

PRÉFACE

# JEUX

# ET SPORTS

Les jeux sont innombrables et de multiples. Ils sont de la vie, de la santé, de la beauté, de la force, de la science, de la construction, etc. Mais, cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. A chaque nouvelle partie, et joueraient-ils toute leur vie, les joueurs se retrouvent à zéro et dans les mêmes conditions qu'au premier début. Les jeux d'argent, païus ou loteries, ne font pas exception : ils ne créent pas de richesses, ils les dissipent seulement.

Cette gratuité fondamentale du jeu est bien le caractère qui le discrédite le plus. C'est elle aussi qui permet qu'on s'y livre avec insouciance, qu'on se laisse aller à une sorte d'isolement des activités fécondes. Chacun, dès l'adolescence, est persuadé de cette manière que le jeu n'est rien que jeu, une simple distraction vaine, quels que soient le soin qu'on y apporte, les qualités qu'il mobilise, la rigueur qu'il exige. On trouve dans la phrase suivante de Chateaubriand : « La géométrie speculative a ses jeux, ses inutilités, comme les autres sciences. »

Dans ces conditions, il semble d'autant plus significatif que des historiens éminents, après enquêtes approfondies, que des psychologues scrupuleux, après des observations répétées et systématiques, aient cru devoir faire de l'esprit de jeu un des ressorts principaux pour les sociétés du développement des plus hautes civilisations.

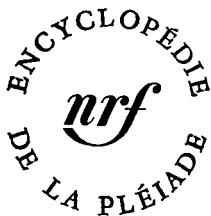
VOLUME PUBLIÉ SOUS LA DIRECTION

DE ROGER CAILLOIS



ENCYCLOPÉDIE DE LA PLÉIADE

# JEUX ET SPORTS



VOLUME PUBLIÉ SOUS LA DIRECTION  
DE ROGER CAILLOIS

*Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation  
réservés pour tous les pays, y compris l'U.R.S.S.*  
© 1967, Éditions Gallimard.

## NOTE DE L'ÉDITEUR

Selon l'usage de l'*Encyclopédie de la Pléiade*, ce volume consacré aux Jeux et aux Sports pourra servir d'ouvrage de références : de courtes bibliographies, faisant suite aux chapitres, orientent le lecteur qui souhaite approfondir les sujets traités.

On pourra consulter également, à la fin de l'ouvrage :

- 1° un tableau chronologique des records mondiaux et olympiques d'athlétisme;
- 2° un index des noms de personnes citées dans le texte;
- 3° un index des jeux, des jouets et des sports;
- 4° une table analytique;
- 5° une table des illustrations;
- 6° une table générale.





# LES JEUX



## *NATURE DES JEUX*



## NATURE DES JEUX

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

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

Cette thèse est la plus répandue, la plus populaire; elle bénéficie de l'audience publique. Ainsi c'est elle qui vient à l'esprit d'un écrivain aussi peu prévenu en ce domaine que Jean Giraudoux. Il en donne à l'improvisiste un résumé imagé, fantaisiste dans le détail, mais significatif dans l'ensemble. Selon lui, les hommes auraient, « par le jeu, mimé les occupations corporelles — et morales aussi quelquefois — auxquelles la vie moderne les forçait à renoncer ». L'imagination aidant, tout s'explique alors aisément :

Le coureur à pied, tout poursuivi qu'il est par son concurrent, poursuit un gibier ou un ennemi imaginaire. L'homme

des agrès grimpe cueillir des fruits préhistoriques. L'épéiste se bat avec Guise ou Cyrano et le lanceur de javelot avec les Mèdes et les Perses. L'enfant, au chat perché, se perche hors de la portée du saurien. Le joueur de hockey pare des pierres byzantines et le joueur de poker use de la dernière réserve de sorcellerie donnée aux citoyens en veston pour hypnotiser et suggérer. De chacune de nos occupations de mort est resté un témoignage qui est le jeu : il est l'histoire mimée des premiers âges du monde, et le sport, qui est la pantomime de ses ères souffrantes et luttantes, est donc spécialement élu pour conserver au corps son aisance et sa force primitives.

Huizinga, cependant, en 1938, dans son ouvrage capital *Homo ludens*, soutient la thèse exactement inverse : c'est la culture qui vient du jeu. Le jeu est liberté et invention, fantaisie et discipline à la fois. Toutes les manifestations importantes de la culture sont calquées sur lui. Elles sont tributaires de l'esprit de recherche, du respect de la règle, du détachement qu'il crée et qu'il entretient. A certains égards, les règles du droit, celles de la prosodie, du contrepoint et de la perspective, celles de la mise en scène et de la liturgie, celles de la tactique militaire, celles de la controverse philosophique sont autant de règles de jeux. Elles constituent des conventions qu'il faut respecter. Leurs subtils réseaux ne fondent rien de moins que la civilisation.

