

questions
de communication

Questions de communication

19 | 2011
Annoncer la mort

Jean-Marie Lhôte, *Le symbolisme des jeux*

Paris, Éd. Berg International, rééd., 2010

Boris Solinski



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2881>
ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 30 juin 2011
Pagination : 395-397
ISBN : 978-2-8143-0084-2
ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Boris Solinski, « Jean-Marie Lhôte, *Le symbolisme des jeux* », *Questions de communication* [En ligne], 19 | 2011, mis en ligne le , consulté le 08 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/2881>

Ce document a été généré automatiquement le 8 mai 2019.

Tous droits réservés

Jean-Marie Lhôte, *Le symbolisme des jeux*

Paris, Éd. Berg International, rééd., 2010

Boris Solinski

RÉFÉRENCE

Jean-Marie Lhôte, *Le symbolisme des jeux*, Paris, Éd. Berg International, rééd., 2010, 255 p.

- 1 Jean-Marie Lhôte est à la fois le doyen et l'un des plus éminents historiens indépendants du jeu. Auteur d'une remarquable et très recherchée *Histoire des jeux de société*, on oublie qu'il fut d'abord un spécialiste de la symbolique du tarot. Paru en 1976, *Le symbolisme des jeux* a été réédité en 2010 avec quelques ajouts mineurs qui tiennent plus d'une évaluation rétrospective du texte originel que d'une véritable mise à jour. L'originalité de cet ouvrage est d'aborder les jeux pour leur signification et les croyances qu'ils véhiculent plutôt que pour leur importance historique. Après avoir séparé les jeux lunaires des solaires, selon qu'ils tiennent de Dionysos ou d'Apollon, il note que, « selon la classification fondamentale de Roger Caillois, on placera sous le signe de Dionysos les jeux de simulacre et de vertige, sous le signe d'Apollon, les jeux de compétition et de chance. Physiques ou intellectuels, l'essentiel est qu'ils obéissent à des règles précises.
- 2 Il est évident que les classifications ont toujours un caractère abstrait, factice, et ne servent qu'à éclairer quelque peu la réflexion ; elles sont néanmoins nécessaires, aussi nécessaires que le fil d'Ariane à la traversée du labyrinthe » (p. 13). Ayant ainsi justifié l'objectif de sa classification qui, à l'instar du tarot repose sur l'espace et les figures, l'auteur nous la livre : « Quatre « cas de figure » peuvent être distingués et proposent une classification des jeux dans l'espace : 1° jeux dont la nature réside dans une figure fixe – 2° jeux dont les figures se forment en jouant – 3° jeux dont la nature réside dans une figure mobile – 4° jeux conditionnés par la figure de leurs terrains d'évolution ou de leurs tabliers » (pp. 25-26). Et, en symboliste, de lier cette tétralogie aux quatre enseignes du tarot (denier, coupe, épée, bâton), aux quatre éléments ou encore aux quatre évangélistes.

Or, même si ce n'est jamais dit explicitement, ces catégories correspondent en tout point à celles de Caillois, « la magie des objets » aux figures fixes intègre le masque (*mimicry*), « le plaisir d'être ensemble » dont les figures sont suscitées par les joueurs et provoquent le vertige (*ilinx*), « le sort des rêves » qui détermine au hasard une figure mobile (*alea*) et enfin « L'ordre du monde » dont l'espace, aire de la compétition (*agôn*), établit les figures du jeu.

