, si l'on tient la banque, le jeu peut même être une sorte de rente (I, 309, 340, 543, etc.). C'est souvent sur un gain ou une perte que se décide ou s'abrège une destinée (I, 651), un voyage (I, 366), une fortune (II, 748).

L'argent possède évidemment une importance primordiale, et on remarquera que Casanova n'oublie jamais de noter combien d'argent il a gagné ou perdu à chaque partie et d'en restituer le chiffre dans ses mémoires. Les rapports du joueur à l'argent misé sont d'ailleurs particuliers : le jeu dévalorise l'argent. Les montants qui circulent n'ont d'importance que celle que le jeu leur confère :

« Je jouais, et j'avais grand tort, car je n'avais ni la force de quitter quand la fortune m'était contraire, ni celle de ne pas courir après mon argent. Ce qui me forçait à jouer était un sentiment d'avarice ; j'aimais la dépense et je la regrettais quand ce n'était pas le jeu qui m'avait fourni l'argent pour la faire. Il me semblait que l'argent gagné au jeu ne m'avait rien coûté » (I, 408)[1].

C'est pourquoi on trouve fréquemment, dans l'*Histoire de ma vie,* ce thème de l'argent du jeu, soit que le montant reçu soit extraordinaire, soit qu'il soit impossible au joueur de payer sa dette. Tout un code de conduite est lié au jeu : il faut payer dans un délai court et, surtout, il faut avoir, dans le gain, mais plus encore dans la perte, de la

1. « J'ai toujours aimé la dépense, mais je ne me suis reconnu prodigue que lorsque je me suis trouvé dans le courant du jeu. Je ressentais le plus grand plaisir à donner un argent qui ne me coûtait rien à quelqu'un qui en ferait le plus grand cas » (II, 454).

Copyrighted material

tenue – il faut être un « beau joueur », c'est-à-dire savoir perdre avec le sourire[1].

Mais la perte, fut-elle assumée avec élégance, peut être d'importance, et alors commencent les « malheurs du jeu »[2] qui en sont la conséquence, et qui entraînent leur cohorte de difficultés (I, 138, 452). Le perdant veut se refaire, alors il emprunte – avec honte – à ses amis, ou bien met ses affaires en gage et, bien souvent, il perd à nouveau, bienheureux lorsqu'il n'a pas joué sur parole, et perdu un argent qu'il ne possède même pas[3]. Ces malheurs, bien sûr, sont plus grands encore lorsque des fripons accroissent la perte, en trichant, mais aussi en volant le malheureux qui s'est laissé griser (II, 279). Dès lors commence le mauvais cycle, où le joueur, ayant perdu ce qu'il n'a pas, doit devenir lui aussi malhonnête pour payer ses dettes de jeu[4].

Une société du jeu

Casanova joue partout, dans toute l'Europe, et son autobiographie témoigne bien de la généralisation du jeu dans tous les pays. Elle témoigne aussi du fait qu'on

1. « Beau joueur qui perdait toujours » (I, 272) ; « la seule sotte satisfaction que j'avais était de m'entendre appeler beau joueur [...] toutes les fois que je perdais une carte décisive » (I, 279) ; « j'ai quitté, enchanté d'avoir perdu trente ou quarante sequins ; sans cela, on ne m'aurait pas préconisé pour le plus beau joueur de toute l'Europe » (II, 894).

2. Nous mettons ici des guillemets, parce que ce thème est un poncif du XVIII^e siècle, au moins depuis la fin du XVII^e (*Le Joueur*, de J.-F. Regnard, est créé en 1696).

3. « Je passais toute la journée à jouer, je perdais toujours, j'avais vendu ou mis en gage tout ce que j'avais, et je devais partout ; je ne pouvais espérer du secours que de mes constants amis [...] et la honte m'empêchait de leur écrire » (I, 686).

4. « Ils me firent jouer, et après m'avoir gagné le peu d'argent que j'avais, ils me firent perdre sur ma parole, et ils m'apprirent à faire des mauvaises affaires pour payer » (I, 53).

Copyrighted material

joue dans toutes les classes sociales, que ce soit dans son milieu d'origine, plutôt modeste (I, 30), chez les écoliers (I, 52), à la cour de Catherine II de Russie (III, 377), et même aux arrêts (I, 446). Les descriptions de Casanova révèlent une véritable société du jeu, où jouer est nécessaire pour s'introduire et pour se maintenir, parce que tout le monde, ou presque, joue (I, 332, 571, 646; III, 389).

Pourtant, si le jeu est universellement pratiqué, c'est souvent en dépit des interdictions, car il est, en beaucoup d'endroits, plus ou moins prohibé[1]. Mais, partout où le jeu est défendu, cette défense est transgressée – surtout chez les particuliers où la police n'a pas toujours accès (III, 8, 143) – ce qui vaut parfois aux joueurs quelques ennuis avec les représentants de la loi (II, 510, 832, 908, 1052-1053). Nul doute d'ailleurs que cette interdiction, que Casanova par ailleurs approuve du point de vue du législateur (I, 472), ajoute au plaisir des joueurs[2]. C'est que le monde des joueurs tel que le décrit Casanova est toujours à la limite de la légalité. Si bien que, profitant de ces facilités, les tricheurs sont presque toujours parmi les joueurs et aussi universels et répandus que le jeu lui-même. Les mémorialistes du temps s'en sont souvent fait l'écho. Ainsi Étienne-Marie Delahante (1749-1829) raconte comment, lorsqu'il était jeune homme, il a été entraîné à jouer par quatre fripons qui faisaient mine de

1. O. Grussi a bien montré comment, à Paris, on jouait en beaucoup d'autres lieux que les endroits autorisés, dans des maisons de jeu clandestines, ou bien plus simplement chez les particuliers, entre gens de bonne, ou de moins bonne, compagnie. Un texte du marquis d'Argenson en témoigne et insinue que certains y trouvaient leur compte: «Jamais la police n'a été plus mal faite à Paris, et jamais les commis du lieutenant de police n'ont été si riches» (in *Les Français vus par eux-mêmes. Le XVIIIe siècle,* Laffont, «Bouquins», 1996, p. 619).

2. «Dans ce temps-là un de mes grands plaisirs était de faire tout ce qui était défendu» (I, 266).

Copyrighted material

ne pas se connaître et qui l'ont habilement dépouillé de tout l'argent qu'il avait sur lui[1].

Le vocabulaire est très riche pour désigner les tricheurs : « coquins » (I, 895), « capons » (I, 137), « fripons » (I, 307), « grecs » (III, 517), « joueurs d'avantage » (III, 11), on dit d'eux qu'ils « trichent » (II, 42), qu'ils « filent la carte » (III, 1052) ou, élégamment, qu'ils « corrigent la fortune » (II, 187)[2] ou qu'ils sont « ennemis déclarés de la fortune » (I, 406). Si Casanova n'avoue pas en faire partie, il les rencontre du moins sans cesse, parfois pour être leur dupe (I, 386), parfois pour les dénoncer, souvent pour s'associer à leurs bénéfices (I, 693) et plus souvent encore pour les laisser faire en évitant d'être par trop mêlé à leurs intrigues (I, 472 ; III, 952-960). C'est qu'il les connaît bien, puisqu'ils font partie de ce petit monde d'aventuriers qui traversent comme lui de nombreux pays, et qu'eux aussi le connaissent bien, puisqu'ils le tiennent pour un des leurs[3]. Il en est qu'il rencontre durant toute sa vie, tel son ennemi le comte Medini (I, 406 ; III, 960). Selon Casanova, d'ailleurs, tout joueur de profession est nécessairement amené à corriger la fortune[4], ce qui explique pourquoi lui, qui vit essentiellement dans un monde de joueurs, rencontre tant de fripons et en si grand nombre[5].

On a dit que Casanova jouait finalement beaucoup plus qu'il ne charmait. Il faut ajouter que le texte fait à plu-

1. In *Les Français vus par eux-mêmes. Le XVIII^e siècle*, p. 16-25.
2. Il semble qu'il y ait aussi chez les tricheurs un certain code d'honneur : « Barbaro, honnête homme comme tous les joueurs qui corrigent la fortune, vint me porter mes deux cents sequins » (II, 870).
3. « Rien n'a jamais démontré dans toute ma vie aux joueurs d'avantage que j'étais de leur clique, et malgré cela ils voulurent tous toujours me croire grec [...]. Ils croyaient de me faire honneur » (III, 665).
4. « Les joueurs qui sont obligés à vivre du jeu doivent nécessairement être fripons » (III, 378).
5. « Les grecs [...] dans mon siècle, sont devenus plus nombreux que les dupes » (III, 517).

Copyrighted material

sieurs reprises un lien explicite entre ces deux activités. Ce sont les passions du libertin aventurier : le jeu et les femmes (I, 52). Il y a là un parallélisme, semble-t-il, pour Casanova (I, 814). Ainsi il faut savoir se défendre « des joueurs capons et des femmes mercenaires » (I, 163). Cela est manifeste lorsqu'il décrit un vieux libertin, son protecteur, dans une phrase qui pourrait être un autoportrait : « Il avait fait des folies pour des femmes qui en avaient faites aussi à cause de lui ; il avait beaucoup joué et perdu » (I, 377).

Jouer et courir les aventures (I, 407) cela va toujours ensemble. L'un comme l'autre supposent d'ailleurs quelque argent, dont le défaut oblige à se priver également des deux (III, 446) : « La vie que je menais était exemplaire, point d'amourette, point de jeu » (III, 454). C'est d'ailleurs au jeu qu'il fait un certain nombre de ses rencontres amoureuses (I, 503) et le jeu sert souvent de terme de comparaison pour décrire la relation amoureuse (I, 478).

Les chapitres qui décrivent la vie de Casanova à Paris, sans doute parce que c'est le lieu où la fortune lui a le plus souri, rassemblent tous ces éléments qui interviennent dans la description du jeu. Casanova y contribue en effet à l'installation de la loterie de l'École militaire, qui fut appelée ensuite loterie royale, dont il est le principal receveur et « le seul qui roulait en carrosse » (II, 31). C'est évidemment le propre d'un vrai joueur que la seule affaire qui lui réussisse soit l'établissement d'une loterie[1].

1. Il présentera plusieurs fois, ou contribuera à présenter, de nombreux projets de loterie dans les cours d'Europe (III, 348). Voir aussi les projets de loterie donnés en annexes de l'édition « Bouquins » (II, 1145-1156).

Copyrighted material

Le joueur

« Devant penser à entreprendre quelque métier pour gagner de quoi vivre j'ai pensé à devenir joueur de profession ; mais la fortune n'approuva pas mon projet. En moins de huit jours je me suis trouvé sans le sou ; et pour lors j'ai pris parti de devenir joueur de violon » (I, 369).

Le grand mot de l'*Histoire de ma vie,* c'est la « Fortune ». C'est à elle que se remet le joueur en dernière instance (I, 369), c'est elle qui décide de la carrière qu'il doit suivre (I, 654), qui bouleverse les situations établies (I, 311), qui lui offre des occasions d'aventures (I, 479). C'est à ses effets, qu'il nomme, comme au jeu, « les combinaisons » (I, 809) qu'il attribue les bonheurs dont il jouit[1]. « Quelquefois bonne et quelquefois mauvaise » (I, 731), c'est son défaut qui fait d'un joueur « un homme en guignon » (I, 365), et quand elle est là, il est « en fortune de jeu » (I, 439). Parfois elle vient avec l'amour (I, 744), et parfois non (I, 690). La devise de Casanova, tirée de l'*Énéide* de Virgile est d'ailleurs explicite : « *Fata viam inveniunt* » (le destin sait nous guider) (I, 512). Au fond, si elle est la déesse du joueur, c'est précisément parce que le joueur, ne sachant s'arrêter de jouer, ne peut se soustraire à son pouvoir : « Heureux, si j'avais su et pu me soustraire à l'empire de la Fortune finissant de jouer » (I, 763).

Mais pourquoi jouent-ils donc, tous ces joueurs ? Pour tenter de gagner un peu d'argent, pour se « distraire » (I, 690), « pour chasser l'ennui »[2], pour oublier l'amour[3],

1. « Je trouve de m'être attiré tous les maux qui m'ont accablés, et d'avoir abusé de toutes les grâces que la fortune m'a faites » (II, 290) ; « Il ne m'est rien arrivé de malheureux dans toute ma vie que par ma faute, et j'attribue aux combinaisons presque tous les bonheurs dont j'ai joui » (II, 563).

2. « En attendant, pour chasser l'ennui, je jouais, je perdais mon argent, et je faisais de mauvaises connaissances » (II, 740). Voir aussi I, 364.

3. « Le jeu est souvent un grand lénitif pour un homme amoureux » (I, 662).

Copyrighted material

pour faire bonne figure en société et même y devenir célèbre (I, 309), pour cacher leur mauvaise humeur (III, 226), parce que, sans le jeu, on ne saurait pas comment se distraire dans certaines assemblées[1], pour le plaisir de « la grande dépense » (II, 180) et à cause du rapport particulier du jeu à l'argent :

« Mais pourquoi jouais-je ? Je n'en avais pas besoin ; car j'avais tant d'argent que je voulais pour satisfaire à mes envies. Pourquoi jouais-je, me connaissant extrêmement sensible à la perte ? Ce qui m'obligeait à jouer était un sentiment d'avarice. J'aimais la dépense, et le cœur me saignait quand je ne pouvais la faire avec de l'argent gagné au jeu » (I, 788).

Tout ceci dessine un autoportrait du joueur, avec ses passions, ses vertus particulières et ses principes moteurs. Il aime le plaisir, qui naît pour lui de l'alternance du plaisir et de la peine (I, 330). Il aime l'aventure, la dépense, le divertissement, briller et dominer[2]. Surtout, il vit dans le maintenant, « jouissant du présent et méprisant le temps futur, et tous ceux qui s'amusent à maintenir leur raison dans le triste emploi de le prévoir » (I, 770), parce que le temps de la jouissance est toujours le présent[3]. Il est prodigue parce que l'argent ne lui coûte rien, et qu'étonner est sa passion (II, 908). La vertu qu'il met avant toute autre est la prudence (II, 864 ; III, 549) qu'il identifie volontiers à la ruse :

« La fourberie est vice : mais la ruse honnête n'est autre chose que la prudence de l'esprit. C'est une vertu. Elle ressemble il est

1. « Je lui tenais agréablement tête, et lorsque nous nous trouvions ensemble aux assemblées, on n'avait plus besoin de jouer pour passer le temps » (III, 1011).

2. « Assez riche, pourvu par la nature d'un extérieur imposant, joueur déterminé, panier percé, grand parleur toujours tranchant, point modeste, intrépide, courant les jolies femmes, supplantant les rivaux, ne connaissant pour bonne que la compagnie qui m'amusait, je ne pouvais être que haï » (I, 384).

3. « Le temps qu'on emploie à la jouissance n'est jamais perdu » (I, 73).

Copyrighted material

vrai à la friponnerie, mais il faut en passer par là. Celui qui ne sait pas l'exercer est un sot. Cette prudence s'appelle en grec *cerdaleophron*» (I, 160).

Ce ne sont pas là, il est vrai, les principes d'un sage. Mais, découlant tous d'un même axiome fondateur, on ne peut leur refuser une certaine cohérence. Ils dessinent une philosophie pratique, à leur façon, qui paraît bien représentative de celle du joueur au XVIII^e siècle. Elle tient toute dans sa première maxime: «Le temps dans lequel on s'amuse ne peut pas être appelé perdu. Le mauvais est celui qu'on passe dans l'ennui» (I, 310).

«Je suis parti avec deux cents ducats dans ma poche qui m'auraient suffi jusqu'à la fin de mon voyage, si je n'en eusse perdu la moitié à Dantzic à une petite partie de plaisir avec des jeunes marchands. Ce petit malheur m'empêcha de passer quelques jours à Königsberg [...] Je n'y suis resté qu'un jour» (III, 366)[1].

