

Les jeux et les hommes

de Roger Callois

Cette discussion, destinée à préciser la nature, le plus grand dénominateur commun de tous les jeux, a en même temps l'avantage de mettre en relief leur diversité et d'élargir très sensiblement l'univers ordinairement exploré quand on les étudie. En particulier, ces remarques tendent à annexer à cet univers deux domaines nouveaux: celui des paris et des jeux de hasard, celui de la mimique et de l'interprétation. Toutefois, il reste nombre de jeux et de divertissements qu'elles laissent encore de côté ou auxquels elles s'adaptent imparfaitement: tels sont par exemple le cerf-volant et la toupie, les puzzles, les réussites et les mots croisés, le manège, la balançoire et certaines attractions des fêtes foraines. Il faudra y revenir. Pour l'instant, les analyses précédentes permettent déjà de définir essentiellement le jeu comme une activité

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

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

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

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

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

6° - fictive: accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

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

II

CLASSIFICATION DES JEUX

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

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

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

Après examen des différentes possibilités, je propose à cette fin une division en quatre rubriques principales selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige. Je les appelle respectivement Agôn, Aléa, Mimicry et Blindés. Toutes quatre appartiennent bien au domaine des jeux: on joue au football ou aux billes ou aux échecs (agôn), on joue

à la roulette ou à la loterie (aléa) on joue au pirate ou on joue Néron ou Hamlet (mimicry), on joue à provoquer en soi, par un mouvement rapide de rotation ou de chute, un état organique de confusion et de désarroi (ilinx). Pourtant, ces désignations ne recouvrent pas encore en entier l'univers du jeu. Elles le distribuent en quadrants que gouverne chacun un principe original. Elles délimitent des secteurs qui rassemblent des jeux de même espèce. Mais à l'intérieur de ces secteurs, les différents jeux s'étagent dans le même ordre, selon une progression comparable. Aussi peut-on en même temps les ranger entre deux pôles antagonistes. A une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de paidia. A l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse: un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme ludus cette seconde composante.

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

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

CATÉGORIES FONDAMENTALES

Agôn - Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur. Il s'agit donc chaque fois d'une rivalité qui porte sur une seule qualité (rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, ingéniosité, etc.), s'exerçant dans des limites définies et sans aucun secours extérieur, de telle façon que le gagnant apparaisse comme le meilleur dans une certaine catégorie d'exploits. Telle est la règle des épreuves sportives et la raison d'être de leurs multiples subdivisions, qu'elles opposent deux individus ou deux équipes (polo, tennis, football, boxe, escrime, etc.) ou qu'elles soient disputées entre un nombre indéterminé de concurrents (courses de toute espèce, concours de tir, golf, athlétisme, etc.). A la même classe appartiennent encore les jeux où les adversaires disposent au départ d'éléments exactement de même valeur et de même nombre. Le jeu de dames, les échecs, le billard en offrent des exemples parfaits. La recherche de l'égalité des chances au départ est si manifestement le principe essentiel de la rivalité qu'on la rétablit par un handicap entre des joueurs de classe différente, c'est-à-dire qu'à l'intérieur de l'égalité des chances d'abord établie, on ménage une inégalité seconde, proportionnelle à la force relative supposée des participants. Il est significatif qu'un tel usage existe aussi bien pour l'agôn de caractère musculaire (les rencontres sportives) que pour l'agôn du type le plus cérébral (les parties d'échecs, par exemple, où l'on fait avantage au joueur le plus faible d'un pion, d'un cavalier, d'une tour).

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

Le ressort du jeu est pour chaque concurrent le désir de voir reconnue son excellence dans un domaine donné. C'est pourquoi la pratique de l'agôn suppose une attention soutenue, un entraînement approprié, des efforts assidus et la volonté de vaincre. Elle implique discipline et persévérance. Elle

laisse le champion à ses seules ressources, l'invite à en tirer le meilleur parti possible, l'oblige enfin à s'en servir loyalement et dans les limites fixées, qui, égales pour tous, aboutissent en revanche à rendre indiscutable la supériorité du vainqueur. L'agôn se présente comme la forme pure du mérite personnel et sert à le manifester.