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

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

Il ne semble cependant pas impossible de résoudre

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

Il est temps de donner des exemples. Le masque en fournit le principal et sans doute le plus remarquable : objet sacré universellement répandu et dont le passage à l'état de jouet marque peut-être une mutation capitale dans l'histoire de la civilisation. Mais il est d'autres cas bien attestés d'un pareil déplacement. Le mât de cocagne se rattache aux mythes de conquête du ciel, le football à la dispute du globe solaire entre deux phratries antagonistes. Tels jeux de cordes ont servi à augurer de la prééminence des saisons et des groupes sociaux qui leur correspondaient. Le cerf-volant, avant de devenir un jouet en Europe vers la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, figurait en Extrême-Orient l'âme extérieure de son propriétaire resté sur le sol, mais relié magiquement (et réellement par la corde au moyen de laquelle on retient l'engin) à la fragile armature de papier livrée aux remous des courants aériens. En Corée, le cerf-volant faisait fonction de bouc émissaire pour libérer des maux une communauté pécheresse. En Chine, il fut utilisé pour mesurer les distances et, en manière de télégraphe rudimentaire, pour transmettre des messages simples ; enfin pour lancer une corde au-dessus d'un cours d'eau et permettre de jeter ainsi un pont de bateaux. En Nouvelle-Guinée, on l'employait à remorquer des embarcations.

La marelle représentait vraisemblablement le labyrinthe où s'égarait d'abord l'initié. Dans le jeu de chat perché, sous l'innocence et l'agitation puériles, on a reconnu le choix redoutable d'une victime propitiatoire : désignée par l'arrêt du destin, avant de l'être par les syllabes sonores et vides de la comptine, elle pouvait (du moins le suppose-t-on) se débarrasser de sa souillure en la passant par attouchement à celui qu'elle atteignait à la course.

Dans l'Égypte pharaonique, un damier est fréquemment représenté dans les tombes. Les cinq cases en bas et à droite sont ornées de hiéroglyphes bénéfiques. Au-dessus du joueur, des inscriptions se réfèrent aux sentences du jugement des morts, auquel préside Osiris. Le défunt joue son sort dans l'autre monde et gagne ou perd l'éternité bienheureuse. Dans l'Inde védique, le sacrifiant se balance dans une escarpolette pour aider le soleil à remonter dans le ciel. Le trajet de la balançoire est censé relier le ciel et la terre. On le compare à l'arc-en-ciel, autre lien entre le ciel et la terre. La balançoire se trouve couramment associée aux idées de pluie, de fécondité, de renouveau de la nature. Au printemps, on balance solennellement Kâma, dieu de l'amour, et Krishna, patron des troupeaux. La balançoire cosmique emporte l'univers dans un va-et-vient éternel où les êtres et les mondes sont entraînés.

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

D'une façon générale, les jeux de hasard ont été constamment liés à la divination, de la même manière que les jeux de force ou d'adresse ou les tournois d'énigmes avaient valeur probatoire dans les rituels d'intronisation à quelque charge ou ministère important. Le jeu actuel demeure souvent mal dégagé de son origine sacrée. Les Eskimos ne jouent au bilboquet que lors de l'équinoxe de printemps. Encore n'est-ce qu'à condition de ne pas aller à la chasse le lendemain. Ce délai de purification ne s'expliquerait pas si la pratique du bilboquet n'avait pas été d'abord quelque chose de

plus qu'une simple distraction. De fait, elle donne lieu à toute espèce de ré citations mnémotechniques. En Angleterre, il subsiste une date fixe pour jouer à la toupie et il est légitime de s'emparer de celle qui tourne hors-saison. On sait qu'autrefois villages, paroisses et villes possédaient des toupies gigantesques, que des confréries faisaient tourner rituellement lors de certaines fêtes. Là encore, le jeu enfantin paraît issu d'une préhistoire chargée de signification.

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

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

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

Il est bien vrai que l'arc, la fronde, la sarbacane subsistent comme jouets, là où des armes plus puissantes les ont remplacés. Mais les enfants jouent aussi bien avec des revolvers à eau ou à amorces, avec des carabines à air comprimé, alors que le revolver ni le fusil ne sont hors d'usage chez les adultes. Ils jouent également avec des tanks, des sous-marins et des avions miniatures, qui laissent tomber des simulacres de bombes atomiques. Il n'est pas d'arme nouvelle qui ne soit aussitôt traduite en jouet. A l'inverse, il n'est pas du tout assuré que les enfants préhistoriques ne jouaient pas déjà avec des arcs, des frondes et des sarbacanes de fortune, au moment où leurs pères s'en servaient « pour de bon » ou « pour de vrai », comme dit d'une façon

très révélatrice le langage enfantin. Il est douteux qu'on ait attendu l'invention de l'automobile pour jouer à la diligence. Le jeu de Monopoly reproduit le fonctionnement du capitalisme : il ne lui succède pas.