On ne peut s'empêcher de rêver. En 1764, Kant, presque exact contemporain de Casanova, puisqu'il était né un an avant lui, était à Königsberg, il refusait une chaire d'art poétique et n'avait encore écrit aucune de ses trois critiques. Cette année-là il publiait entre autres un article intitulé: «Raisonnement sur l'aventurier Jan Komarnicki». On aurait bien aimé un «Raisonnement sur l'aventurier Jacques Casanova». Mais la Fortune – notion guère kantienne au demeurant mais chère à Casanova – n'a pas voulu, apparemment, que se rencontrent l'homme qui fut l'incarnation du joueur du XVIII^e siècle, et le philosophe qui, dans le même temps, repensa l'anthropologie de telle sorte que le jeu y prenne enfin du sens.

1. A dire vrai, il y passe bien un peu plus tard (III, 439-440), mais ne fait qu'y changer de voiture sur le chemin de Varsovie.

Copyrighted material

Copyrighted material

Légalité et invention, ou comment Kant prépare Schiller

L'omniprésence du jeu et des joueurs dans la société du XVIII[e] siècle explique certes en partie que les penseurs n'aient pas pu se contenter d'ignorer cet aspect des activités humaines. Cependant, pour que le jeu puisse devenir un thème important dans une philosophie, il fallait aussi qu'il paraisse digne d'attirer l'attention du sage. Nous l'avons vu, l'intérêt mathématique pour le jeu a largement contribué à cette réévaluation conceptuelle. Le jeu devenait ainsi clairement le lieu où une certaine ingéniosité humaine se déployait sans la contrainte du réel. Mais tant que le jeu restait considéré comme une activité futile et sans conséquences autres que, au mieux, une certaine plage de temps écoulée sans ennui et, au pire, la ruine d'un homme et de sa famille, il ne pouvait guère faire l'objet d'une attentive considération et, encore moins d'une véritable estime.

On peut résumer les causes de ce peu d'intérêt philosophique en peu de mots: le jeu était conçu comme une activité puérile. Pour qu'il mérite de devenir remarquable, deux voies étaient possibles, qui furent toutes deux empruntées. Il fallait que l'enfant devienne intéressant et, avec lui, ses activités, ou que le jeu acquière un autre statut qui ne le cantonne plus au rang d'activité mineure mais lui donne une place au cœur de l'humain. Sans doute la première figure prépare-t-elle d'une certaine façon la deuxième. Toutes deux, en tout cas, requièrent un changement d'anthropologie.

Il n'est pas nécessaire ici de s'attarder sur la naissance progressive de l'intérêt pour l'enfant. On sait depuis les travaux de Philippe Ariès l'histoire de cette évolution des

Copyrighted material

mentalités. On sait aussi comment elle put atteindre l'une de ses expressions les plus poussées au XVIII[e] siècle avec Mme d'Épinay et, surtout, avec l'*Émile* de Jean-Jacques Rousseau. Ici, il est certain que, dès lors que l'éducation tient une place majeure pour la préparation de l'homme à l'humanité, la place du jeu doit être reconsidérée.

Certains traités sur l'éducation des enfants avaient de ce point de vue ouvert la voie. Le *De Pueris instituendis* d'Érasme est à cet égard exemplaire[1]. On y trouve l'idée que le jeu peut avoir une fonction éducative, et qu'on peut l'utiliser, ne serait-ce qu'à la façon du sucre qui enrobe le médicament afin d'en dissimuler l'amertume. Cela suppose que le précepteur s'appuie sur une connaissance de la psychologie de l'enfant bien utilisée, plutôt que sur la contrainte et la torture. Ainsi l'apprentissage de l'alphabet peut-il se faire par l'intermédiaire de petits gâteaux en forme de lettres, selon une méthode déjà recommandée par Horace et Quintilien, ou bien en faisant des lettres des cibles pour les enfants à qui le tir à l'arc plaît particulièrement. L'émulation créée par la compétition ludique peut aussi être utilisée de façon fructueuse[2]. L'éducation réussie est celle qui fait passer insensiblement du *lusus* (amusement), qui convient aux petits enfants, au *ludus literarius* (l'école), en passant par le *ludus* (jeu) : « Le rôle du précepteur sera [...] de faire porter à l'étude le masque du jeu. »[3] Rousseau saura se souvenir de ces conseils et développer la leçon d'Érasme.

1. Érasme, *Declamatio de pueris statim ac liberaliter instituendis*, présentation et trad. J.-C. Margolin, Genève, Droz, 1966.

2. « De ce stratagème, il résulta que l'enfant, tout en s'amusant, posséda correctement dans l'espace de quelques jours la forme et le son de toutes les lettres, ce qu'ont du mal à réaliser en trois ans la majorité des maîtres d'école, avec leurs fouets, leurs menaces et leurs injures » (Érasme, *op. cit.*, 511 *f*).

3. *Ibid.*, 513 *a*. Sur Érasme, voir, dans la même collection, P. Jacopin et J. Lagrée, *Érasme. Humanisme et langage* (PUF, « Philosophies », n° 68).

Copyrighted material

On dira sans doute que la place du jeu dans l'éducation selon Rousseau reste ambiguë. Rousseau condamne le jeu chez l'adulte[1]. Chez l'enfant, le jeu est toléré, nécessaire même, mais à condition de servir une finalité secrète, et cachée à l'enfant. Il faut qu'il apprenne à travailler en jouant, mais cela signifie aussi inversement qu'il ne faut qu'il joue que pour apprendre à travailler. Cela se voit bien dans les quelques exemples de jeux éducatifs que Rousseau met en avant. Lorsqu'il prescrit « Beaucoup de jeux de nuit »[2], ce n'est pas parce qu'ils seraient par eux-mêmes plus amusants, mais pour lutter par l'habitude contre la tendance naturelle de l'homme, enracinée dans l'imagination, à s'effrayer dans l'obscurité. Et s'il faut qu'ils deviennent des plus amusants, ce n'est pas parce que sinon ce ne serait pas des bons jeux, mais pour qu'ils « réussissent », c'est-à-dire ici qu'ils parviennent à leur fin, qui n'est pas tant de distraire l'enfant que de briser les associations imaginatives tristes spontanées pour leur substituer artificiellement des associations joyeuses : « Qu'il rie en entrant dans l'obscurité, que le rire le reprenne avant qu'il en sorte ; que, tandis qu'il y est, l'idée des amusements qu'il quitte, et de ceux qu'il va retrouver, le défende des imaginations fantastiques qui pourraient l'y venir chercher. »[3] On voit bien se dessiner ici un intérêt nouveau pour le jeu (car, même si Leibniz en avait déjà souligné les capacités pédagogiques, il n'en avait pas véritablement tiré de telles conséquences), qui conduit à une nouvelle estimation de sa valeur. Mais là encore, ce n'est qu'indirectement et de façon très condition-

1. « Le jeu n'est point un amusement d'homme riche, il est la ressource d'un désœuvré [...]. Je ne joue point du tout, étant solitaire et pauvre, si ce n'est aux échecs, et cela de trop [...]. Le goût du jeu, fruit de l'avarice et de l'ennui, ne prend que dans un esprit et dans un cœur vides [...]. On voit rarement des penseurs se plaire beaucoup au jeu » (J.-J. Rousseau, *Émile ou de l'éducation,* livre IV, GF, 1966, p. 455).
2. J.-J. Rousseau, *Émile ou de l'éducation,* livre II, GF, 1966, p. 169.
3. *Ibid.*, p. 171.

Copyrighted material

nelle que le jeu prend un mérite quelconque. S'il est bien compris maintenant comme une activité, et non pas seulement comme ce moment nécessaire de cessation de l'activité véritable, il n'est toléré qu'à la condition que ce qui est « si plaisant » soit aussi « si utile »[1]. Ainsi, lorsque ce précepteur idéal est chargé de l'éducation d'un enfant qu'il juge un peu trop indolent et paresseux, il invente un jeu bien dans l'esprit de sa pédagogie, dont on peut tout de même se demander par moments si elle est aussi plaisante qu'il la présente : il s'avise, histoire de le faire courir un peu, de transformer une part du goûter de l'enfant en prix d'une course avec les polissons du quartier. Sans doute comprend-on mieux ainsi « l'esprit de ces sortes de jeux »[2]. En réalité, il s'agit de profiter de la dynamique ludique pour faire assimiler à l'enfant ce que l'on veut qu'il assimile, en gommant pour ce faire la différence entre le jeu et le travail (au profit du travail bien sûr) :

« Qu'il s'occupe ou qu'il s'amuse, l'un et l'autre est égal pour lui ; ses jeux sont ses occupations, il n'y sent point de différence. Il met à tout ce qu'il fait un intérêt qui fait rire et une liberté qui plaît, en montrant à la fois le tour de son esprit et la sphère de ses connaissances. N'est-ce pas le spectacle de cet âge, un spectacle charmant et doux, de voir un joli enfant, l'œil vif et gai, l'air content et serein, la physionomie ouverte et riante, faire, en se jouant, les choses les plus sérieuses, ou profondément occupé des plus frivoles amusements ? »[3]

Toujours est-il que, en affirmant qu'on ne doit pas ignorer l'enfance et ses manifestations, Rousseau sortait indirectement le jeu de son manque de dignité philosophique. En affirmant, de plus, sa valeur éducative, en tant qu'il allie le plaisir à la contrainte et la liberté à la loi, car, dans le jeu,

1. « Je n'imagine rien de si plaisant et de si utile que de pareils jeux, pour peu qu'on voulût user d'adresse à les ordonner » (*ibid.*, p. 173).
2. *Ibid.*, p. 174.
3. *Ibid.*, p. 207.

Copyrighted material

l'heureuse spontanéité ne s'exprime que sous la condition d'une libre approbation et d'une soumission autonome aux règles, Rousseau montrait que la valeur du jeu allait bien au-delà de la simple distraction mais avait des implications politiques et morales. Loin d'apparaître comme un phénomène mineur rendu simplement nécessaire par la finitude de l'homme, qui ne peut travailler toujours, et par sa frivolité, qui fait qu'il s'ennuie si vite et si facilement, le jeu devient dès lors associé à la formation de l'humain dans sa plénitude. Ce n'est pas parce qu'il manque de quelque chose que l'homme doit jouer mais parce qu'il doit devenir humain et apprendre, en quelque sorte, sa liberté. Dès lors, sur fond de cette nouvelle anthropologie rousseauiste, la thématique du jeu commence à avoir un rapport intime à la caractérisation de l'humain.

Mais, plus que la réévaluation de l'enfant par Rousseau, c'est le sens nouveau pris par le thème du jeu dans la philosophie de Kant qui a véritablement influencé Schiller. On sait que, à partir de 1791, c'est-à-dire un an après la parution de la *Critique de la faculté de juger,* Schiller a été profondément influencé par la philosophie de Kant. Aussi faut-il, pour comprendre l'apport de Schiller à l'étude du jeu, saisir d'abord ce qu'il en est chez Kant.

Le thème du jeu chez Kant connaît un intéressant renouvellement, qui produit cette modification de point de vue liée à un changement d'anthropologie dont nous avions vu la nécessité pour qu'un réel changement conceptuel se produise dans l'analyse du phénomène ludique. Pourtant, quant à l'appréciation du jeu au sens strict, dans sa fonction distrayante ou éducative, Kant pouvait être beaucoup plus «conservateur» que Rousseau en n'accordant à l'activité ludique qu'une place très limitée. Mais il en saisit la fonction pour l'humain d'une façon telle que, lorsque ce thème surgit dans un sens métaphorique, dans la *Critique de la faculté de juger,* il a

Copyrighted material

acquis un sens nouveau qui orientera définitivement Schiller, et tout le monde après lui. En un sens, comme nous allons le voir, on peut sans doute clairement dire que c'est Kant qui a inventé le thème du jeu en philosophie, même si la véritable formulation de cette invention se trouve en effet chez Schiller.

Pour le comprendre nous lirons l'œuvre de Kant en commençant par la fin. D'abord parce que nous partirons des textes tardifs que sont les *Réflexions sur l'éducation* et l'*Anthropologie d'un point de vue pragmatique* pour saisir ce que pouvait dire Kant du jeu au sens strict avant d'analyser l'usage plus métaphorique du terme dans la *Critique de la faculté de juger*. On ne saurait en effet comprendre pleinement l'emploi métaphorique d'un terme si l'on n'a pas d'abord compris tout ce qu'il signifie en son sens propre[1]. Au reste, si les textes sur la pédagogie comme sur l'anthropologie ont été publiés à la fin de la vie de Kant, on sait qu'ils sont faits à partir de notes de cours donnés bien avant. Ensuite parce que cette lecture de Kant, à l'inverse de celle du bon historien, n'aura pas pour but d'expliquer Kant par ce qui le précède ou par lui-même, mais de le lire en songeant à ce qu'il prépare, en se demandant en vérité non pas ce qu'il a pu vouloir dire, mais ce que Schiller y a pu vouloir lire.

Les « Réflexions sur l'éducation »

Kant, dans les *Réflexions sur l'éducation,* s'oppose en bien des points à l'*Émile* de Rousseau (dont la légende assure pourtant qu'il en fit la lecture avec tant de passion

1. A dire vrai, l'emploi du terme «jeu» dans la *Critique de la faculté de juger* n'est pas à proprement parler une métaphore, mais une catachrèse, comme nous le verrons par la suite.

Copyrighted material

qu'il interrompit ses promenades quotidiennes et ne sortit pas de chez lui avant qu'elle ne fût finie) et, plus encore qu'à Rousseau lui-même, à ceux qui en Allemagne ont tenté de vulgariser la pensée de ce dernier en lui donnant une application, comme par exemple le *Philanthropinon* de Dessau, institut d'éducation fondé par Basedow en 1774. Or ce différend se cristallise précisément sur la question de la place respective du travail et du jeu dans l'éducation[1]. On ne peut, selon Kant, fonder une pédagogie sur l'apprentissage par le jeu. Certes, le dressage pur et simple, reposant uniquement sur l'autorité du maître et la pure hétéronomie, est mauvais. Mais il y aurait un contresens complet sur la destination de l'homme à fonder sa formation sur le pur plaisir ludique car, par définition, travail et jeu sont différents et même opposés par certains côtés. Si bien que la confusion souhaitée par Rousseau, qui devrait mener à une indifférenciation pour l'enfant du travail et du divertissement, est une erreur, d'abord conceptuelle, et finalement pédagogique. Si le jeu est « une activité en elle-même agréable », le travail est, par opposition, « une activité, qui est en elle-même désagréable (pénible) et qui n'est attirante que par son effet (par exemple le salaire) et qui par conséquent peut être imposée de manière contraignante »[2]. Ce que Rousseau n'a pas vu, c'est que, s'il est certes bon que le premier soit pratiqué, le second doit pour sa part être appris, précisément dans ce qu'il a aussi de pénible et de contraignant.

« Il est de la plus haute importance que les enfants apprennent à travailler. L'homme est le seul animal qui doit travailler. »[3] Il y a là une maxime anthropologique

1. Sur l'éducation en Allemagne et la tentative de Basedow, voir l'introduction d'Alexis Philonenko à sa traduction des *Réflexions sur l'éducation*, Paris, Vrin, 1966, p. 17-23.
2. *Critique de la faculté de juger*, § 43, trad. A. Philonenko, Paris, Vrin, 1965, p. 135.
3. Kant, *Réflexions sur l'éducation*, p. 110.

Copyrighted material

fondamentale aux conséquences pédagogiques décisives, car c'est de la liberté dans son usage qu'il est ici question : c'est parce que l'homme est libre qu'il est cet animal laborieux et c'est pour apprendre à l'être qu'il doit aussi apprendre la contrainte comme telle. C'est pourquoi il faut que l'éducation passe par un apprentissage du travail, qui ne peut se faire par le jeu, contrairement à ce que les prétendus disciples de Rousseau avaient pu croire, car il y a là deux choses qui s'opposent, d'un côté une activité par elle-même agréable et recherchée pour elle-même, de l'autre une médiation nécessaire. Ce qui manquera toujours à une éducation n'ayant que le plaisir de l'enfant en vue, c'est l'assimilation de la structure coercitive du réel :

« L'école est une culture par contrainte. Il est extrêmement mauvais d'habituer l'enfant à tout regarder comme un jeu. Il doit avoir du temps pour ses récréations, mais il doit aussi y avoir pour lui un temps où il travaille. Et si l'enfant ne voit pas d'abord à quoi sert cette contrainte, il s'avisera plus tard de sa grande utilité. »[1]

Laborieuse ou ludique, l'action n'aura ni la même finalité ni la même temporalité. Une longue marche est encore trop courte quand elle est rêverie d'un promeneur solitaire, elle est toujours trop longue quand elle n'est qu'un transport inévitable d'un point à un autre. Que la même chose puisse être contrainte ou plaisir selon l'angle sous lequel on l'envisage ne prouve nullement qu'il faille tout enseigner sous son aspect plaisant, car c'est aussi la contrainte et la médiation qu'il faut enseigner. Or le jeu, comme l'avait remarqué Aristote, est une activité qui se prend elle-même pour fin. C'est pourquoi on distinguera

1. Kant, *Réflexions sur l'éducation,* p. 111, voir aussi le commentaire de ces pages par Alexis Philonenko (*Introduction,* p. 37-39) et encore l'article de Michèle Crampe-Casnabet, « Du dressage à la civilisation : Kant », in *L'éducation, approches philosophiques* (dir. P. Kahn, A. Ouzoulias, P. Thierry), Paris, PUF, 1990, p. 229-245.