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

En principe, il semblerait que les animaux dussent ignorer l'agôn, ne concevant ni limites ni règles, et recherchant seulement dans un combat sans merci une brutale victoire. Il est clair que ni les courses de chevaux ni les combats de coqs ne sauraient être invoqués ce sont luttes où les hommes font s'affronter des bêtes dressées, suivant des normes qu'eux seuls ont fixées. Toutefois, à considérer certains faits, il semble que les animaux, déjà, ont le goût de s'opposer en des rencontres où, si la règle fait défaut, comme on doit s'y attendre, une limite du moins est implicitement convenue et spontanément respectée. C'est le cas, notamment, pour les jeunes chats, les jeunes chiens, les jeunes phoques et les oursons, qui prennent plaisir à se renverser en se gardant bien de se blesser.

Plus convaincante encore est l'habitude des bovidés qui, tête baissée, front à front, essaient de se faire reculer l'un l'autre. Les chevaux pratiquent le même genre de duel amical et en connaissent un autre: pour mesurer leur force, ils se dressent sur leurs pattes de derrière et se laissent tomber l'un sur l'autre avec une vigoureuse poussée oblique, de tout leur poids, afin de faire perdre l'équilibre à leur adversaire. De même, les observateurs ont signalé de nombreux jeux de poursuite, qui ont lieu après défi ou invitation. L'animal rejoint n'a rien à craindre de son vainqueur. Le cas le plus éloquent est sans doute celui des petits paons sauvages appelés < combattants >. Ils choisissent un champ de bataille «une place quelque peu élevée, dit Karl Groos¹, toujours humide et couverte de gazon ras, d'un diamètre d'un mètre et demi à deux mètres ». Des mâles s'y rassemblent quotidiennement. Le premier arrivé attend un adversaire et la lutte commence. Les champions tremblent et inclinent la tête à plusieurs reprises. Leurs plumes se hérissent. Ils se ruent l'un contre l'autre, le bec en avant, et frappent. Jamais il n'y a poursuite ou lutte en dehors de 1 espace délimité pour le tournoi. C'est pourquoi, il me paraît légitime ici et pour les exemples précédents, d'évoquer le terme d'agôn : tant il est clair que le but des rencontres n'est pas pour chaque antagoniste de causer un dommage sérieux à son rival, mais de démontrer sa propre supériorité. Les hommes n'ajoutent que les raffinements et la précision de la règle.

¹ K. GROOS : Les Jeux des animaux, trad. française., Paris, 1902, pp. 150-151

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

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

L'*alea* marque et révèle la faveur du destin. Le joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence. Il ne fait qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort. Il risque un enjeu. La justice - toujours recherchée, mais cette fois autrement, et qui tend à s'exercer là encore dans des conditions idéales - le récompense proportionnellement à son risque avec une rigoureuse exactitude. Toute l'application mise naguère à égaliser les chances des concurrents est ici employée à équilibrer scrupuleusement le risque et le profit. A l'inverse de l'agôn, l'*aléa* nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification; il élimine la valeur professionnelle, la régularité, l'entraînement. Il en abolit en un instant les résultats accumulés. Il est disgrâce totale ou faveur absolue. Il apporte au joueur heureux infiniment plus que ne saurait lui procurer une vie de labeur, de discipline et de fatigue. Il apparaît comme une insolente et souveraine dérision du mérite. Il suppose de la part du joueur une attitude exactement opposée à celle dont il fait preuve dans l'agôn. Dans celui-ci, il ne compte que sur lui; dans l'*aléa*, il compte sur tout, sur le plus léger indice, sur la moindre particularité extérieure qu'il tient aussitôt pour un signe ou un avertissement, sur chaque singularité qu'il aperçoit - sur tout, excepté sur lui.

L'agôn est une revendication de la responsabilité personnelle, l'*aléa* une démission de la volonté, un abandon au destin. Certains jeux comme les dominos, le jacquet, la plupart des jeux de cartes,

combinent l'agôn et l'aléa : le hasard préside à la composition des « mains » de chaque joueur et ceux-ci exploitent ensuite, de leur mieux et suivant leur force, le lot qu'un sort aveugle leur attribua. Dans un jeu comme le bridge, ce sont le savoir et le raisonnement qui constituent la défense propre du joueur et qui lui permettent de tirer le meilleur parti des cartes qu'il a reçues: dans un jeu du type du poker, ce sont plutôt des qualités de pénétration psychologique et de caractère.