- 3 On l'aura compris, en se revendiquant « amateur », l'auteur ne propose pas de démarche véritablement scientifique, au sens où le fait ne l'intéresse pas en soi, bien qu'il rattache sa classification à celle de ses prédécesseurs. Il s'agit plutôt d'une approche esthétique, associée traditionnellement aux jeux dans la division classique du savoir (logique, éthique, esthétique). Ce parti pris intuitif et esthétisant est pleinement assumé, au risque de paraître paradoxal, voire provocateur : « Je suis, pour ma part, trop heureux de trouver dans les travaux d'érudits tels que Van Gennep des précisions allant dans le sens de certaines hypothèses pour négliger son opinion lorsqu'elle n'est pas la mienne. Il y a chez cet érudit un tel souci de rigueur, un tel besoin de justifications fondées sur des preuves tangibles, un tel désir de rassembler tous les éléments connus en un ensemble cohérent, un tel effort de rationalisme, finalement, que le dialogue sera toujours difficile avec l'intuitif et le poète pour lesquels l'impression tient lieu de démonstration et le raccourci d'analyse. Dans un cas comme celui-ci, l'opinion de Van Gennep doit être prise comme une mise en garde même si finalement l'hypothèse opposée à la sienne est choisie » (p. 193).
- 4 On pourrait juger ces propos contreproductifs. Pourtant, ils reflètent les qualités d'essayiste de l'auteur : honnêteté, simplicité et lucidité. Tant d'auteurs prétendent faire le contraire, tout en faisant ce qui est confessé ici, pour comprendre que Jean-Marie Lhôte ne se vante pas de s'affranchir de la réalité mais admet, en toute modestie, n'en proposer que son interprétation subjective, au risque de prendre ses distances avec elle. Si l'on admet en outre que la vérité n'existe pas et qu'un fait scientifique, selon l'expression consacrée, n'est qu'une « convention qui résiste à la contradiction », alors notre auteur n'est ni plus ni moins recommandable que beaucoup d'autres. En outre, en prenant d'emblée le tarot comme filtre d'analyse, le lecteur est de toute façon conscient que le contenu est plus littéraire que scientifique, même si l'on aurait tort d'oublier que depuis Claude Lévi-Strauss, la mythologie et le bricolage sont les fondements des sciences. Or, le symbolisme n'est-il justement pas, à l'instar de la culture, une passerelle entre la réalité et le rêve ? Les faiblesses de cet essai résideraient davantage dans la méthode employée et l'absence de problématique pour sous-tendre l'ouvrage. Jean-Marie Lhôte ouvre des tiroirs et dresse l'inventaire de leur contenu sans souci d'organisation de la matière. Ainsi la réflexion sur la figure du pendu de revenir, avec force considérations, références et même commentaire de ces références, à l'occasion de la réédition du présent essai. Pourtant que vient faire une figure à qui seul le tarot divinatoire donne un sens ? La réflexion s'écarte du symbolisme des jeux en empruntant les chemins sinueux de l'ésotérisme, obscurcissant le propos plus qu'elle ne l'éclaire. Cette ivresse du symbole finit par confiner au « tout est dans tout et réciproquement », y perdant beaucoup de sa force. Enfin cet ensemble hétéroclite se trompe souvent de cible, se fourvoyant dans l'analyse de la signification des figures alors qu'il ne dit rien de la symbolique du jeu lui-même. Le titre de l'ouvrage pouvait laisser espérer que le symbolisme des jeux, au sens ludique que lui donne Eugen Fink, réconcilierait monde sensible et monde réel afin d'extraire de cet inventaire à la Prévert la signification profonde des jeux.

Malheureusement nous devons nous contenter d'une liste d'analogies entre la poupée et l'idole, le ballon et le soleil, la loterie et la roue, etc. Le jeu existe avant tout pour l'auteur en tant qu'objet, l'acte de jouer ne bénéficiant, au mieux, que d'un traitement secondaire. Pourtant on aurait tort d'être trop sévère : si factuel qu'il soit, ce symbolisme des jeux respire la passion de son auteur pour son sujet. Historien indépendant, ses sources sont de première main et s'écartent souvent de l'épistémologie traditionnelle en portant un regard différent et pertinent sur le jeu. L'accessibilité de la langue, et parfois son lyrisme non dénué de talent, en font un ouvrage plaisant dont on pardonne l'aspect brouillon et inachevé, d'autant que celui-ci est très joliment justifié par sa conclusion peu commune : « J'admire avec méfiance et scepticisme, l'auteur qui, au terme d'un ouvrage, le clôt d'une conclusion comme un cadenas et livre le volume avec son mode d'emploi, aussi précis que celui d'un comprimé pharmaceutique. Prenez et lisez, disent-ils et vous serez guéris de votre soif ; vous accèderez aux secrets de l'homme et du monde, vous posséderez la clef mirifique du beau savoir. Ici, dans ce domaine des jeux, je ne peux dire rien de tel. Le jeu irrigue toutes les activités de la vie, et l'on ne sait s'il faut le comparer au sang, à l'oxygène ou aux deux ensemble. Je ne peux que retourner vers mes sources pour inviter le lecteur à comprendre au moins les ressorts auxquels j'ai obéi, consciemment ou non, au cours de mon enquête ; pour lui permettre de faire les corrections, se moquer de ce qu'il pourra prendre pour de la naïveté, reconstruire éventuellement un échafaudage différent du mien, adapté à son usage » (p. 211).

- 5 On pardonne donc beaucoup au fond quand sa faiblesse est si bien emballée. Car que nous dit l'auteur, sinon qu'il s'en est allé au milieu des sources de la pensée ludique, qu'il a vu et que son enchantement vaut d'être partagé ? Ce n'est pas si mal. D'autant qu'en guise de conclusion celui-ci se fend d'une anecdote sur sa vie personnelle où il raconte avec moult circonlocutions, à l'occasion d'un legs de son oncle défunt, l'histoire d'un petit paquet sur lequel est apposée une étiquette ou est inscrite la mention « ne pas toucher ». Alors, en neveu loyal et respectueux des dernières volontés de son parent, il conserve ce paquet comme un trésor inviolé et s'invente un jeu, répété à l'envi, celui d'imaginer ce que peut bien contenir cet héritage mystérieux. Ce n'est que bien des années plus tard, qu'il se décide enfin à franchir le pas et à le desceller. Que pouvait bien contenir ce paquet qu'il fallait surtout « ne pas toucher » ? Je vous invite à le découvrir dans cet ouvrage, imparfait et séduisant, qui mérite votre curiosité.

AUTEURS

BORIS SOLINSKI

CREM, université Paul Verlaine-Metz

boris.solinski@gmail.com