Copyrighted material

la culture libre et la culture scolaire, comme on distinguera occuper ses loisirs (la *Critique de la faculté de juger* disait « passer le temps »[1]) et travailler.

« Dans le travail l'occupation n'est pas en elle-même agréable, mais c'est dans un autre but qu'on l'entreprend. En revanche, l'occupation dans un jeu est en elle-même agréable sans qu'il soit besoin de se proposer un but [...]. Il est vraiment singulier de voir comment des hommes raisonnables sont capables de rester assis et de tailler les cartes souvent pendant des heures. D'où l'on voit que les hommes ne cessent pas si facilement d'être des enfants. En quoi en effet ce jeu est-il supérieur au jeu de balle des enfants ? Sans doute des adultes ne chevauchent pas sur un bâton, mais ils chevauchent bien cependant d'autres dadas. »[2]

Mais dire qu'il serait mauvais de confondre les deux domaines n'est pas tant condamner le jeu comme tel que lui reconnaître une spécificité. Croire que le jeu puisse apprendre à travailler, c'est faire erreur sur les fins réciproques du travail et du jeu. Mais cela ne signifie pas que le jeu soit dénué de toute utilité dans l'éducation. Car il offre aussi, à sa façon, un apprentissage de la vie, il favorise aussi le développement de l'humain en tant que tout formé d'un corps et d'une âme, de façon indissociable. Les jeux de l'enfant sont, sous cet angle, l'irremplaçable lieu d'un apprentissage de soi par soi, en quoi l'on voit qu'il s'agit, au sens propre du terme, d'une culture *libre,* qui a évidemment aussi une place essentielle, même si elle est moins directement le rôle de l'école qui, par nature, est... scolaire. Dans leurs jeux les enfants se soumettent librement à des règles qu'ils choisissent, et comment ne pas voir qu'ils font ainsi, sur un mode mineur, l'apprentissage de cette autonomie de la volonté au sens fort, dont Kant avait montré dans les

1. « ... tous les jeux, qui n'ont d'autre intérêt que de faire passer le temps sans qu'on s'en aperçoive » (*Critique de la faculté de juger,* § 44, p. 137).
2. Kant, *Réflexions sur l'éducation,* p. 110.

Copyrighted material

Fondements de la métaphysique des mœurs qu'elle était le principe suprême de la moralité, et qui consiste justement, en première analyse, à se donner à soi-même sa loi. Par le jeu l'enfant apprend à se contraindre lui-même, à s'investir dans une activité durable, à connaître et à développer les forces de son corps. Aussi les jeux les plus recommandables dans le cadre d'une éducation sont-ils toujours les plus complets : « En général, les meilleurs jeux sont ceux dans lesquels aux exercices d'habileté s'ajoutent des exercices des sens. »[1]

Il y a, dans ces pages, une authentique analyse des vertus des différents jeux effectivement pratiqués par les enfants (nous ne sommes plus dans la fiction rousseauiste), qui permet de repérer les critères qui font un bon jeu dans une perspective éducative : il faut que ce soit une activité saine, qui développe harmonieusement les forces (les jeux de ballon où il faut courir), qui permette une mise à l'épreuve de l'enfant par lui-même en laquelle il apprend à se connaître tant pour ce qui est de ses forces que des ressources de son esprit, qui exerce le jugement sur le sensible (viser, évaluer les distances), qui cultive l'habileté (comme le cerf-volant), l'imagination et la mémoire locale, qui affine la sensibilité (comme le jeu de colin-maillard). Il n'est pas étonnant, dès lors, que Kant souligne qu'on retrouve les mêmes jeux dans différents pays : « En général, les jeux sont très universels. »[2] C'est que, bien compris, le jeu est développement de l'humain. Il est même, quand il est complet, à la fois signe, manifestation et prise de possession par soi de l'humanité de l'enfant. C'est de ce point de vue que l'*Anthropologie d'un point de vue pragmatique*[3] avait déjà abordé la question du jeu.

1. Kant, *Réflexions sur l'éducation*, p. 106.
2. Kant, *Réflexions sur l'éducation*, p. 107.
3. Kant, *Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, trad. M. Foucault, Paris, Vrin, 1984 (4e éd.).

Copyrighted material

L'« Anthropologie d'un point de vue pragmatique »

Il y a chez Kant, avant Schopenhauer, et après Pascal, bien qu'il soit bien difficile de savoir s'il lui doit réellement quelque chose, une véritable métaphysique de l'ennui. Qu'est-ce que l'ennui? C'est la douleur négative qu'éprouve celui qu'aucune douleur positive ne pousse à agir. La vie, c'est le mouvement incessant des sensations et le plaisir est fondamentalement sensation de la vie[1]. L'horreur du vide des sensations est telle qu'elle entraîne le dégoût de l'existence. C'est cette absence de mouvement de l'esprit, c'est la pesanteur d'un temps mort, qu'il faut réussir à tromper. C'est ici que le jeu trouve sa place dans une anthropologie. Il sert à se tromper soi-même, à donner à l'esprit le mouvement même de la vie et le changement des sensations. Le jeu est l'artifice trouvé pour abuser nos propres tendances[2]. Le divertissement ainsi compris aura pour but l'oubli du temps qui passe, car cet oubli est compris comme le plaisir même[3]. Mais comment cela se fait-il? Comment une activité apparemment vide peut-elle faire oublier le vide d'une existence?

Par le mouvement, par le jeu varié des sensations, des émotions et des passions, par le passage permanent de la crainte à l'espoir, comme dans le théâtre qui « anime chez le spectateur le principe de la vie en le soumettant à un mouvement intérieur »[4]. Ainsi s'explique ce paradoxe d'une activité qui est un repos, et qui est même, à certains égards, un meilleur repos que l'oisiveté pure et simple.

1. « Sentir sa vie, éprouver une jouissance, n'est donc rien d'autre que de se sentir continuellement poussé à sortir de l'état présent (ce qui doit amener à chaque fois le retour de la douleur) » (*ibid.*, § 61, p. 95). On voit qu'avec sa théorie de la vie comme oscillation entre la souffrance et l'ennui, Schopenhauer a développé un thème qui lui venait de Kant.
2. *Ibid.*, § 14, p. 35.
3. *Ibid.*, § 61, p. 95-96.
4. *Ibid.*, § 60, p. 94.

Copyrighted material

Car il y a dans le jeu une imitation de la vie, une cinétique mimétique, qui trompe la vie même. Dans le jeu, quand bien même il s'agirait d'un jeu de cartes, c'est l'homme tout entier qui joue, c'est sa vie qui vit. C'est pourquoi on ne doit pas considérer trop rapidement comme ridicules et indignes d'attention les remarques de Kant, dans l'*Anthropologie d'un point de vue pragmatique,* concernant l'ordonnance des repas ou la digestion. Elles ne le sont plus dès lors qu'on en a compris le sens. Car dire que jouer avant le souper est bon pour l'appétit ou que le repas lui-même doit être vécu comme un jeu, cela ne signifie pas autre chose que d'affirmer l'unité fondamentale de l'homme et de poser le jeu comme un principe d'animation de tout l'être.

« Pourquoi le jeu (surtout quand on joue de l'argent) est-il si excitant et, s'il n'est pas trop intéressé, la meilleure distraction et le meilleur repos après un long effort de pensée (car dans l'oisiveté, on ne se repose que lentement) ? C'est qu'il est un état de perpétuelle alternance entre la crainte et l'espoir. Après le jeu, le souper est meilleur, et on le prend avec plus d'appétit. »[1]

Mais, si c'est l'homme tout entier qui joue, si le jeu est, sans que le joueur le sache lui-même, promotion de la vie, c'est qu'il n'est pas absolument, contrairement aux apparences, dépourvu de finalité. Loin de là, la nature, qui ne fait rien en vain, a voulu que, grâce au plaisir qu'il y trouve, l'homme pense rechercher le jeu par et pour lui-même, alors que ce plaisir est précisément signe que c'est la nature dans sa vitalité qui l'y entraîne. Ce qui se passe ici c'est, en petit, ce qui se passe en grand pour l'histoire[2] : là où l'individu croit agir pour lui-même et de son libre

1. *Ibid.,* § 60, p. 94 (voir aussi § 88, p. 129).
2. Voir, par exemple, *Idée d'une histoire universelle d'un point de vue cosmopolitique,* 4e proposition, in *Œuvres philosophiques,* t. II, « Bibliothèque de la Pléiade », Paris, Gallimard, 1985, p. 192-193.

Copyrighted material

mouvement, c'est la nature qui agit par sa médiation et sert des fins qui le dépassent. L'homme qui joue fait plus que se tromper lui-même, c'est la nature qui le trompe, et qui fait son bien avec lui sans lui.

« Les enfants qui jouent à la balle, à la lutte, à la course, aux soldats, l'homme plus tard qui joue aux échecs ou aux cartes [...], le citoyen enfin qui, dans les sociétés publiques tente sa chance au faro ou aux dés, sont sans le savoir aiguillonnés par la nature, qui, dans sa plus grande sagesse, les incite à risquer leurs forces dans la rivalité d'un combat : afin que l'énergie vitale, en général, soit protégée contre l'épuisement et maintenue en état d'excitation. Deux personnes qui luttent ainsi croient jouer l'une avec l'autre ; en fait, c'est la nature qui joue avec elles. »[1]

La « Critique de la faculté de juger »

On voit qu'il y a là des considérations assez riches sur le jeu. Ce sont elles qui permettent de comprendre pleinement la place qu'occupait la notion de jeu dans la *Critique de la faculté de juger.* Bien sûr, on dira que dans le « jeu des facultés » le terme « jeu » n'est pas pris au sens propre. Pourtant, il faut bien justifier que Kant ait choisi ce mot et non un autre, et on ne peut le faire que par ce détour, qui permet de comprendre enfin que la presque totalité des prédicats applicables au jeu au sens propre selon Kant peut l'être aussi au « jeu des facultés ». C'est là ce qui fait la richesse de cette notion, qu'il faut maintenant s'attacher à comprendre.

Il faut pourtant bien distinguer les jeux du jeu des facultés. On l'a vu, les jeux ont pour but de faire passer le temps. Certes, l'*Anthropologie* a permis de comprendre qu'il n'y avait en fait rien de péjoratif dans cette caractéri-

1. *Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, § 86, p. 126.

Copyrighted material

sation. Mais il faut bien reconnaître qu'il s'agit cependant d'une limitation. En ce sens, les jeux sont à classer avec les arts d'agrément, qui n'ont que la jouissance pour but, s'opposant ainsi aux beaux-arts. Cette distinction se fonde sur la distinction de deux sortes de plaisirs : celui qui est plaisir de la réflexion et dont le critère est d'être universellement communicable, et celui qui est simplement de sensation.

Or, selon Kant, les jeux appartiennent à cette deuxième classe, alors que c'est précisément le jeu des facultés qui en sépare la première, étant par lui-même le seul plaisir communicable, libre, final et sans concept[1]. Il faut donc explorer les deux termes de cette opposition.

Qu'est-ce que ces arts d'agrément dont les jeux font partie ? Ce sont les arts du *jeu des sensations.* Il n'est pas la peine de s'arrêter trop longuement sur ce point, car nous avons déjà vu les principaux éléments qui ressortent de l'analyse de cette classe d'arts.

D'où vient le plaisir ressenti lors du jeu des sensations, tel qu'il peut se produire lors des jeux de hasard, de l'audition musicale ou des échanges de plaisanteries ? Excité par l'intérêt du gain, par la succession des sensations, ou par l'alternance des représentations, il vient du fait que la vivacité des changements augmente en nous le « sentiment de santé »[2]. On dira que, dans tous ces cas, il semblait pourtant que le changement était surtout d'ordre intellectuel et que le plaisir venait du mouvement de l'esprit. Mais c'est là s'arrêter à la simple apparence. En réalité, le plaisir n'a lieu que parce qu'il existe « un certain mouvement dans les organes du corps [...] harmoniquement lié à toutes nos pensées »[3], si bien que l'action des deux ins-

1. E. Kant, *Critique de la faculté de juger,* trad. A. Philonenko, Paris, Vrin, 1965, § 44, p. 137.
2. *Ibid.*, § 54, p. 158.
3. *Ibid.*, § 54, p. 160.

Copyrighted material

tances est en réalité réciproque. L'agitation de l'âme provoque dans le corps un mouvement des sensations qui provoque à son tour dans l'âme ce sentiment de santé qui est le véritable plaisir des arts d'agrément. C'est l'action bénéfique de l'âme sur le corps, et réciproquement, qui est l'objet d'un art du jeu des sensations[1].

Qu'en est-il maintenant du *jeu des facultés*? Et, tout d'abord, de quelles facultés s'agit-il? Il s'agit de l'imagination et de l'entendement dans l'expérience du beau, et de l'imagination et de la raison dans celle du sublime[2]. A proprement parler, seul le beau appelle la notion de jeu:

> «[La satisfaction relative au beau] entraîne directement un sentiment d'épanouissement de la vie et de ce fait est susceptible d'être unie avec l'attrait et une imagination qui joue; [la satisfaction relative au sublime] en revanche est un plaisir qui ne jaillit qu'indirectement, étant produit par le sentiment d'un arrêt des forces vitales durant un bref instant immédiatement suivi par un épanchement de celles-ci d'autant plus fort; et par conséquent en tant qu'émotion *il ne semble pas être un jeu,* mais une chose sérieuse dans l'occupation de l'imagination.»[3]

On voit déjà que ce que le terme de jeu signale ici c'est en vérité une médiation et une circulation. Lors de la rencontre du beau, imagination et entendement se renvoient

1. «Il faut qu'il y ait quelque chose d'absurde en tout ce qui doit provoquer un rire vivant et éclatant (en quoi par conséquent l'entendement ne peut trouver aucun plaisir). [...] La cause [du plaisir] doit donc résider dans l'influence de la sensation sur le corps et dans sa relation d'action réciproque avec l'âme, non que la représentation soit objectivement un objet de plaisir (en effet comment une attente déçue pourrait-elle plaire?) mais uniquement parce qu'elle produit en tant que simple jeu des représentations un jeu des forces vitales dans le corps» (§ 54, p. 159, voir aussi § 51, p. 149 et p. 152-153).

2. *Ibid.*, § 26, p. 95. Il faut noter que le terme «jeu», s'il est expressément employé pour qualifier le rapport imagination-raison (§ 27), est néanmoins peu fréquent dans les pages sur le sublime, qui est un plaisir négatif qui se marque d'abord par un «sentiment de peine» (p. 97).

3. *Ibid.*, § 23, p. 85. C'est moi qui souligne.

Copyrighted material

l'une à l'autre et la conscience du beau n'est pas autre chose que la sensation de l'effet de ce jeu des facultés, qui est aussi sentiment de leur accord réciproque[1]. Le plaisir esthétique désigné sous le nom de jeu des facultés signale un accord des facultés de connaître dont le sujet sent qu'il est communicable (contrairement au simple plaisir des sens qui reste singulier). Lorsque je dis « c'est beau », devant un tableau par exemple, je ne signale pas par là une qualité objective de ce que je contemple et que je pourrais nommer, mais j'affirme que tout sujet humain, c'est-à-dire pourvu des mêmes facultés de connaître, devrait ressentir le même plaisir que moi s'il regardait la même chose. Je n'énonce pas un concept, mais seulement le sentiment interne de l'accord dans le jeu de mes facultés spirituelles.