En général, le rôle de l'argent est d'autant plus considérable que la part du hasard est plus grande et par conséquent la défense du joueur plus faible. La raison en apparaît clairement: l'aléa n'a pas pour fonction de faire gagner de l'argent aux plus intelligents, mais tout au contraire d'abolir les supériorités naturelles ou acquises des individus, afin de mettre chacun sur un pied d'égalité absolue devant le verdict aveugle de la chance.

Comme le résultat de l'agôn est nécessairement incertain et doit se rapprocher paradoxalement de l'effet du hasard pur, étant donné que les chances des concurrents sont en principe le plus équilibrées possible, il suit que toute rencontre qui possède les caractères d'une compétition réglée idéale peut faire l'objet de paris, c'est-à-dire d'aléas: ainsi les courses de chevaux ou de lévriers, les matches de football ou de pelote basque, les combats de coqs. Il arrive même que le taux des enjeu varie sans cesse, durant la partie, selon les péripéties de l'agôn².

Les jeux de hasard apparaissent jeux humes par excellence. Les animaux connaissent les jeux de compétition, de simulacre et de vertige. K. Groos, notamment, apporte des exemples frappants pour chacune de ces catégories. En revanche, les animaux, trop engagés dans l'immédiat et trop esclaves de leurs pulsions, ne sauraient imaginer une puissance abstraite et insensible, au verdict de laquelle ils se soumettraient d'avance par jeu et sans réagir. Attendre passivement et délibérément la décision d'une fatalité, risquer sur elle un bien pour le multiplier proportionnellement aux chances de le perdre, est une attitude qui exige une possibilité de prévision, de représentation et de spéculation, dont seule est capable une réflexion objective et calculatrice. C'est peut-être dans la mesure où l'enfant reste proche de l'animal que les jeux de hasard n'ont pas pour lui l'importance qu'ils prennent pour l'adulte. Pour lui, jouer c'est agir. D'autre part, privé d'indépendance économique et sans argent qui lui appartienne, il ne trouve pas

². Par exemple, aux îles Baléares pour la pelote, en Colombie et aux Antilles pour les combats de coqs. Il va de soi qu'il ne convient pas de tenir compte de prix en espèces que peuvent faucher jockeys ou propriétaires, coureurs, boxeurs, joueurs de football, ou tels athlètes qu'on voudra. Ces prix, si considérables qu'on les suppose, ne rentrent pas dans la catégorie de l'aléa. Ils récompensent une victoire ardemment disputée. Cette récompense, qui va au mérite, n'a rien à voir avec la faveur du sort, résultat de la chance qui demeure le monopole incertain des parieurs. Elle en est même le contraire.

dans les jeux de hasard ce qui fait leur attrait principal. Ils sont impuissants à le faire frissonner: Certes, les billes sont pour lui une monnaie. Cependant, pour les gagner, il compte sur son adresse plutôt que sur sa chance.

L'agôn et l'aléa traduisent des attitudes opposées et en quelque sorte symétriques, mais ils obéissent tous deux à une même loi la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes. Car rien dans la vie n'est clair, sinon précisément que tout y est trouble au départ, les chances comme les mérites. Le jeu, agôn ou alea, est donc une tentative pour substituer, à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites. Celles-ci sont telles que le rôle du mérite ou du hasard s'y montre net et indiscutable. Elles impliquent aussi que tous doivent jouir exactement des mêmes possibilités de prouver leur valeur ou, dans l'autre échelle, exactement des mêmes chances de recevoir une faveur. De l'une ou de l'autre façon, on s'évade du monde en le faisant autre. On peut aussi s'en évader en se faisant autre. C'est à quoi répond la mimicry.