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

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

On est amené à soupçonner qu'il n'y a pas dégradation d'une activité sérieuse en amusement enfantin, mais plutôt présence simultanée de deux registres différents. L'enfant indien s'amusait déjà à la balançoire au moment où l'officiant balançait pieusement Kâma ou Krishna dans l'escarpolette liturgique somptueusement ornée de

pierreries et de guirlandes. Les enfants d'aujourd'hui jouent aux soldats sans que les armées aient disparu. Et comment imaginer que disparaisse un jour le jeu de la poupée ?

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

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

Ainsi les jeux des enfants consistent pour une part et tout naturellement à mimer les adultes, de la même manière que leur éducation a pour but de les préparer à devenir à leur tour des adultes chargés de responsabilités effectives, non plus imaginaires et telles qu'il suffise de dire « je ne joue plus » pour les abolir. Or le vrai problème commence ici. Car il ne faut pas oublier que les adultes ne cessent pas de jouer pour leur compte à des jeux complexes, variés, dangereux parfois, mais qui n'en demeurent pas moins des jeux, parce qu'ils sont éprouvés comme tels. Bien que la fortune et la vie puissent s'y trouver engagées autant et plus que dans les activités dites sérieuses, chacun les distingue

immédiatement de ces dernières, même quand celles-ci apparaissent au joueur bien moins importantes pour lui que le jeu qui le passionne. Le jeu, en effet, demeure séparé, clos, en principe sans répercussion importante sur la solidité et la continuité de la vie collective et institutionnelle.

Les nombreux auteurs qui se sont acharnés à voir dans les jeux, spécialement dans les jeux des enfants, des dégradations plaisantes et insignifiantes d'activités naguère chargées de sens et tenues pour décisives, n'ont pas assez remarqué que jeu et vie courante sont constamment et partout domaines antagonistes et simultanés. Pareille erreur de perspective n'est pourtant pas sans précieux enseignement. Elle montre assurément que l'histoire verticale des jeux, je veux dire leur transformation au cours des âges — le destin d'une liturgie qui finit en ronde, d'un instrument magique ou d'un objet de culte qui devient un jouet — est loin de renseigner sur la nature du jeu autant que l'ont imaginé les érudits qui ont découvert ces patientes et hasardeuses filiations. En revanche, celles-ci établissent, comme par ricochet, que le jeu est consubstantiel à la culture, dont les manifestations les plus remarquables et les plus complexes apparaissent étroitement associées à des structures de jeux, sinon comme des structures de jeux prises au sérieux, érigées en institutions, en législations, devenues structures impérieuses, contraignantes, irremplaçables, promues, en un mot, règles du jeu social, normes d'un jeu qui est plus qu'un jeu.

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

Cependant, ce qui s'exprime dans les jeux n'est pas

différent de ce qu'exprime une culture. Les ressorts coïncident. Certes, avec le temps, quand une culture évolue, ce qui était institution peut sans doute se trouver dégradé. Un contrat autrefois essentiel devient convention de pure forme, que chacun respecte ou néglige à son gré, parce que s'y soumettre est désormais souci somptuaire, luxueux, survivance prestigieuse, sans répercussion sur le fonctionnement actuel de la société considérée. Peu à peu, cette révérence désuète déchoit au niveau d'une simple règle de jeu. Mais le seul fait qu'on puisse reconnaître dans un jeu un ancien élément important du mécanisme social, révèle une extraordinaire connivence et de surprenantes possibilités d'échange entre les deux domaines.

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

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

le besoin de s'affirmer, l'ambition de se montrer le meilleur ;  
le goût du défi, du record, ou simplement de la difficulté vaincue ;

|                                                             |      |
|-------------------------------------------------------------|------|
| Le sport équestre, par <i>Georges Pradels</i> . . . . .     | 1603 |
| Le polo, par <i>Jacques Gosset</i> . . . . .                | 1609 |
| Le vol à voile, par <i>Michel Bouet</i> . . . . .           | 1615 |
| Le parachutisme, par <i>Charles Boissonade</i> . . . . .    | 1627 |
| L'automobile, par <i>Robert Huguet</i> . . . . .            | 1635 |
| L'alpinisme, par <i>Robert Tézenas du Montcel</i> . . . . . | 1645 |

## LE SPORT DANS LA SOCIÉTÉ CONTEMPORAINE

|                                                                                           |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| La langue des sports, par <i>Jean Queval</i> . . . . .                                    | 1661 |
| Situation du sport dans la société contemporaine,<br>par <i>Georges Magnane</i> . . . . . | 1666 |

|                                                    |      |
|----------------------------------------------------|------|
| TABEAU CHRONOLOGIQUE . . . . .                     | 1683 |
| INDEX DES NOMS . . . . .                           | 1707 |
| INDEX DES JEUX, DES JOUETS ET DES SPORTS . . . . . | 1767 |
| TABLE ANALYTIQUE . . . . .                         | 1779 |
| TABLE DES ILLUSTRATIONS . . . . .                  | 1819 |