Qu'est-ce que le plaisir du beau ? C'est précisément le sentiment de la liberté du jeu des facultés et de leur accord qui témoigne d'une finalité purement formelle – et le plaisir n'est pas autre chose que cette conscience même[2]. Il y a là l'idée profonde que deux facultés, qui pourraient marquer par leur distinction une division dans l'être humain, vérifient, dans l'expérience esthétique, qu'elles se conviennent mutuellement, attestant par leur jeu l'unité finale de l'humain. Le plaisir, c'est la réconciliation du soi tout entier, c'est la satisfaction d'être un.

De même que le jeu des sensations, en signifiant l'union harmonieuse du corps et de l'esprit donnait ce plaisir qu'est le sentiment de la santé, de même le jeu des facultés, en affirmant l'union finale des facultés de l'âme, et sa liberté, est fondamentalement plaisir de l'accord à soi. Ainsi la poésie « élargit l'âme » et lui « donne des forces »[3].

1. *Ibid.*, § 9, p. 61-62 et § 15, p. 70.
2. « La conscience de la finalité purement formelle dans le jeu des facultés de connaître du sujet, à l'occasion d'une représentation par laquelle un objet est donné est le plaisir même » (§ 12, p. 65).
3. *Ibid.*, § 53, p. 154.

Copyrighted material

Mais là n'est pas la seule médiation et le seul accord final que la notion de jeu signale. D'autres liens encore s'opèrent dans le jeu des facultés. D'abord celui de la liberté et de la légalité, qui est encore une caractéristique des jeux au sens commun que l'on retrouve dans ce jeu esthétique[1]. Mais aussi, et peut-être surtout, le plaisir provoqué par l'accord des facultés de connaître dans leur libre jeu montre la possibilité d'une liaison entre le domaine de la nature et celui de la liberté[2], qui est, en dernière instance, le centre même de la *Critique de la faculté de juger* lorsqu'on la considère dans son rapport aux deux autres critiques[3]. Le terme «jeu» semble bien être ici ce qui signale une union possible qui laisse néanmoins être la distinction réciproque de ses éléments. Le jeu signale la possibilité de penser, et non pas de connaître, une harmonie préétablie.

Ainsi le jeu des facultés dit-il, de diverses façons, l'unité de l'individu avec lui-même, l'unité de l'humain. Mais cet accord *en* l'homme est constitutivement lié à l'idée d'un accord *entre* les hommes : «Le goût est ainsi la faculté de juger *a priori* de la communicabilité des sentiments, qui sont liés avec une représentation donnée (sans médiation d'un concept).»[4] Et là encore il y a un lien entre les jeux ordinaires et le jeu esthétique, car les premiers avaient depuis longtemps été décrits par Kant comme ayant un

1. «Le jugement de goût repose sur une simple sensation de l'animation réciproque *[wechselseitig belebenden]* de l'imagination dans sa *liberté* et de l'entendement dans sa *légalité*» (*ibid.*, § 35, p. 122). Ce que le terme «animation» cache un peu en français et qui est manifeste en allemand, c'est qu'il s'agit de la vie *(Leben)*. Le plaisir esthétique, c'est la sensation *(Empfindung)* d'une vivification mutuelle de ces deux facultés.

2. *Ibid.*, Introduction, IX, p. 42.

3. Sur cette interprétation de la *Critique de la faculté de juger* comme point d'unification de la philosophie critique, voir E. Weil, «Sens et fait», in *Problèmes kantiens*, Paris, Vrin, 1963 (3e éd. 1982), p. 57-107, et l'introduction d'A. Philonenko à la *Critique de la faculté de juger*, p. 8-16.

4. *Ibid.*, § 40, p. 129.

Copyrighted material

lien essentiel avec la sociabilité, comme en témoigne la *Réflexion 987* que nous donnons en annexe. Le jugement de goût, on le sait, postule à l'universalité : lorsque je dis « c'est beau » j'affirme en même temps qu'il est nécessaire que quiconque, placé dans la même situation, dise la même chose. C'est pourquoi le deuxième et le quatrième moment de l'exposé du jugement de goût caractérisent le beau comme universalité et nécessité sans concept. Or cette nécessité ne peut être supposée que sous le postulat d'une similitude de conformation de tout autre homme quant aux facultés mises en jeu. C'est ce que Kant, reprenant, au risque d'un certain brouillage, une dénomination traditionnelle, appelle « sens commun », désignant par là la « condition » (§ 21) et le « présupposé » (§ 22) de cette nécessité à laquelle le jugement de goût prétend (il s'en explique au § 40). Mais le *sensus communis,* qui seul permet de supposer un tel accord interhumain, ne dit rien d'autre en réalité que l'effet en nous du jeu des facultés[1]. C'est lorsqu'on a compris que le « sens commun » n'est pas une cause, pas un sixième sens, mais un *effet,* de l'ordre du sensible puisque c'est bien une sensation qu'il concerne, qu'on a compris la véritable signification du jeu des facultés.

Nous pouvons maintenant dénombrer les effets du jeu des facultés. Le plaisir, l'accord de la liberté et de la légalité, l'accord interhumain, le sens commun, tout cela vient dire à quel point ce jeu est promotion de l'humanité en l'homme, de même que les jeux étaient promotion de la vie.

On dira qu'il s'agit là d'une métaphore. Ce n'est pas tout à fait exact. En réalité, il s'agit d'une catachrèse. « La catachrèse, en général, consiste en ce qu'un signe déjà

1. « Ce n'est donc que sous la présupposition qu'il existe un sens commun (et par là nous n'entendons pas un sens externe, mais l'effet résultant du libre jeu des facultés de connaître) [...] que le jugement de goût peut être porté » (*ibid.,* § 20, p. 78) (c'est moi qui souligne).

Copyrighted material

affecté à une première idée le soit aussi à une idée nouvelle qui elle-même n'en avait point ou n'en a plus d'autre en propre dans la langue»[1], dit Fontanier. En effet, nul mot ne pouvait désigner ce que Kant appelle ainsi «jeu». Cette circulation, cette harmonie présupposée, cet accord, en l'homme et entre les hommes, voilà ce qui est dit dans ce terme. Avec Kant, rien d'autre que le terme «jeu» ne pouvait désigner cela. Avec Schiller, le terme «jeu» ne désignera rien d'autre que cela.

1. Pierre Fontanier, *Les figures du discours,* Introduction de G. Genette, rééd. Paris, Flammarion, 1968, p. 213. A quoi on peut ajouter avec Bernard Dupriez: «La catachrèse répond à un besoin de dénomination en un seul vocable d'une réalité nouvelle ou considérée comme telle» (*Gradus, Les procédés littéraires,* Paris, UGE, coll. «10/18», 1984, p. 105).

Copyrighted material

Copyrighted material

Les « Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme » de Schiller

Les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* de Schiller[1] ont véritablement une place fondatrice dans l'histoire de la notion de jeu en philosophie. En effet, même s'il est parfaitement vrai que la pensée de Pascal, comme nous l'avons vu, faisait une large place à l'idée de jeu, qui tenait un lieu crucial tant dans le développement de sa pensée scientifique que dans l'univers de son apologétique, même si l'on peut dire aussi que Kant, en introduisant, dans une catachrèse qui tenait un rôle majeur dans le développement et les enjeux de la *Critique de la faculté de juger,* la notion de jeu, avait donné à cette thématique une certaine légitimité qui évitait la disqualification *a priori* de son usage dans le discours rationnel et permettait ainsi aux développements futurs de se faire avec cette caution stratégique, le caractère initiateur de la pensée de Schiller reste indéniable et se repère dans deux de ses conséquences les plus immédiates. D'une part, elle marque un tournant après lequel une pensée du jeu sera possible et légitime – étant démontrée l'importance philosophique de ses enjeux. D'autre part, tout discours sur le jeu devra durant longtemps se situer par rapport à ce coup d'envoi et bien souvent même dans les cadres théoriques posés par ce commencement. D'une certaine façon, nous vivons encore dans l'héritage de Schiller. C'est pour-

1. Johann Christoph Friedrich Schiller (1759-1805), fut l'un des représentants du *Sturm und Drang*; puis, avec Goethe il fonde le «classicisme» de Weimar. Sa poésie et particulièrement son théâtre, avec des pièces comme *Les Brigands* (1782), *Wallenstein* (1798), *La Fiancée de Messine* (1803) ou *Guillaume Tell* (1804), marquent de façon décisive l'histoire de la littérature allemande.

Copyrighted material

quoi il importe d'en comprendre le sens dans le texte même.

Les exemples qui précèdent l'ont montré, la notion de jeu a vocation intrinsèque à nommer un point de rencontre, un espace théorique de croisement, entre des préoccupations scientifiques et une visée éthique, dans la philosophie de Pascal, mais aussi, et peut-être plus profondément, entre les deux domaines où l'homme, selon l'anthropologie kantienne, se scinde, du rationnel et du sensible, de l'empirique et de l'intelligible. Cette capacité du thème du jeu à décrire un point d'unification possible, Schiller va l'assumer totalement et la pousser à un degré jusqu'alors inégalé.

La situation historique des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*[1] et le contexte intellectuel dans lequel elles apparaissent doivent être mentionnés. Elles furent en effet rédigées entre septembre 1794 et juin 1795, et publiées en 1795 dans la revue fondée par Schiller et Goethe, *Les Heures*. Il est clair, dès lors, qu'elles s'inscrivent, pour l'histoire de la littérature allemande, dans une période d'épanouissement et, pour l'histoire de la philosophie – si tant est que cela ait véritablement du sens de séparer ces deux histoires qui sont toujours, en particulier en Allemagne, fortement liées – dans ce qu'il faut bien déjà appeler l'après-Kant (bien que ceci se passe du vivant de Kant). La référence à Kant, et bien sûr surtout à la *Critique de la faculté de juger* (1790), est d'ailleurs omniprésente dans les *Lettres* et l'on pourrait montrer facilement que Schiller ne s'inspire pas seulement de la

1. Nous citerons ici ce texte dans l'édition bilingue : *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen)*, traduction R. Leroux, édition remise à jour par M. Halimi, Paris, Aubier, 1943, rééd. 1992. Sauf indications contraires signalant des modifications ici apportées, d'ailleurs nombreuses, la traduction sera celle de R. Leroux.

Copyrighted material

troisième *Critique,* qui est le point de référence principal, mais encore des écrits qui concernent le domaine pratique et même le domaine historique[1].

C'est que cette révérence et cette référence de Schiller à la philosophie kantienne n'est pas simplement une façon de s'inscrire dans le champ du débat philosophique à la mode. Si Schiller prétend explicitement utiliser des principes kantiens et y trouver fondement pour ses propres recherches[2] c'est parce qu'il estime que, profondément, cette philosophie est *vraie* et devrait entraîner l'adhésion universelle de l'humanité, exception faite des ratiocineurs de mauvaise foi, non pas à cause de sa nouveauté mais, bien au contraire parce qu'elle satisfait et exprime « les revendications très anciennes de la raison commune »[3].

1. Il est clair en effet qu'il y a dans les *Lettres* plusieurs allusions au moins indirectes aux deux textes de 1784, *Idée d'une histoire universelle d'un point de vue cosmopolitique* et *Réponse à la question : « Qu'est-ce que les Lumières ? »* Pour n'en noter ici que deux, on lira par exemple dans la sixième *Lettre* : « Pour développer les multiples virtualités de l'homme, il n'y avait pas d'autres moyens que de les opposer les unes aux autres. L'antagonisme des forces est le grand instrument de la culture » (p. 131), ce qui est une nette allusion à la quatrième proposition de l'*Idée d'une histoire universelle* (E. Kant, *Œuvres philosophiques,* t. II, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1985, trad. L. Ferry, p. 192) ; ou encore ce « *Sapere aude* » de la huitième *Lettre* (p. 145), qui ne manquera pas de rappeler celui du premier paragraphe de *Qu'est-ce que les Lumières ?* (*ibid.,* trad. H. Wismann, p. 209).

2. *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* I, p. 83.

3. *Ibid.* ou encore, dans la même page : « Les idées qui dominent la partie pratique du système kantien n'ont suscité de division qu'entre les philosophes ; les hommes, je me fais fort de le démontrer, ont toujours été d'accord à leur sujet. » C'est d'ailleurs une paraphrase de ce que Kant écrivait dans la *Critique de la raison pratique,* lorsqu'il se défendait d'avoir introduit aucun principe nouveau de la moralité, mais seulement une nouvelle formule : « Qui donc voudrait introduire un nouveau principe de toute moralité et être pour ainsi dire le premier à la découvrir ? Comme si avant lui le monde avait été dans l'ignorance ou dans une erreur générale sur la nature du devoir » (Ak, V, 8, « Pléiade », t. II, p. 615).

Copyrighted material

Prenant le parti de suivre Schiller à la lettre, on considérera qu'il fonde sa philosophie dans celle de Kant et que, si l'on veut rendre compte des *Lettres,* tant dans le détail des analyses que dans leur structure générale, il faut garder toujours en mémoire ce fond kantien. Ce parti pris de lecture, qui consiste à faire d'abord confiance à l'auteur dont on prétend décrire la doctrine, a déjà un premier retentissement lorsqu'on veut décrire le mouvement d'ensemble des *Lettres.*

Robert Leroux, dans l'*Introduction* à son édition des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* juge que Schiller suivrait dans ses *Lettres* un ordre dicté plus par l'urgence que par la raison, ce qui l'amènerait à exposer d'abord ce qui devrait l'être ensuite.

« Dans sa hâte de prouver que l'esthétique peut résoudre le problème de la liberté politique, il a consacré une première partie de son ouvrage à développer une politique conçue en fonction de l'esthétique et de la morale qu'il énonce dans les deuxième et troisième parties. Il nous paraît plus logique d'exposer : 1 / l'esthétique qui s'exprime dans les deuxième et troisième parties, ainsi que la morale qui en est inséparable (Lettre 10 à 16 - 17 à 23) ; 2 / l'application que Schiller fait de cette esthétique et de cette morale à la politique et à la vie sociale (Lettres 2 à 9, Lettre 27). »[1]

Ne semblerait-il pas pourtant « plus logique » de considérer l'œuvre comme elle se présente, en prenant pour postulat que Schiller sait suffisamment ce qu'il fait pour qu'on puisse trouver un fil conducteur qui permette de saisir la logique interne de l'enchaînement des *Lettres* ? En fait, dès lors qu'on accepte de lire les *Lettres* dans leur succession, il apparaît clairement qu'il y a là un ordre propre, qui n'a pas besoin d'être reconstruit autrement. C'est que Schiller ne part pas d'une solution mais d'un

1. *Ibid.*, introduction de R. Leroux, p. 8.

Copyrighted material

problème, et ne fait pas un exposé dogmatique mais enracine son développement dans un champ problématique directement hérité de Kant. Ce problème, qu'au demeurant R. Leroux n'ignore pas, c'est celui de la *division anthropologique,* à savoir le partage de l'homme en une double nature sensible et raisonnable, et toutes les scissions internes qui s'ensuivent.

Dès lors, l'ordre général des *Lettres,* immédiatement, s'éclaire. On pourrait décrire la première partie (Lettres 1 à 9) comme rendant compte, après une introduction générale (Lettre 1 et 2), de l'énoncé du problème de la division anthropologique à partir d'une anthropologie pragmatique qui, comme telle, doit avoir recours aux domaines politiques et historiques. La deuxième partie (Lettres 10 à 16) quitte l'anthropologie pragmatique pour rechercher dans l'anthropologie pure l'origine de cette division, puis trouver dans le beau et le jeu la voie d'une possible solution du problème. La troisième partie (Lettres 17 à 27), poursuit et approfondit l'analyse du problème et de sa solution.

On voit par cette description très schématique de la succession des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* dans l'ordre voulu par leur auteur, que le thème du jeu intervient chez Schiller sur fond d'un problème lié à son anthropologie. On pourrait se demander alors si, dans le cadre de notre sujet, il est bien nécessaire de s'intéresser à toutes les parties des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* qui ne traitent pas du jeu et, surtout, de décrire, au moins dans ses grandes lignes, cette anthropologie. Il semble bien qu'il faille répondre à cette question par l'affirmative.