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

Le monde des insectes apparaît en face du monde humain comme la solution la plus divergente que fournisse la nature. Ce monde est opposé terme à terme à celui de l'homme, mais il est non moins élaboré, complexe et surprenant. Aussi me semble-t-il légitime de prendre ici en considération les phénomènes de mimétisme dont les insectes présentent les plus troublants exemples. En effet, à une conduite libre de l'homme, versatile, arbitraire, imparfaite et qui surtout aboutit à une oeuvre extérieure, correspond chez l'animal, et plus particulièrement chez l'insecte, une modification organique, fixe, absolue qui marque l'espèce et qu'on voit infiniment et exactement reproduite de génération en génération chez des milliards d'individus: par exemple, les castes des fourmis et des termites en face de la lutte des classes, les dessins des ailes des papillons en face de l'histoire de la peinture. Pour peu qu'on admette cette hypothèse, sur la témérité de laquelle j'e ne nourris aucune illusion, l'inexplicable mimétisme des insectes fournit soudain une extraordinaire réplique au goût de l'homme de se déguiser, de se travestir, de porter un masque, de jouer un personnage. Seulement, cette fois, le masque, le

travesti fait partie du corps, au lieu d'être un accessoire fabriqué. Mais, dans les deux cas, il sert exactement aux mêmes fins: changer l'apparence du porteur et faire peur aux autres³.

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

Mimique et travesti sont ainsi les ressorts complémentaires de cette classe de jeux. Chez l'enfant, il s'agit d'abord d'imiter l'adulte. D'où le succès des panoplies et des jouets miniatures qui reproduisent les outils, les engins, les armes, les machines dont se servent les grandes personnes. La fillette joue à la maman, à la cuisinière, à la blanchisseuse, à la repasseuse ; le garçon feint d'être un soldat, un mousquetaire, un agent de police, un pirate, un cow-boy, un martien⁴, etc. Il fait l'avion en étendant les bras et en faisant le bruit du moteur. Mais les conduites de mimicry débordent largement de l'enfance dans la vie adulte. Elles couvrent également tout divertissement auquel on se livre, masqué ou travesti,

³ On trouvera des exemples de mimiques terrifiantes des insectes (attitude spectrale de la mante, transe du *Smerinthus ocellata*) ou de morphologies dissimulantes dans mon étude intitulée: «Mimétisme et psychasténie légendaire», *Le Mythe et l'homme*, Paris, 1938, pp. 101-143. Cette étude traite malheureusement du problème dans une perspective qui m'apparaît aujourd'hui des plus fantaisistes. Je ne ferai plus, en effet, du mimétisme, un trouble de la perception de l'espace et une tendance à retourner à l'inanimé, mais, comme je le propose ici, l'équivalent, chez l'insecte, des jeux de simulacre chez l'homme. Les exemples utilisés gardent, néanmoins, toute leur valeur. J'en reproduis quelques-uns dans le Dossier, en fin de volume, p. 341.

⁴ . Comme on l'a justement remarqué, les panoplies des filles sont destinées à mimer des conduites proches, réalistes, domestiques, celles des garçons évoquent des activités lointaines, romanesques, inaccessibles ou même franchement irréelles

et qui consiste dans le fait même que le joueur est masqué ou travesti et dans ses conséquences. Enfin il est clair que la représentation théâtrale et l'interprétation dramatique entrent de droit dans ce groupe.

Le plaisir est d'être autre ou de se faire passer pour un autre. Mais, comme il s'agit d'un jeu, il n'est pas essentiellement question de tromper le spectateur. L'enfant qui joue au train peut bien refuser le baiser de son père en lui disant qu'on n'embrasse pas les locomotives, il ne cherche pas à lui faire croire qu'il est une vraie locomotive. Au carnaval, le masque ne cherche pas à faire croire qu'il est un vrai marquis, un vrai toréador, un vrai Peau-Rouge, il cherche à faire peur et à mettre à profit la licence ambiante, elle-même résultat du fait que le masque dissimule le personnage social et libère la personnalité véritable. L'acteur non plus ne cherche pas à faire croire qu'il est < pour de vrai > Lear ou Charles Quint. Ce sont l'espion et le fugitif qui se déguisent pour tromper réellement, parce que, eux, ne jouent pas.

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

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

parcours. Dans ces conditions, outre le spectacle, prend naissance, au sein du public, une compétition par mimicry, qui double l'agôn véritable du terrain ou de la piste.

A l'exception d'une seule, la mimicry présente toutes les caractéristiques du jeu: liberté, convention, suspension du réel, espace et temps délimités. Toutefois la soumission continue à des règles impératives et précises ne s'y laisse pas constater. On l'a vu: la dissimulation de la réalité, la simulation d'une réalité seconde en tiennent lieu. La mimicry est invention incessante. La règle du jeu est unique elle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion; elle consiste pour le spectateur à se prêter à l'illusion sans récuser de prime abord le décor, le masque, l'artifice auquel on l'invite à ajouter foi, pour un temps donné, comme un réel plus réel que le réel.