En effet, il n'y a rien de contingent dans le fait que la thématique du jeu survienne sur fond d'une anthropologie. Au contraire, il semble bien que le lien qui unit le thème du jeu et la question anthropologique soit, au-

Copyrighted material

delà même de l'œuvre de Schiller, un lien nécessaire dès lors que ce qui est interrogé n'est pas seulement le système des règles et des stratégies mais la signification proprement dite du phénomène et du comportement ludique.

Pour peu qu'elle prétende en rendre compte, le thème du jeu est le lieu où une philosophie est sommée de dévoiler son anthropologie. Mieux encore, il apparaît bien que, si elle croyait pouvoir se passer d'avoir d'une façon ou d'une autre une conception de l'humain, elle est ici toujours tenue de la *produire,* dans les deux sens du terme, de la montrer et de la fabriquer, de faire voir sa pensée anthropologique à l'œuvre sur un problème qui la met en œuvre. Pour étudier l'œuvre de Schiller, il faut tâcher d'abord de comprendre l'anthropologie sur laquelle elle se fonde et qui mène à l'intervention théorique de la notion de jeu. Encore faut-il, pour que l'étude soit pertinente, ne pas déformer cette conception de l'humain, en lui en surajoutant une autre.

C'est pourquoi il nous faudra modifier par endroits la traduction de Robert Leroux qui rend indifféremment les termes *Instinkt* et *Trieb* par le mot français « instinct ». Or, il est clair que cela pose un problème quant à la compréhension d'une notion absolument centrale pour notre propos, celle de *Spieltrieb.* Traduire ici par « instinct de jeu », comme Robert Leroux[1], c'est délibérément enter dans la nature et dans l'originaire quelque chose qui est d'abord présenté comme un *résultat* possible de la coopération de deux *Triebe* opposés dont on peut déjà douter que Schiller les ait compris comme des instincts (en effet, la notion d'« instinct formel » peut-elle avoir un sens quelconque?). On choisira donc ici, suivant en cela les traducteurs de Hegel, de traduire *Trieb*

1. Par exemple, *ibid.*, p. 207.

Copyrighted material

par « tendance »[1] en le distinguant ainsi de *Instinkt* qui doit se traduire évidemment par « instinct ».

Ainsi pouvons-nous commencer à rendre compte de la naissance du thème du jeu en philosophie dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* de Schiller. Il nous faudra donc d'abord étudier sa conception de l'homme, pour montrer ensuite comment elle débouche sur la notion de jeu, avant de tenter de décrire quel sera l'héritage de Schiller quant à l'analyse théorique de la thématique ludique.

La division anthropologique

La théorie de Schiller sur le jeu telle qu'elle s'exprime dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* s'enracine dans une anthropologie qu'il convient d'étudier. Nous le verrons, cette théorie, qui revendique elle-même son appartenance à un univers de pensée kantien, hérite surtout de Kant un thème fondamental, celui de la division de l'homme entre la raison et la sensibilité. Penser cette division et tâcher de concevoir une possible réunification n'est pas d'ailleurs, on s'en souviendra, un thème propre à Schiller, mais bien plutôt une préoccupation partagée par toute la pensée allemande post-kantienne, comme suffiraient à le montrer les écrits de Fichte

1. Voir, par exemple, la traduction de l'*Encyclopédie des sciences philosophiques* (t. III, « La philosophie de l'esprit »), par Bernard Bourgeois, Paris, Vrin, 1988, p. 587, et celle de la *Science de la logique* (t. I, livre 2, « La doctrine de l'essence ») par P. J. Labarrière et G. Jarczyk, Paris, Aubier, 1976, p. 307. Notons que les traducteurs de Freud rendent généralement ce terme par « pulsion ». Au reste, R. Leroux est un fort bon traducteur, il est seulement tributaire des usages de son époque. Le même problème se pose pour les anciennes traductions de Nietzsche ou de Freud (voir S. Compoint, *Les concepts de « Trieb » et « Instinkt » chez Nietzsche et Freud*, DEA de l'Université de Paris-I, 1992).

Copyrighted material

contemporains des *Lettres,* dont Schiller avait connaissance[1], ou ceux du jeune Hegel.

Chez Schiller, cette analyse commence dans une anthropologie d'un point de vue pragmatique (Lettres 3 à 9) qui remonte analytiquement vers une anthropologie pure, y cherchant à la fois le fondement suprasensible de cette division *et* la possible solution du problème qu'elle pose.

L'homme divisé
selon les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*

PERSONNE	ÉTAT
moi	déterminations
permanence	changements (p. 173)
existence absolue	existence dans le temps
liberté	dépendance (p. 175)
raison	sensibilité
activité	passivité (p. 253)
exigence de forme absolue	exigence de réalité absolue (p. 181)
tendance formelle *(Formtrieb)*	tendance sensible *(Sinnliche Trieb)* et matérielle *(Stafftrieb)*

Anthropologie pragmatique. — L'homme est d'abord un être de nature. « D'abord », parce que c'est la nature qui le produit et parce que c'est elle qui veille sur ses premiers jours, mais aussi parce que, chronologiquement, ce qui apparaît en lui en premier lieu est l'homme naturel ou homme physique. Or cet état, qui est à proprement parler celui où la nature agit en l'homme sans l'homme est celui de la nécessité, du cycle des besoins et de leur satisfaction.

1. Voir la référence, Lettre 4, p. 109, aux *Conférences sur la destination du savant.*

Copyrighted material

Certes, l'homme est homme précisément parce que, à la différence des autres créatures, il est à même de ne pas s'en tenir à cet assujettissement à la nécessité naturelle. Il peut la nier, du moins par l'esprit, mais il peut aussi et surtout la transformer profondément dans son sens, par exemple dans l'amour, qui fait du besoin sexuel quelque chose d'absolument autre.

Il faut donc distinguer en chaque homme deux hommes : l'homme physique et l'homme moral. Le premier se caractérise par son assujettissement à la nécessité naturelle, il est centré sur lui-même, égoïste et violent. Le second est libre (p. 93) c'est-à-dire autonome, ce qui signifie qu'il doit avoir pour principe d'obéir à la loi qu'il s'est lui-même fixée (p. 97)[1]. Si le premier est réel, le second n'existe qu'à titre problématique (p. 97), il est ce qui doit toujours être réalisé.

L'homme est donc toujours sollicité par une double législation, celle de la nature et celle de la raison (p. 105-107). D'une part, il est soumis aux sentiments, aux changements continuels dus à son insertion dans la temporalité, à la multiplicité donc, et aussi à son irréductible particularité. D'autre part, il doit se soumettre à cette loi morale dont il a toujours conscience, qui le lie à la fois à l'exigence d'universalité et à celle d'unité finale.

Ainsi l'homme est-il intérieurement divisé, marqué par un double rattachement qui, ainsi énoncé, prend figure d'une opposition nécessairement stérile et tout aussi nécessairement sans fin, car si l'une de ces deux législations écrasait l'autre jusqu'à la faire disparaître, c'est l'homme lui-même, en tant que tel, qui dis-

1. On peut voir ici une directe allusion aux deux premières pages de la troisième partie des *Fondements de la métaphysique des mœurs*, de Kant (in *Œuvres philosophiques*, t. II, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1985, trad. V. Delbos revue par F. Alquié, p. 315).

Copyrighted material

paraîtrait[1]. Le problème anthropologique qui, formulé ainsi, a l'air insoluble en première apparence consiste donc à trouver un troisième caractère qui concilierait les deux et se présenterait comme témoignage sensible de la moralité non sensible. L'enjeu de ce problème est loin d'être uniquement théorique, il est éthique et politique. Pour en finir avec l'opposition malheureuse de l'homme avec lui-même et pour accomplir dans l'État le nécessaire changement qui pourrait le faire passer de l'arbitraire à la rationalité sans nuire à l'existence proprement sensible des individus, il faut trouver un homme ou un peuple qui possède un caractère «total» (p. 107).

Ce qui, en un sens, laisse espoir et indique que le problème n'est peut-être pas irrémédiablement insoluble, c'est que cette division, bien que trouvant sa source dans la pure nature de l'homme, connaît néanmoins – paradoxalement – une histoire empirique, qui est l'Histoire elle-même *(Sixième lettre)*. La belle humanité grecque, en effet, témoigne que cette humanité totale est possible puisqu'elle a été, en ces temps anciens, réelle (p. 117-135), même si le développement nécessaire de l'histoire a rendu indispensable l'accentuation de cet antagonisme[2]. Comment restaurer cette totalité?

Schiller ne croit pas que l'action politique (p. 137) ou la philosophie *(Huitième lettre)*, puissent nous faire sortir de cet antagonisme. Si quelque chose peut nous permettre

1. Ce qui fait toute la difficulté de la tâche de l'État s'il veut faire régner aussi la raison et pas seulement l'autorité brute. Il ne doit pas tomber dans l'excès inverse: «L'État ne doit pas honorer dans les individus seulement leur caractère objectif et générique, mais encore leur caractère subjectif et spécifique et en étendant les bornes du royaume invisible de la moralité il ne doit pas dépeupler celui de l'apparence» (p. 105).

2. Il faut mentionner que cette idée de la belle humanité grecque comme expression d'une totalité harmonieuse perdue est un *topos* du temps. Ainsi on trouve des thèses voisines de celles de Schiller chez le jeune Hegel (B. Bourgeois, *La pensée politique de Hegel*, PUF, 1969).

Copyrighted material

de surmonter cette antinomie, ce doit être l'art (*Neuvième lettre,* p. 149). Pour le comprendre, il nous faut remonter analytiquement, quittant le point de vue pragmatique, au concept pur de l'humanité.

Anthropologie pure. — C'est qu'en effet, cette solution par la beauté semble bien paradoxale si l'on se réfère à l'expérience, et l'histoire montre bien qu'on peut être pour le moins sceptique quant aux capacités de l'art à améliorer les hommes, ainsi que le concède volontiers Schiller qui se souvient des analyses très critiques de Rousseau[1]. C'est qu'en vérité, ce n'est pas aux exemples empiriques tous plus ou moins dévalués qu'on prétend faire appel, mais bien plutôt au pur concept de beauté (p. 171). Où donc le trouver si l'on ne peut avoir recours à l'expérience? On le déduira à partir de l'humanité comme pur concept.

C'est ici le lieu de souligner un double paradoxe. Le premier est que cette division, dont l'origine, selon la formulation la plus adéquate, va être placée par Schiller dans l'essence même de l'homme, possède en tant que phénomène une histoire. On devrait donc dire d'une part: « La division anthropologique n'est pas fatale puisque la belle humanité grecque nous montre que l'homme total est possible » et d'autre part: « La division anthropologique est fatale puisqu'elle est inscrite dans l'essence même de l'homme. » Comment concilier ces deux asser-

1. Il ne fait guère de doute que l'on peut aisément considérer Schiller, à bien des égards, comme un rousseauiste. La pièce *Guillaume Tell,* par exemple, est bien d'un auteur qui est au fait des thèmes de la *Lettre à d'Alembert* et du *Contrat social.* Il serait faux de dire cependant que Schiller est intégralement rousseauiste. Une analyse plus fine avancerait plus volontiers qu'il s'agit d'un auteur de la fin de l'*Aufklärung* qui a pris conscience de la validité de certains doutes rousseauistes sur les projets fondamentaux des Lumières.

Copyrighted material

tions en apparence contradictoires ? La notion de *Trieb* nous permet de répondre à cette question.

Le second paradoxe tient à la façon de procéder de Schiller, dans sa radicalité. Il prétend chercher un terme qui permettrait de trouver une unité et pour cela remonter au concept pur de l'humanité. Mais cette remontée ne fait d'abord qu'accentuer la division en l'ancrant dans l'être même de l'homme. Comment sortir de cette division ? Précisément, là encore, en l'exprimant en termes de tendances *(Triebe)*.

On s'aperçoit donc que cette notion de *Trieb* est absolument centrale dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* parce que, d'une part, en introduisant une dynamique, elle permet de comprendre comment le développement historique de l'humanité devait nécessairement aller vers l'accentuation d'une division qui, néanmoins, est originaire et, d'autre part, en exprimant cette division sous la forme de « tendances », elle permet d'envisager un troisième terme idéal construit comme addition heureuse de ces tendances, qui n'a du coup rien d'une impulsion naturelle, innée et héréditaire. Ces *Triebe* sont donc bien autre chose que des « instincts ».

Lorsqu'elle s'exprime dans les termes d'une anthropologie pure[1], cette division s'énonce fondamentalement sous la forme de la distinction entre la personne et l'état, entre le moi et ses déterminations. On opposera donc terme à terme la permanence de la personne aux changements de l'état, l'existence absolue de l'une et l'existence dans le temps de l'autre, insistant donc d'un côté sur la liberté et de l'autre sur la dépendance, d'un côté sur la raison et de l'autre sur la sensibilité. Entre la passivité de la sensibilité et l'activité de la pensée, il y a un abîme

1. Voir ici principalement les *Onzième, Douzième* et *Dix-neuvième lettres.*

Copyrighted material

infini[1]. De cette division, ou plutôt de cette opposition inhérente à la nature à la fois raisonnable et sensible de l'homme découlent deux exigences contraires :

« La première tend à la réalité absolue : il [l'homme] doit transformer en monde tout ce qui est simplement forme, et extérioriser toutes ses virtualités ; la deuxième tend à la forme absolue : il doit détruire en lui tout ce qui est simplement monde et introduire de l'accord dans toutes ses variations. En d'autres termes, il doit extérioriser tout ce qui est intérieur et mettre en forme tout ce qui est extérieur. »[2]

Il est bien clair que la réalisation pleine et entière de ces deux exigences ne pourrait être que le fait de Dieu[3]. En l'homme, elles se présentent d'abord et avant tout comme une contradiction interne de l'humanité, un déchirement, qui s'exprime en termes de tendances. Il y aura donc deux tendances, la tendance sensible *(sinnliche Trieb)* et la tendance formelle *(Formtrieb)*.

Ces tendances sont essentiellement des forces, presque au sens où l'on emploie ce terme dans le vocabulaire de la physique. On peut même les comparer à des énergies (*Energien,* p. 196). C'est dire le caractère dynamique de *Trieb.* Ces forces ou tendances ont pour but final et permanent la réalisation de leur objet et sont ce qui, en nous, nous poussent à cette réalisation.

Elles couvrent un champ total et exclusif, c'est-à-dire qu'elles ont chacune un domaine qu'elles épuisent. Par exemple, c'est à la tendance sensible en l'homme « qu'est finalement liée toute la vie phénoménale de l'humanité » (p. 185). Elle veut les intuitions, le changement, bref, donner un contenu à toute forme et bien sûr en particulier à

1. *Dix-neuvième lettre* (p. 257).
2. *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* p. 181.
3. On remarquera ici une formulation tout à fait particulière de cette idée qui court au moins jusqu'à Sartre que le projet fondamental de l'homme est d'être Dieu.

Copyrighted material

ces formes *a priori* que sont l'espace et le temps. En jouant sur les mots on pourrait presque dire que la tendance sensible est ce par quoi la nature exprime en l'homme son horreur du vide. Par opposition, la tendance formelle est tendance vers l'éternité, la vérité et la justice. Comme l'écrit Schiller en résumant la vocation de ces deux tendances : « Tandis que la première ne crée que des cas, l'autre édicte des lois » (trad. R. Leroux modifiée, p. 186-187).

On voit ici l'expression pure de la division anthropologique. Ces deux tendances produisent des mouvements apparemment opposés, quoique cette opposition soit mitigée par le fait qu'elles ont chacune un domaine propre, et elles épuisent à elles deux la totalité du champ humain. Il n'y a donc pas de possibilité qu'existe une troisième tendance fondamentale ou originaire. Le problème posé par cette division est que, si l'on veut concevoir une tendance qui permette d'assurer une unité de l'homme, il faudra qu'elle soit d'une autre nature, puisque nous sommes certains qu'elle ne fait pas partie des tendances premières.

> « L'une exige le changement et l'autre l'immutabilité. Et pourtant ce sont ces deux tendances qui épuisent le concept d'humanité, et une troisième tendance fondamentale *(Grundtrieb)*, qui pourrait servir d'intermédiaire entre eux, est purement et simplement inconcevable » (trad. R. Leroux modifiée, p. 190-191).

Bien sûr, face à une telle opposition de tendances et à l'absence d'un terme moyen originaire, on se demandera comment l'homme fait pour supporter sa contradiction interne. Mais c'est qu'on n'aura pas compris alors que, s'il y a ici des mouvements internes opposés, ils ne se heurtent pas nécessairement parce qu'ils n'exercent pas leur action sur le même plan. Ce n'est que lorsqu'une tendance outrepasse son domaine légitime qu'il y a réelle-

Copyrighted material

ment conflit, lorsque par exemple la tendance sensible veut du changement jusque dans le domaine intemporel des principes. Il faut une limitation de chaque tendance dans son domaine, et celle-ci doit être assurée par la culture (p. 193).

Même si, dans d'harmonieuses conditions – d'ailleurs difficiles à obtenir –, la séparation bien faite des deux tendances évite à l'homme le conflit tragique interne, il n'en reste pas moins qu'il y a au cœur de l'humain une véritable division qui semble rendre impossible la constitution de l'homme « total » qui devrait pourtant être le but final de l'humanité. Tous les cas de figure possibles en première apparence semblent conduire à une affirmation résignée de l'inéluctabilité de cette situation de division interne. Si la tendance sensible domine la tendance formelle, on obtient l'homme sauvage, passionnel et barbare, plus animal que véritablement humain. Si, comme cela serait peut-être à ce niveau le plus souhaitable, la tendance formelle domine la tendance sensible, on obtient l'homme moral épris de vérité et de justice, mais qui, niant une part tout aussi importante de lui-même, vivra toujours en se brimant, dans une uniformité formelle bien éloignée d'une plénitude harmonieuse. Si, enfin, une séparation correcte des domaines était opérée, l'homme n'en serait pas moins, quant à sa conscience proprement humaine, scindé en deux tendances non convergentes. Toute séparation radicale est un échec quant au projet d'homme total, et toute domination unilatérale, qui assure pourtant d'une certaine façon une communication entre les tendances, en est également un. Y a-t-il donc un moyen d'en finir avec cette division ?

Oui, mais il faudrait alors envisager un rapport de tendances, qui instaurerait une domination non plus unilatérale de l'une sur l'autre, mais réciproque. Il faudrait instaurer un rapport de réciprocité (*Wechselwir-*

Copyrighted material

kung)[1]. Ce rapport, qui serait la solution au problème de la division de l'homme, prendrait la forme d'une troisième tendance, qui, n'étant pas une des deux *Grundtriebe,* serait nécessairement le fruit de l'action combinée, du concours *(zusammenwirken)* des deux. Cette troisième tendance, Schiller va l'appeler *Spieltrieb,* tendance au jeu.

Le jeu

On voit donc bien maintenant la place et la fonction que vient prendre le thème du jeu dans la construction théorique des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme.* La tendance au jeu est le nom que prendra la solution du problème crucial de la division anthropologique. Aussi faut-il tâcher de saisir d'abord comment cette notion de *Spieltrieb* intervient et de quelle façon elle vient résoudre ce problème, avant de décrire les caractéristiques du jeu ainsi conçu, en tentant de montrer comment la fonction réservée à cette notion agit en retour sur la compréhension qu'on en doit avoir.

Solution au problème anthropologique. — On ne comprendra pas la place du thème du jeu chez Schiller si l'on ne garde pas en permanence à l'esprit le fait que le *Spieltrieb* n'est pas *trouvé* mais *déduit.* Il n'est pas le résultat d'une observation empirique, d'une anthropologie pragmatique ou d'une phénoménologie de l'agir humain. Il est l'issue de l'exploration du problème de la division de l'humain à partir d'une anthropologie pure. La notion de *Spieltrieb* est la réponse à la question transcendantale : à quelles conditions serait possible une solution au problème de la division anthropologique, c'est-à-dire une

1. Schiller fait ici (p. 198) référence à la *Doctrine de la science.*

Copyrighted material

subordination *réciproque* des deux tendances fondamentales, sachant qu'il n'existe pas de troisième *Grundtrieb*?

Cette tendance au jeu est donc tout autre chose qu'un instinct qu'on pourrait découvrir dans la nature humaine. A l'origine, cette tendance n'a pas d'existence. Elle est le fruit d'une déduction logique qui pourrait s'exprimer ainsi: s'il doit y avoir une réponse au problème de la division de l'homme, alors elle doit avoir telles et telles caractéristiques, qui nous la feront nommer « tendance au jeu ».

« La raison, sur des fondements transcendantaux pose l'exigence: entre la tendance formelle *(Formtrieb)* et la tendance matérielle *(Stofftrieb)*, il doit y avoir une communion *(Gemeinschaft)*, c'est-à-dire une tendance au jeu *(Spieltrieb)*, car seule l'unité de la réalité et de la forme, de la contingence et de la nécessité, de la passivité et de la liberté peut accomplir le concept d'humanité. »[1]

Il ne s'agit donc nullement d'une donnée mais d'un résultat. Ceci est d'importance quant à la thématique du jeu chez Schiller qui n'est jamais isolable de la façon dont elle intervient dans la stratégie discursive (un coup, même théorique, n'a assurément pas le même sens suivant les moments de la partie où il se joue – ce qui est vrai au jeu de go ou aux échecs est profondément vrai aussi pour l'histoire de la philosophie). Mais cette nuance majeure aura aussi son écho dans la façon dont les héritiers de Schiller géreront leur bien.

La réciprocité de subordination des deux tendances serait la solution du problème de la division, elle permettrait la constitution de l'homme « total » que nous cherchions. Elle est ce qui est toujours à réaliser. En tant que telle, c'est une Idée au sens kantien, c'est-à-dire un concept régulateur et non constitutif, à viser plutôt

1. *Ibid.*, p. 214 (trad. R. Leroux modifiée).

Copyrighted material

qu'à trouver, et cette Idée n'est rien d'autre pour l'homme que l'Idée de son humanité (*die Idee seiner Menschheit,* p. 204). Qu'est-ce qui nous permettrait de croire que l'homme puisse être conforme à son Idée? En d'autres termes, qu'est-ce qui fait ressentir à l'homme sa propre humanité, sensible et intelligible à la fois? Pour le lecteur de la *Critique de la faculté de juger,* il n'est pas bien difficile de deviner que cette «expérience d'humanité» qui rend manifeste la possibilité d'une réalisation future de son Idée doit être l'expérience du beau.

Cette expérience d'une coopération harmonieuse des deux tendances, si elle existait de façon pure, ce qui, selon Schiller, n'est pas le cas, éveillerait en l'homme une troisième tendance, fruit de cette collaboration, qui s'opposerait donc à chacune des deux autres tendances en tant que séparée. C'est cette troisième tendance que Schiller nomme *Triebspiel* (p. 206). Comment ce statut de solution permet-il de caractériser *a priori* la tendance au jeu? Schiller va donner dans la *Quatorzième lettre* trois réponses à cette question, qui se complètent, et qui sont pareillement déduites des caractéristiques opposées des deux tendances fondamentales.

a) «La tendance au jeu s'appliquera donc à être réceptive dans la disposition où la tendance formelle eut elle-même engendré, et à engendrer dans la disposition où la sensibilité tend à recevoir.»[1]

b) «La tendance au jeu, qui est celle dans laquelle les deux autres agissent de concert, exercera sur l'âme une contrainte à la fois morale et physique; supprimant toute contingence, elle supprimera par suite aussi toute contrainte et donnera à l'homme la liberté, physiquement autant que moralement.»[2]

c) La tendance au jeu «dans la mesure où elle enlève aux sentiments et aux passions leur influence et leur puissance dyna-

1. *Ibid.*, p. 209 (trad. R. Leroux modifiée).
2. *Ibid.*

Copyrighted material

mique, les accordera avec les Idées de la raison, et dans la mesure où elle ôte aux lois de la raison leur contrainte morale, les réconciliera avec l'intérêt des sens. »[1]

On voit bien ici l'instance conciliatrice que représente la tendance au jeu et comment celle-ci est définie *a priori* sachant qu'elle doit remplir cette fonction de conciliation des opposés. Ce qui se joue ici c'est la pensée d'un rapport possible qui ne soit pas simplement d'exclusion entre la sensibilité et la raison, entre la passivité et la liberté, la forme et la matière, qui crée un humain total, libre dans sa sensibilité et sensible dans sa liberté, un humain qui veuille la forme *et* son contenu sensible, sans rapport d'assujettissement de l'un à l'autre, mais dans un rapport d'harmonie.

On peut maintenant déduire de ces prémisses quel sera l'objet de la tendance au jeu. On ne sera pas surpris de savoir qu'il s'agit de la beauté. Mais il faudra bien prendre garde au fait que Schiller s'écarte ici assez nettement de sa fréquente fidélité aux thèses de la *Critique de la faculté de juger*. Car il n'hésite nullement à donner un contenu objectif à la notion pure de beau, contenu *déduit*, là encore, de la vocation du beau à être, du côté de l'objet visé, ce que la tendance au jeu était du côté du sujet visant, l'instance de réconciliation de l'humain avec lui-même. Sachant que la tendance sensible a la vie sensible pour objet et que la tendance formelle vise la forme, on pourra donc dire :

« L'objet de la tendance au jeu, représenté par un schème général, pourra donc être nommé forme vivante ; un concept qui sert à exprimer toutes les qualités esthétiques des phénomènes et en bref ce que l'on appelle, au sens le plus large du mot, la beauté. »[2]

1. *Ibid.*, p. 211 (trad. R. Leroux modifiée).
2. *Ibid.*, p. 215 (trad. R. Leroux modifiée).

Copyrighted material

Mais alors, pourquoi donc nommer cet équilibre harmonieux des deux tendances opposées, qui reste toujours une Idée[1], tendance au jeu, s'il ne désigne en fin de compte rien d'autre qu'une tendance au beau? En d'autres termes, pourquoi choisir de faire intervenir cette notion de jeu? C'est ce que l'on comprendra en examinant ce que Schiller entend précisément par «jeu».

Caractéristiques du jeu ainsi conçu. — Qu'est-ce que le jeu selon Schiller? Quelle analyse, quelle compréhension du jeu permet donc de le rendre tel que la tendance au jeu puisse représenter la visée vers l'Idée de l'humanité elle-même? Deux indications de la première partie des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* antérieures donc à l'introduction dans le texte de la notion de *Triebspiel* aident à en rendre compte.

D'une part le jeu est considéré comme vecteur d'harmonie, donc de beauté et d'équilibre, tant pour le physique que pour le spirituel en l'homme: «Des exercices gymnastiques forment sans doute des corps d'athlètes, mais seul le jeu libre et harmonieux des membres développe la beauté.»[2] On le voit, ici, la notion de jeu sert à faire intervenir l'idée d'une action équilibrée des forces les unes avec les autres, cet «avec» n'étant ici possible que parce que l'homme qui joue est alors uniquement conçu comme totalité, et non comme addition d'éléments séparés à soumettre chacun à une discipline spécifique. L'exercice, le travail, est disciplinaire et analytique (on «fait des abdominaux»). Le jeu est synthèse libre.

D'autre part, le jeu est ce qui permet de faire passer, telle cette ruse bénéfique qu'est le sucre autour de la pilule, la sécheresse des principes dans la sensibilité, comme le

1. *Ibid.*, p. 227.
2. *Ibid.*, p. 133.

Copyrighted material

montre cet injonction au politique qui vient clore la première partie des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* : « L'austérité de tes principes les [le peuple] fera fuir loin de toi ; mais ils les supporteront sous forme de jeu. »[1] (On voit qu'on garde quelque chose ici de la fonction pédagogique du jeu telle qu'Érasme la décrivait.)

Ainsi le jeu n'est-il pas seulement principe d'unité, mais témoigne empiriquement de capacités propres a instaurer une légalité dans le sensible et le passionnel qui ne soit pas ressentie comme un poids étranger brimant la vie, mais comme un choix libre l'exaltant. Si bien qu'il apparaît, par ce qu'on a vu, que le jeu est point de croisement d'une double série d'oppositions qui ne se recouvrent pas entièrement : il n'y a pas d'interchangeabilité des termes, mais c'est là que tous se rencontrent. D'un côté, il y a la série que l'on regroupera sous l'opposition générique sensibilité/raison, et de l'autre celle que l'on nommera légalité/liberté.

Ce point de liaison où les oppositions s'éteignent pour se changer en coopération harmonieuse, ce jeu au sens de Schiller, peut-être le comprendra-t-on mieux encore lorsque l'on saura que l'amour est l'un de ses nombreux synonymes. Lorsque l'on désire, on assujettit sa raison à sa nature. Lorsque l'on respecte, on assujettit sa nature à sa raison. Mais l'amour, qui est jeu avec ce double assujettissement n'est plus assujettissement, car l'homme y est total, entier, en un mot, humain.

« Mais dès que ce tiers intéresse notre inclination et qu'il s'est en même temps acquis notre estime, les contraintes exercées tant par le sentiment que par la raison disparaissent, et *nous commençons à l'aimer, c'est-à-dire à jouer* à la fois avec notre inclination et avec notre estime. »[2]

1. *Ibid.*, p. 157.
2. *Ibid.*, p. 209 (c'est moi qui souligne).

Copyrighted material

Le jeu, dès lors, est le lieu où l'homme est le plus complet. Si bien que l'on peut reconnaître la grandeur proprement humaine d'une civilisation, qui comprend bien sûr son rapport au beau, aux types de jeux qu'elle apprécie et qu'elle pratique. Ici la Grèce trouve son expression parfaite dans les jeux d'Olympie, dans des joutes et compétitions à la gloire de l'humain, là Rome se complaît dans la barbarie sanglante des jeux du cirque : cela seul suffirait pour savoir où chercher la véritable beauté et la véritable philosophie.

On remarquera ici, comme Schiller l'avoue lui-même, que la notion de jeu dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* même si elle doit quelque chose aux caractéristiques du jeu tel qu'on peut l'observer dans l'expérience, sinon ce terme n'aurait pas été choisi, s'en éloigne cependant dans une certaine mesure. Le jeu, conçu de façon pure, doit selon Schiller avoir pour objet essentiel la beauté, comprise comme forme vivante. Il y a, entre les deux, toujours rapport : « La beauté qui existe dans la réalité vaut la tendance au jeu qui existe dans la réalité, mais de même l'idéal de beauté que la raison construit impose l'idéal d'une tendance au jeu que l'homme doit dans tous ses jeux avoir toujours présente à l'esprit. »[1] Or, ce que la raison prescrit comme idéal, c'est cela : « L'homme ne doit que jouer avec la beauté et il ne doit jouer qu'avec la beauté. »[2]

On dira qu'il y a un paradoxe apparent dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme.* D'une part, en effet, Schiller ne cesse d'affirmer que le jeu est signe de l'humanité, d'autre part, il admet tout à fait l'idée qu'il y a chez les animaux quelque chose qui peut être appelé « jeu ». La compréhension de ce paradoxe nous aidera à comprendre la caractérisation du jeu selon Schiller.

1. *Ibid.*, p. 221.
2. *Ibid.*

Copyrighted material

Quand dit-on que l'animal joue? Lorsque, n'étant pas assujetti à la satisfaction d'un simple besoin, il déploie une activité sans finalité immédiate apparente, dans un gaspillage heureux de ses forces. Il joue, lorsque le principe de son action n'est pas dans une privation première, mais dans une surabondance des forces qui trouvent à s'exprimer dans le jeu, lorsqu'il y a en lui un trop-plein de vie. Schiller va même jusqu'à admettre que la nature inanimée joue, elle aussi, lorsque les plantes se perdent en multiples rameaux inutiles pour leur simple conservation[1]. Il y a jeu dès lors que la dépense que la vie fait d'elle-même est fin en soi.

Il y a donc une gradation, qui mène de l'inanimé à l'homme. De l'arbre aux rameaux inutiles on passe à l'animal et ses mouvements joyeux (qui ne se distinguent pas des simples ébats enfantins), puis aux jeux de l'imagination où, sans considérations formelles, elle se laisse aller à la joie de la simple succession des idées, et enfin au jeu esthétique, qui est l'idéal. Ces cas ont un trait en commun : ils sont tous le fruit d'une libération par rapport à la contrainte extérieure, et c'est là une caractéristique importante de tout jeu.