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

Le trouble que provoque le vertige est recherché pour lui-même assez communément: je n'en citerai pour exemple que les exercices des derviches tourneurs et ceux des voladores mexicains. Je les choisis à dessein, car les premiers se rattachent, pour la technique employée, à certains jeux enfantins, tandis que les seconds évoquent plutôt les ressources raffinées de l'acrobatie et de la haute voltige ils touchent ainsi aux deux pôles des jeux de vertige. Les derviches recherchent l'extase en tournant sur eux-mêmes, selon un mouvement qu'accélèrent des battements de tambour plus précipités. La panique et l'hypnose de la conscience sont atteintes par le paroxysme d'une rotation frénétique contagieuse et partagée⁵. Au Mexique, les voladores - Huastèques ou Totonèques - se hissent au sommet d'un mûr haut de vingt à trente mètres. De fausses ailes pendues à leurs poignets les déguisent en aigles. Ils s'attachent par la taille à l'extrémité d'une corde. Celle-ci passe ensuite entre leurs orteils de façon qu'ils puissent effectuer la descente entière la tête en bas et les bras écartés. Avant de parvenir au sol, ils font plusieurs tours complets, treize selon Torquemada, décrivant une spirale qui va s'élargissant. La cérémonie, qui comprend plusieurs vols et commence à midi, est volontiers interprétée comme une danse du soleil couchant, qu'accompagnent des oiseaux, morts divinisés. La fréquence des accidents a conduit les autorités mexicaines à interdire ce dangereux exercice⁶.

⁵ O. DEPONT et X. COPPOUM : Les Confréries religieuses musulmanes, Alger, 1887, pp. 156-159, 329-339.

⁶ Description et photographies dans HELGA LARSEN~4 « Ilotes on thé volador and its associated ceremonies and superstitions », Ethnas, vol. II, n° 4, July 1937, pp. 179-192, et dans Guet

Il est du reste assez peu nécessaire d'invoquer ces exemples rares et prestigieux. Chaque enfant connaît aussi bien, en tournant rapidement sur lui-même, le moyen d'accéder à un état centrifuge de fuite et d'échappée, où le corps ne retrouve qu'avec peine son assiette et la perception sa netteté. Il n'y a pas de doute que l'enfant ne le fasse par jeu et qu'il ne s'y complaise. Tel manière analogue, dans le jeu haïtien du mais d'or, deux enfants se tiennent par la main, face à face, les bras tendus. Le corps raidi et incliné en arrière, les pieds joints et affrontés, ils tournent à perdre haleine pour le plaisir de tituber après l'arrêt. Crier à tue-tête, dévaler une pente, le toboggan, le manège, pourvu qu'il tourne assez vite, la balançoire, si elle s'élève assez haut, procurent des sensations analogues.

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

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

Ce plaisir, lui non plus, n'est pas le privilège de l'homme. Il convient d'abord d'évoquer le tournis de certains mammifères, en particulier des moutons. Même s'il s'agit là d'une manifestation pathologique, elle est trop significative pour être passée sous silence. Au reste, les exemples dont le caractère de jeu ne fait aucun doute ne manquent pas. Les chiens tournent sur eux-mêmes pour attraper leur queue, jusqu'à ce qu'ils tombent. D'autres fois, ils sont pris d'une fièvre de courir qui ne les abandonne qu'épuisés. Les antilopes, les gazelles, les chevaux sauvages sont fréquemment saisis d'une panique qui

STREssERPÉAt4 « Les Origines du volador et du comelagatoazte », Actes du XXVIII^e Congrès international des Américanistes, Paris, 1947, pp. 327-334. Je reproduis dans le Dossier, p. 344-345, un fragment de la description procurée dans ce dernier travail

ne correspond à aucun danger réel, ni même à la moindre apparence de péril, et qui traduit plutôt l'effet d'une impérieuse contagion et d'une complaisance immédiate à y céder⁷.

⁷ KARL Groos, op. cit., p. 208.