Cependant, n'allons pas croire que le processus qui va du jeu physique de l'inanimé au jeu esthétique de l'homme pleinement homme est un mouvement continu. Au contraire, le jeu esthétique marque une rupture nette, qu'il faut même appeler un saut (*Ein Sprung muss man es nennen,* p. 358). Car tout ce qui précède est de l'ordre de l'instinct aveugle (*blinden Instinktes,* p. 358) et peut encore s'expliquer par des lois naturelles, tandis que dans la tendance au jeu esthétique (*ästhetische Spieltrieb,* p. 360 – on voit que Schiller fait bien la distinction) c'est la capacité législatrice de l'esprit qui intervient, pour en faire ce que l'on sait. Là commence la véritable autonomie qui n'est pas simple indépendance de la contrainte, la liberté définie positive-

1. *Ibid.*, p. 357-359.

Copyrighted material

ment et non plus simplement négativement, pour reprendre les définitions kantiennes du début de la troisième partie des *Fondements de la métaphysique des mœurs.* Le fait que cette tendance au jeu esthétique apparaisse, dans l'histoire de l'humanité comme de l'individu, peu à peu, n'empêche pas que ce « saut » soit constitutif de son apparition. Reste que la libération de toute contrainte demeure en tout état de cause la première caractéristique de tout jeu, la tendance au jeu esthétique étant délivrance « dans l'ordre de la nature comme dans celui de la morale »[1].

Dès lors, on saisit bien pourquoi, même si l'on peut parler d'un jeu de la nature ou des animaux, la tendance au jeu entendue en un sens plus restreint reste malgré tout signe de l'humanité en l'homme. Ce qui, chez les peuples sauvages, témoigne d'abord de leur humanité, c'est précisément « le goût de la toilette et du jeu »[2], qui sont purs plaisirs de l'apparence prise pour elle-même, apparence esthétique, donc, et non morale ou logique, qui sont des impostures. A cette fin, la nature elle-même nous a préparés, nos deux sens les plus élevés, la vue et l'ouïe, étant des sens de l'apparence, et non du contact direct avec les choses.

Ainsi comprend-on l'importance du thème du jeu chez Schiller et son lien nécessaire à une anthropologie. Le jeu est signe de l'humanité. Dans le jeu, l'homme est, sans contrainte, totalement homme. Ainsi comprend-on cette phrase, par laquelle Schiller se résume, et qui devait marquer à tout jamais l'histoire de la notion de jeu, dans la philosophie et au-delà :

« L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. »[3]

1. *Ibid.*, p. 367.
2. *Ibid.*, p. 339.
3. *Ibid.*, p. 221.

Copyrighted material

Textes

Leibniz, « Drôle de pensée » (AK IV, I)

Drole de Pensée,
touchant une nouuelle sorte de REPRESENTATIONS[1]
Septemb. 1675.

La Representation qvi se fit à Paris septemb. 1675. sur la riviere de Seine, d'une Machine qvi sert à marcher sur l'eau, m'a fait naistre la pensée suivante, la qvelle, qvelqve drole qv'elle paroisse, ne laisseroit pas d'estre de conseqvence, si elle estoit executée.

Supposons qve qvelques personnes de consideration, entendues aux belles curiositez, et sur tout aux machines, soyent d'accord ensemble, pour en faire faire des representations publiques.

Pour cet effect il faudroit qu'elles pûssent avoir un fonds, à fin de faire des depenses necessaires; ce qvi ne seroit pas difficile si qvelqves uns au moins de ces personnes fussent en état d'avancer. Comme par exemple le Marqvis de Sourdiac, Mons. Baptiste, Mons. le Brun, ou peut estre qvelqve grand seigneur, comme Mons. de la Feuillade, Mons. de Roannez; ou même si vous voulez, Mons. de Meclembourg, Mons. de Mazarini, et qvelqves autres. Il vaudroit pour tant mieux, qv'on pût se passer des grand Seigneurs, et mêmes des gens puissans en Cour, et il seroit bon d'avoir des particuliers capables de soûtenir les frais necessaires. Car un seigneur puissant se rendroit maistre tout seul de l'affaire, lors qv'il en verroit le

1. Plus tost Academie des Ieux. (Note de Leibniz.)

Copyrighted material

succés. Les choses allant bien on pourroit tousjours avoir des protecteurs en Cour.

Outre les personnes capables de faire les frais, il en faudroit aussi qvi puissent donner tousjours des nouuelles inventions. Mais comme le grand nombre fait naistre des desordres; je croy qve le meilleur seroit qv'il n'y en eût qve deux ou trois associez, maistres du privilege, et qve les autres fussent à leurs gages, ou receus avec condition, ou à l'égard de certaines representations, ou jusqv'à un certain temps, ou aussi long temps qv'il plairoit aux principaux, ou jusqv'à ce qv'on leur auroit rendu certaine somme d'argent qv'ils pourroient avoir fourni.

Les personnes qv'on auroit à gage, seroient des peintres, des sculpteurs, des charpentiers, des horlogers, et autres gens semblables. On peut adjouter des mathematiciens, ingenieurs, architectes, bateleurs, charlatans, Musiciens, poëtes, libraires, typographes, graveurs, et autres, le tout peu à peu et avec le temps.

Les representations seroient par exemple des Lanternes Magiques (on pourroit commencer par là), des vols, des meteores contrefaits, toutes sortes de merveilles optiques; une representation du ciel et des astres. Cometes. Globe comme de Gottorp ou Iena; feux d'artifices, jets d'eau, vaisseaux d'estrange forme; Mandragores et autres plantes rares. Animaux extraordinaires et rares. Cercle Royal. Figures d'animaux. Machine Royale de course de chevaux artificiels. Prix pour tirer. Representations des actions de guerre. Fortifications faites, elevées, de bois, sur le theatre, – (?) ouuerte, etc. Le tout à l'imitation du faiseur des – (?) qve j'ay veu; un maistre de fortification expliqveroit l'usage de tout. Guerre contrefaite. Exercice d'infanterie de Martinet. Exercice de cavalerie. Bataille navale, en petit sur un canal. Concerts extraordinaires. Instrumens rares de Musiqve. Trompettes parlantes. Chasse. Lustres, et pierreries contrefaites. La Representa-

Copyrighted material

tion pourroit tousjours estre meslée de qvelqve histoire ou comedie. Theatre de la nature et de l'art. Luter. Nager. Danseur de cordes extraordinaires. Saut perilleux. Faire voir, qv'un enfant leve un grand poids avec un fil. Theatre Anatomiqve, Iardin des simples, Laboratoire, suivront. Car outre les representations publiqves, il y aura des particulieres, comme des petites machines de Nombres, et autres, tableaux, medailles, bibliotheqve. Nouuelles experiences, d'eau, air, vuide. Pour les representations grandes serviroit aussi la machine de Mons. Gvericke, de 24 chevaux, etc. Pour les petites son globe. Qvantité de choses de chez Mons. Dalencé; item pour l'aimant. Mons. Denis, ou Mons. – les expliqveroient. On y distribueroit même certaines raretez, comme eaux stiptiqves, etc. On y feroit l'operation de transfusion et infusion. Item pour congé on donneroit aux spectateurs le temps qv'il fera le lendemain, s'il pleuura ou non; par le moyen du petit homme. Cabinet du pere Kircher. On fera venir d'Angleterre l'homme qvi mange du feu, etc. s'il est encor en vie. On feroit voir au soir la lune par un Telescope aussi bien qve d'autres astres. On feroit chercher un beuueur d'eau. On feroit l'epreuue des machines, qvi jetteroient juste, sur un point donné. Des representations des muscles, nerfs, os, item machine representant le corps humain. Insectes de Mons. Schwammerdam, Goedartius, Iungius. Myrmecoleon. Boutiqve de Messieurs Galineé et des Billets. Arts de Mons. Thevenot. Disputes plaisantes, et colloqves. Faire voir des Chambres osbcures. Peintures qvi ne se voyent qve d'un – (?) de certaine maniere, et d'un autre de tout autre, – (?) d'un certain Mons. à l'isle N. D. – (?). Termes comme à Versailles qvi bordent un canal. Rejouissances publiqves. Grotesqves peintes sur du papier huylé et des lampes dedans. On pourroit avoir des figures qvi marcheroient, illuminées en dedans, pour voir ce qvi seroit sur le papier. Pour les lanternes

Copyrighted material

magiqves, on auroit non seulement des simples choses peintes sur du transparent, mais démembrables, pour representer des mouuemens bien extraordinaires et grotesqves qve les hommes ne sçauroient faire. Ballets des chevaux. Courses de bague; et de la teste de Turc. Machine des arts, telle qve j'ay veu en Allemagne. Force du miroir ardent. Feu Gregeois de Callinicus. Ieu d'Échec nouueau d'hommes sur un theatre. Comme dans Harsdorffer. Auffzüge à la mode d'Allemagne. On y pourroit apprendre et representer d'autres especes de jeux en grand. Iouer une comedie entiere des jeux plaisans de toutes sortes de pays. Les gens les imiteroient chez eux. On auroit dans la maison jeu de paume, et autres, [...] on inventeroit peut estre une nouuelle espece de jeu utile. On y pourroit à la fin établir des Academies d'Exercices, et des Colleges pour la jeunesse, peut estre le pourroit on joindre au College de 4 nations. Comedies des modes differentes de chaqve pays. Une comedie Indienne, une Turqve, une Persane, etc. Comedies des métiers; une pour chaqve métier, qvi representeroit leur adresses, fourberies, plaisanteries, chefs d'œuures, loix et modes particulieres ridicules. Au lieu des bouffons Italiens, Scaramucha et autres on chercheroit des bouffons françois qvi joueroient qvelqves fois des bouffonneries. Dragons volans de feu, etc. Pourroient estre de papier huylé, illuminé. Moulins à tout vent. Vaisseaux qui iroient contre le vent. Le Chariot à voiles de Hollande ou plustost de Chine[1]. Instruments qvi joueroient eux mêmes. Carillons, etc. Machine de Hauz d'une cavalerie et infanterie contrefaite, qvi se bat. L'experience de casser un verre en criant. Petter deuuroit venir. Inventions de Mons. Weigel. Faire voir l'égalité des battemens des pendules. Globe

1. Palais enchanté. Isle enchantée. Theatre, statues, de papier huylé, feu dedans, dans un sombre lieu. (Note de Leibniz.)

Copyrighted material

de Mons. Gvericke. Tours de passe passe. Tours de carte. On pourroit faire entrer ces choses dans les Comedies, v.g. jouer un bateleur. A la fin l'opera pourra estre jointe à tout cela, et bien d'autres choses. Postures dans les Comedies à la mode d'Italie et d'Allemagne, seroit nouueau. Tirer le rideau, ce ne seroit pas mauuais, car pendant l'intervalle on pourroit faire voir qvelqve chose dans l'obscurité. Et les Lanternes Magiqves pourroient estre propres à cela. On pourroit faire representer ces actions faintes de ces marionettes transparentes representées par qvelqve parole ou chant. On pourroit faire une representation des antiqvitez de Rome et autres. Des hommes illustres. En fin de toutes sortes de choses.

L'usage de cette entreprise, seroit plus grand qv'on ne se pourroit imaginer, tant en public, qv'en particulier. En public il ouuriroit les yeux aux gens; animeroit aux inventions, donneroit des belles veües, instruiroit le monde d'une infinité de nouueautez utiles ou ingenieuses. Tous ceux qvi auroient une nouuelle invention, ou dessein ingenieux, pourroient y venir, ils y trouueroient de qvoy gagner leur vie, faire connoistre leur invention, en tirer du profit; ce seroit un bureau general d'adresse pour tous les inventeurs. On y auroit bien tost un theatre de toutes les choses imaginables. Menagerie. Iardin des simples, laboratoire, theatre anatomiqve. Cabinets de raretez. Tous les curieux s'y adresseroient. Ce seroit le moyen de debiter ces choses. On y joindroit des Academies, colleges, jeux de paume, et autres; concerts, galeries de tableaux. Conversations et conferences. Le profit en particulier seroit grand apparemment. Les curiositez optiqves ne couteroient gueres et feroient une grande partie de ces inventions. Tous les honnestes gens voudroient avoir veu ces curiositez la pour en pouuoir parler. Les dames de qvalité mêmes voudroient y estre menées, et cela plus d'une fois. On seroit tousiours encouragé à pousser les

Copyrighted material

choses plus loin, et il seroit bon, qve ceux qvi l'entreprissent s'asseurassent du secret, dans les autres grandes villes, ou cours principales. Comme Rome, Venise, Vienne, Amsterdam, Hambourg; par des gens de leur dependance. Ayant privileges des Roys et republiqves[1]. Cela serviroit même à établir par tout une assemblée d'Academie des Sciences, qvi s'entretiendroit d'elle même, et qvi ne laisseroit pas de produire des belles choses. Peut estre qve des Princes curieux, et des personnes illustres y contribueroient du leur pour la satisfaction publiqve, et pour l'accroissement des sciences. Enfin tout le monde en seroit allarmé et comme éveillé, et l'entreprise pourroit avoir des svites aussi belles et aussi importantes qve l'on se sçauroit imaginer, qvi peut estre seront un jour admirées de la posterité.

Il en pourroit estre plusieurs maisons en differens endroits de la ville, et qvi representeroient de diverses choses. Ou plus tost differentes chambres comme boutiqves du Palais dans une même maison, dont les particuliers ayant des chambres louées feroient voir les raretez. Nouuelle rue — (?). Le privilege pourroit obliger tous ceux qvi voudroient representer, de le faire dans l'Academie des representations.

On pourroit à la fin resusciter et mettre bien mieux en usage le privilege du Bureau d'Adresse general, chose de grande importance, si elle avoit esté poussée comme il faut.

Souuent on ne feroit point de frais en donnant seulement à d'autres la liberté de representer dans la maison de l'Academie, pour un certain argent. Et ainsi on en auroit du profit, ce seroit tousiours à l'Academie : et on ne feroit point de depense.

1. Ayant un fonds, ils s'y feroient une espece de banqve, des rentes, à vie, et autres, et des mons de pieté; des compagnies pour de nouuelles manufactures. (Note de Leibniz.)

Copyrighted material

Peut estre en se chargeant de l'execution de la fondation du college de 4 nations, on l'y pourroit joindre, etc.

On y tireroit au blanc. On y fonderoit des loteries, et une espece d'ocar. On y vendroit qvantité de petites curiositez.

I'aurois presqve oublié qv'on y pourroit establir une Academie des jeux. Ou plus generalement Academie des plaisirs. Mais le premier nom me plaist d'avantage, parceqv'il est au goust du monde. On y joueroit aux cartes, aux dez. Il y auroit une chambre de Landsqvenet, une chambre de trente et qvarante. Une chambre du Berlan, une chambre de l'Hombre, etc. Une chambre des echecs ou dames. On feroit comme chez Fredoc. On distribueroit des marqves à ceux qvi voudroient jouer la dedans; et ainsi ils ne joueroient point d'argent mais des marqves, ce qvi fait jouer les gens plus aisment. Ceux qvi voudroient disner la dedans ne donneroient qv'une marqve (Louys d'or) par teste, et seroient fort bien traitez. Ce seroit en même temps un honneste cabaret; comme chez Bergerac. On feroit voir la dedans des curiositez, on n'y pourroit entrer sans donner une marqve. On payeroit les marqves au bureaux. Il y auroit une adresse ou subtilité pour rendre les marqves incontrefaisables; il faudroit qve leur nombre se repportast à qvelqve autre nombre et petite marqve qv'un autre ne sçauroit deviner. Il y auroit plusieurs maisons ou Academies de cette nature par la ville. Ces maisons ou chambres seront basties de maniere qve le maistre de la maison pourra entendre et voir tout ce qvi se dit et fait, sans qv'on l'apperçoiue, par le moyen des miroirs et tuyaux. Ce qvi seroit une chose tres importante pour l'estat, et une espece de confessional politiqve. Baptiste ne vivra pas tousjours. Et on y joindroit l'opera ou l'Academie de musiqve. Il y auroit – (?) pigmées, jets d'eau, lacs, combats navals, – (?).

Copyrighted material

Il faudroit empecher qv'à l'Academie on ne jurât point ; et n'y blasphemât point Dieu. Car c'est le pretexte pourqvoy on a supprimé les Academies. On trouueroit le pretexte, en faisant venir la mode d'estre beau joueur ; c'est-à-dire joueur sans emportement. Et qve ceux qvi s'emporteroient donneroient qvelqve chose non pas aux cartes, ou à la maison ; car cecy paroistroit interessé, mais au jeu. Car par la ce seroit l'interest de ceux qvi jouent, de faire observer la loy. Mais si on remarqvoit une trouppe de joueurs tout emportez, ce qvi est rare, qvi se dispenseroit mutuellement de cette loy ; on leur refuseroit la porte à l'avenir, apres les avoir avertis inutilement. Il faudroit se servir non pas du pretexte de pieté. Car le vulgaire le méprise ; mais de la mode, et de l'air de qvalité. NB. On ne refuseroit à nulle trouppe, qvi voudroit jouer dans la chambre publiqve ; car ce seroit remarqvé. Si une certaine trouppe de joueurs cherchoit une chambre particuliere, cela leur seroit accordé ; mais s'ils y juroient et se dispensoient de la loy, on leur refuseroit une chambre particuliere.

Qvestion s'il faudroit permettre les tricheries au jeu. On pourroit distingver, selon qve les personnes voudroient. Car toute la tricherie estant bannie par leur accord, d'une commune voix, on mettroit une peine sur celuy qvi tricheroit et seroit découuert, pour donner tant aux cartes. S'il n'y avoit point de peine marqvée, elle seroit censée permise. Mais si des joueurs le voudroient bannir absolument, ce seroit sous peine d'estre banni de la compagnie, ou d'une grande somme d'argent. Par ce moyen les tricheries seroient le plus souuent permises. Ce qvi feroit étudier le monde à mille adresses. Neantmoins je croy qve cette tricherie d'apporter une carte estrangere deuroit estre defendue absolument ; de même qve de se servir des dez estrangers. Il faut mieux bannir les tricheries ; à moins qve les joueurs ne le veuillent permettre eux mêmes ou punir seulement d'une somme d'argent. Le maistre du jeu

Copyrighted material

pourroit avoir à luy des joueurs apostez, et estre du parti. Mais cela pourroit aussi ruiner sa reputation.

Certaine espece de loterie, avec un gain raisonnable (qvi se peut calculer) pour le maistre de la loterie.

Cette maison deviendroit avec le temps un palais, et elle contiendroit même ou dans son enclos, ou en bas des boutiqves de toutes sortes de choses imaginables.

Le jeu seroit le plus beau pretexte du monde de commencer une chose aussi utile au public que cellecy. Car il faudroit faire donner le monde dans le panneau, profiter de son foible, et le tromper pour le guerir. Y a-t-il rien de si juste, qve de faire servir l'extravagance à l'establissement de la sagesse? C'est veritablement *miscere utile dulci.* Et faire d'un poison un alexitere[1].

On pourroit avoir des chambres des masqvez.

Ces marqves seroient fort profitables, car l'argent est donné par avance – (?).

On y joindroit à la fin un bureau d'adresse; Registre des affiches et mille autres choses utiles.

Ioignez les Marionettes du Marais ou les Pygmées. On pourroit encor y adjouter les ombres. Soit un theatre – (?) au bout du costé des spectateurs, ou il y aura de la lumiere et de petites figures de bois, remuées, qvi jetteront leur ombre contre un papier transparent, derriere leqvel il y aura de la lumiere aussi; cela fera paroistre les ombres sur le papier d'une maniere fort éclatante, et en grand. Mais afin qve les personnes des ombres ne paroissent pas toutes sur un même plan, la perspective pourra remedier par la grandeur diminuante des ombres. Elles viendront du bord vers le milieu, et cela paroistra comme si elles venoient du fonds, en avant. Elles augmenteront de grandeur, par le moyen de leur distance de la lumiere; ce qvi sera fort aisé et simple. Il y aura incontinent des meta-

1. Alexitere: antidote.

Copyrighted material

morphoses merveilleuses, des sauts perilleux, des vols. Circe Magicienne qvi transforme des enfers qvi paroissent. Apres cela tout d'un coup on obscurciroit tout; la même muraille serviroit, on supprimeroit toute la lumiere, excepté cette seule, qvi est proche des petites figures de bois remuables. Ce reste de lumiere avec l'aide d'une Lanterne Magiqve jetteroit contre la muraille des figures admirablement belles et remuables, qvi garderoient les mêmes loix de la perspective. Cela seroit accompagné d'un chant derriere le theatre. Les petites figurent seroient remuées par en bas ou par leur pieds, afin qve ce qvi sert à les remuer, ne paroisse pas. Le chant et la musiqve accompagneroient tout.

D'Alembert, article « Bassette » de l'« Encyclopédie »

Bassette, s.f., sorte de jeu qui a été autrefois fort à la mode en France; mais il a été défendu depuis et il n'est plus en usage aujourd'hui. En voici les principales règles.

A ce jeu, comme à celui du *pharaon* [...] le banquier tient un jeu entier composé de 52 cartes. Il les mêle, et chacun des autres joueurs, qu'on nomme *pontes,* met une certaine somme sur une carte prise à volonté. Le banquier retourne ensuite le jeu, mettant le dessus dessous; en sorte qu'il voit la carte de dessous; ensuite il tire toute ses cartes deux à deux jusqu'à la fin du jeu.

Dans chaque couple ou taille de cartes, la première est pour le banquier, la seconde pour le ponte; c'est-à-dire que si le ponte a mis par exemple sur un roi, et que la première carte d'une paire soit un roi, le banquier gagne tout ce que le ponte a mis d'argent sur son roi, mais si le roi vient à la seconde carte, le ponte gagne, et le banquier est obligé de donner au ponte autant d'argent, que le ponte en a mis sur sa carte.

Copyrighted material

La première carte, celle que le banquier voit en retournant le jeu, est pour le banquier, comme on vient de le dire : mais il ne prend pas alors tout l'argent du ponte, il n'en prend que les deux tiers, cela s'appelle *facer.*

La dernière carte, qui devrait être pour le ponte, est nulle.

Quand le ponte veut prendre une carte dans le cours du jeu, il faut que le banquier baisse le jeu, en sorte qu'on voie la première carte à découvert : alors si le ponte prend une carte (qui soit différente de cette première) la première que tirera le banquier sera nulle pour ce ponte ; si elle vient la seconde, elle sera facée pour le banquier, si elle vient dans la suite, elle sera en pur gain ou en pure perte pour le banquier, selon qu'elle sera la première ou la seconde d'une taille.

M. Sauveur a donné dans le *Journal des savants,* 1679, six tables par lesquelles on peut voir l'avantage du banquier à ce jeu. M. Jacques Bernouilli a donné dans son *Ars conjectandi* l'analyse de ces tables, qu'il prouve n'être pas entièrement exactes. M. de Montmort, dans son *Essai d'analyse sur les jeux de hasard,* a aussi calculé l'avantage du banquier à ce jeu. On peut donc s'instruire à fond sur cette matière dans les ouvrages que nous venons de citer. [...] *(O)*

Kant, « Réflexion 987 » (AK XVI)
(traduction Annie Duflo)

Pour l'anthropologie. L'homme, pour lui seul, ne joue pas. Il ne chercherait ni à pousser habilement des boules de billard, ni à renverser des quilles, ni à jouer au *bilboquet* ou au *solitaire.* Tout cela, s'il le fait seul, il ne le fait que pour pouvoir montrer ensuite son adresse à d'autres. Pour lui, il est sérieux. De même, il ne consacrerait pas le

Copyrighted material

moindre effort au beau, s'il ne devait par là, comme il l'attend, être un jour vu et admiré par d'autres. Cela appartient aussi au jeu. Il pourrait peut-être jouer avec des rats et des chèvres, comme Selkirk[1], mais en les considérant par analogie comme des personnes, il les domine, gagne leur sympathie, leur confiance et leur respect. Le jeu, sans spectateur humain, serait pris pour une folie. Ainsi tout cela a-t-il un rapport essentiel à la sociabilité et ce que nous-mêmes y ressentons directement est-il tout à fait négligeable. La communication, et ce qui se reflète sur nous-mêmes par là, est la seule chose qui nous intéresse.

1. Alexandre Selkirk (1676-1721) flibustier écossais abandonné tout seul, durant six ans, sur l'île déserte de Juan-Fernandez fut le modèle du *Robinson Crusoé* (1719) de Daniel de Foe (1661-1731).

Imprimé en France
Imprimerie des Presses Universitaires de France
73, avenue Ronsard, 41100 Vendôme
Août 1997 — N° 44 080

Copyrighted material

PHILOSOPHIES

1. Galilée, Newton lus par Einstein. Espace et relativité (4e édition), *par Françoise Balibar*
2. Piaget et l'enfant (2e édition), *par Liliane Maury*
3. Durkheim et le suicide (4e édition), *par Christian Baudelot et Roger Establet*
4. Hegel et la société (2e édition), *par Jean-Pierre Lefebvre et Pierre Macherey*
5. Condorcet, lecteur des Lumières (2e édition), *par Michèle Crampe-Casnabet (épuisé)*
6. Socrate (3e édition), *par Francis Wolff*
7. Victor Hugo philosophe, *par Jean Maurel*
8. Spinoza et la politique (3e édition), *par Étienne Balibar*
9. Rousseau. Économie politique (1755), *par Yves Vargas (épuisé)*
10. Carnot et la machine à vapeur, *par Jean-Pierre Maury*
11. Saussure. Une science de la langue (3e édition), *par Françoise Gadet*
12. Lacan. Le sujet (3e édition), *par Bertrand Ogilvie*
13. Karl Marx. Les Thèses sur Feuerbach, *par Georges Labica*
14. Freinet et la pédagogie (2e édition), *par Liliane Maury*
15. Le « Zarathoustra » de Nietzsche (2e édition), *par Pierre Héber-Suffrin*
16. Kant révolutionnaire. Droit et politique (2e édition), *par André Tosel*
17. Frankenstein : mythe et philosophie (2e édition), *par Jean-Jacques Lecercle*
18. Saint Paul, *par Stanislas Breton*
19. Hegel et l'art (2e édition), *par Gérard Bras*
20. Critiques des droits de l'homme, *par Bertrand Binoche*
21. Machiavélisme et raison d'État, *par Michel Senellart*
22. Comte. La philosophie et les sciences, *par Pierre Macherey*
23. Hobbes. Philosophie, science, religion, *par Pierre-François Moreau*
24. Adam Smith. Philosophie et économie, *par Jean Mathiot*
25. Claude Bernard. La révolution physiologique, *par Alain Prochiantz*
26. Heidegger et la question du temps (2e édition), *par Françoise Dastur*
27. Max Weber et l'histoire, *par Catherine Colliot-Thélène*
28. John Stuart Mill. Induction et utilité, *par Gilbert Boss*
29. Aristote. Le langage, *par Anne Cauquelin*
30. Robespierre. Une politique de la philosophie, *par Georges Labica*
31. Marx, Engels et l'éducation, *par Lê Thành Khôi*
32. La religion naturelle, *par Jacqueline Lagrée*
33. Aristote et la politique, *par Francis Wolff*
34. Sur le sport, *par Yves Vargas*
35. Einstein 1905. De l'éther aux quanta, *par Françoise Balibar*
36. Wittgenstein : philosophie, logique, thérapeutique, *par Grahame Lock*
37. Éducation et liberté. Kant et Fichte, *par Luc Vincenti*
38. Le fétichisme. Histoire d'un concept, *par Alfonso Iacono*
39. Herbert Marcuse. Philosophie de l'émancipation, *par Gérard Raulet*
40. Un droit de mentir ? Constant ou Kant, *par François Boituzat*
41. Les émotions de Darwin à Freud, *par Liliane Maury*
42. Le travail. Économie et physique, 1780-1830, *par François Vatin*

Copyrighted material

43. Bachelard et la culture scientifique, *par Didier Gil*
44. Leibniz et l'infini, *par Frank Burbage et Nathalie Chouchan*
45. C. S. Peirce et le pragmatisme, *par Claudine Tiercelin*
46. La déconstruction. Une critique, *par Pierre V. Zima*
47. Jeremy Bentham. Le pouvoir des fictions, *par Christian Laval*
48. Pierre Bayle et la religion, *par Hubert Bost*
49. Marcel Mauss. Le fait social total, *par Bruno Karsenti*
50. Mallarmé. Poésie et philosophie, *par Pierre Campion*
51. Maurice Halbwachs. Consommation et société, *par Christian Baudelot et Roger Establet*
52. Descartes et les « Principia » II. Corps et mouvement, *par Frédéric de Buzon et Vincent Carraud*
53. La causalité de Galilée à Kant, *par Elhanan Yakira*
54. Deleuze. Une philosophie de l'événement (2e édition), *par François Zourabichvili*
55. Jean Cavaillès. Philosophie mathématique, *par Hourya Sinaceur*
56. Pascal. Figures de l'imagination, *par Gérard Bras et Jean-Pierre Cléro*
57. Pascal. Contingence et probabilités, *par Catherine Chevalley*
58. Vico et l'histoire, *par Paolo Cristofolini*
59. Diderot et le drame. Théâtre et politique, *par Alain Ménil*
60. Husserl. Des mathématiques à l'histoire, *par Françoise Dastur*
61. Dieu et les créatures selon Thomas d'Aquin, *par Laurence Renault*
62. Les « Principia » de Newton, *par Michel Blay*
63. Berkeley. L'idée de nature, *par Roselyne Dégremont*
64. Marx et l'idée de critique, *par Emmanuel Renault*
65. La différence des sexes, *par Geneviève Fraisse*
66. Fénelon et l'amour de Dieu, *par Denise Leduc-Fayette*
67. Montesquieu. Politique et richesses, *par Claude Morilhat*
68. Érasme. Humanisme et langage, *par Paul Jacopin et Jacqueline Lagrée*
69. Spinoza. Chemins dans l'« Éthique », *par Paolo Cristofolini*
70. Bertrand Russell. L'atomisme logique, *par Ali Benmakhlouf*
71. La finalité dans la nature. De Descartes à Kant, *par Colas Duflo*
72. Montaigne philosophe, *par Ian Maclean*
73. Kant. Histoire et citoyenneté, *par Gérard Raulet*
74. Hannah Arendt. Politique et événement, *par Anne Amiel*
75. Les stoïciens et l'âme, *par Jean-Baptiste Gourinat*
76. Descartes. La géométrie de 1637, *par Vincent Jullien*
77. La tolérance. Société démocratique, opinion, vices et vertus, *par Patrick Thierry*
78. Machiavel. Le pouvoir du prince, *par Georges Faraklas*
79. Aristote. La justice et la Cité, *par Richard Bodéüs*
80. Guillaume d'Ockham. Logique et philosophie, *par Joël Biard*
81. La philosophie de la nature, de Hegel, *par Alain Lacroix*
82. Kierkegaard. Existence et éthique, *par André Clair*
83. Le scepticisme de Montaigne, *par Frédéric Brahami*
84. Montesquieu. Les Lettres persanes, *par Céline Spector*
85. Les philosophies de l'environnement, *par Catherine Larrère*
86. Kant. Les idées cosmologiques, *par Paul Clavier*
87. Gottlob Frege. Logicien, philosophe, *par Ali Benmakhlouf*

Copyrighted material

Copyrighted material

Pour Aristote, « il serait étrange que la fin de l'homme fût le jeu ». Pour Schiller, « l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue ».

Entre les deux, et principalement aux XVII^e^ et XVIII^e^ siècles, une mutation s'est produite, au cours de laquelle l'idée de jeu, qui désignait d'abord une activité mineure, est devenue un concept pour l'anthropologie philosophique. Comment cela est-il arrivé ?

Pour le comprendre, cette étude retrace d'abord, dans un premier chapitre, les étapes les plus significatives de l'histoire du concept jusqu'au XVII^e^ siècle (Leibniz, Pascal). Elle montre ensuite, à l'aide du témoignage de Casanova, comment le siècle des Lumières est aussi le siècle du jeu. Puis elle étudie la revalorisation du concept de jeu dans la pensée kantienne, avant d'aborder enfin les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* de Schiller, qui marquent la naissance de la notion de jeu dont nous héritons aujourd'hui.

48 FF 22412545 / 8 / 97 9 782130 486886

Copyrighted material