

Jeux de princes, jeux de vilains



S'il est vrai, comme l'affirme Aristote, que l'homme est dans « l'impossibilité d'être à la peine continuellement », il ne saurait exister de société humaine où le jeu n'ait sa place. Dans cette histoire universelle des jeux, le Moyen Âge et l'Ancien Régime constituent, en Europe du moins, une période clé qui voit l'essor de jeux nouveaux promis à un bel avenir : jeux de cartes qu'on a pu dire, au XVII^e siècle aussi innombrables que les étoiles du ciel ou le sable de la mer, jeu de l'oie, loteries, jeux nouveaux régis par des règles que précisent des traités constamment réédités. Ils consacrent un extraordinaire engouement qui affecte toutes les classes de la société. Jeux de hasard et jeux d'argent acquièrent progressivement une place économique importante et cristallisent peu à peu toutes les contradictions de la société d'Ancien Régime, entre fascination et répulsion, contrôle et répression...

Leur succès même contribue à la réactivation d'un intarissable débat qui oppose adversaires et partisans du jeu. Œuvre du diable pour les hommes d'Église qui y voient une source dangereuse de remise en cause de l'ordre divin, objet de méfiance pour les moralistes, inutile perte de temps considérée au mieux comme « un mal nécessaire » par les philosophes, le jeu n'est réhabilité que très progressivement comme exercice d'une pensée libre ou par le biais des « divertissements pédagogiques ».

Et pourtant, pendant que les philosophes débattent et que les moralistes s'indignent, les hommes jouent bien sûr ! Cette exposition nous fait entrer dans l'univers de ces jeux aux noms souvent oubliés, aux acteurs innombrables puisqu'ils sont joueurs de tout poil, riches ou pauvres, fortunés ou malchanceux, honnêtes ou tricheurs, tous acharnés à corriger le sort, tous saisis dans un même vertigineux frisson... Comme si dans la fièvre du jeu les distinctions sociales tendaient à s'évanouir : le jeu n'est-il pas, les moralistes l'ont bien vu, un ferment de « désordre » social, une manière de distribuer autrement les cartes ?

Le soire [sic] the night, vers 1650. Eau-forte et burin, BNF, Estampes, Kd 3, folio, tome 8



Il fait couler le temps insensiblement, console les gouteux, resjouit les mélancoliques et donne relasche aux passions des amoureux.

Le Jeu du picquet, 1632

Jeu sans péché va rarement.

La Nef des fous, 1497

La passion du jeu

L'héritage du Moyen Âge

Les dés de multiples formes, d'un usage immémorial commode et peu coûteux, sont partout répandus : les ouvriers les manient sur le chantier pendant la pause, tout comme les soldats entre les combats ou les serviteurs désœuvrés ; seuls les clercs en sont normalement écartés.

Mais à partir du XII^e siècle, les dés voisinent avec les différents jeux de tables, mérelles et échecs : le jeu d'échecs, venu d'Orient, est diffusé en Europe par l'Espagne. Ce jeu, fort prisé par l'aristocratie comme jeu d'affrontement, allégorie de la guerre, devient, dans l'univers courtois, l'une des représentations symboliques de la démarche amoureuse.



Du jeu aux amours ?

Valve de miroir, Paris, vers 1300, ivoire d'éléphant, musée du Louvre, Objets d'art, inv. OA 117 © RMN / Daniel Arnaudet

Le jeu d'échecs, d'allégorie guerrière, est devenu jeu de séduction et l'un des symboles courtois de la démarche amoureuse. La tente aux pans relevés est un discret rappel des origines guerrières du jeu. Au centre de la scène et sous les regards attentifs des quatre personnages, le jeu d'échecs et des joueurs en pleine action : le jeune homme aux origines aristocratiques attestées par le serviteur au faucon tient une pièce d'échecs, prêt à intervenir, tandis que la jeune femme place d'une main une pièce de l'échiquier et de l'autre tient deux autres pièces, encouragée par sa servante porteuse de la couronne du futur vainqueur : moment de délicieux suspense.

À temps nouveaux, jeux nouveaux (fin XV^e siècle, XVII^e siècle)

C'est le temps des découvertes, de l'aventure, du goût du risque qu'accompagne une véritable invasion ludique. Les premières cartes à jouer du milieu du XIV^e siècle annoncent le foisonnement de jeux nouveaux venus d'Italie ou d'Espagne qui apparaissent progressivement dans le paysage ludique du Royaume de France : trictrac et dames, premières loteries : blanchis, tarots et jeux de cartes aux innombrables variantes, jeu de l'oie... aux règles précises et induisant de nouveaux codes sociaux. Tout le monde joue, ruraux et citadins, riches et pauvres, dans les périodes de fête : temps de Noël ; de loisir, cas des aristocrates ; d'inactivité, pour les soldats ; de vie errante pour les marginaux, tels les

saltimbanques. Le hasard parfois corrigé par la réflexion et les paris débouchent sur des jeux d'argent, source de pertes et gains d'importance, qui bouleversent indûment l'ordre social.

Parallèlement, le jeu, objet d'étude pour le calcul des probabilités, devient honorable car savant (exercices mathématiques) ou instrument pédagogique servant à l'éducation des princes puis introduit dans l'enseignement dispensé dans les collèges de jésuites. Le jeu inspire une nouvelle bienséance et joue un rôle majeur et durable à la Cour. À la fin du XVII^e siècle, participant pleinement à l'économie du temps, le jeu irrigue toute la société et l'univers culturel et artistique, voire linguistique du temps : nombre d'expressions liées au jeu apparaissent durablement dans le langage courant !



Dans l'antre du diable ?

François Demoulin, *Dialogue à deux personnages par lequel un homme apprend à vivre seurement*, Amboise, 1505. Provenance : volume dédié à François I^{er} BNF, Manuscrits, fr.1863, folio 2

Comment montrer à un jeune prince les dangers du jeu ? En mettant en scène des joueurs de haut rang (rois et cardinaux) auxquels des diables cornus et ailés distribuent des cartes et un précepteur qui oublie ses devoirs pour manier les dés. Des personnages allégoriques aux tailles proportionnelles à leur importance voulue par l'artiste entourent la scène : la *grande espérance* du joueur, coiffée du bonnet des fous, voisinant avec la *joie brève* des gains, face à la *douleur* des pertes. Mais les péchés capitaux guettent : la *colère* et l'*avarice* munies de cornes. Quant à la *Crainte* (restée à la porte), elle incarne la pointe de la leçon dispensée au futur François I^{er} : la sagesse est de ne pas jouer !

La couleur verte du tapis de table, couleur incertaine, du risque et des décisions à prendre, reste aujourd'hui encore associée au jeu.

Un plaisir ambigu

Le soir (sic) the night, vers 1650. Eau-forte et burin, BNF, Estampes, Kd 3, folio, tome 8

C'est la nuit, moment propice à la fête mais aussi aux faux-semblants, à l'illusion, à l'abandon de la raison. La partie vient de s'achever. Le jeune élégant, dépité, a perdu son argent, peut-être l'amour de sa belle et le masque grimaçant de ramasser la mise. Cette œuvre est ambiguë. Elle peut s'inscrire parmi les innombrables célébrations du jeu associé au loisir et à la fête devant des spectateurs attentifs ou indifférents. Mais elle peut aussi relever d'un autre registre : celui du jeu associé à une fête galante tournant à la débauche, à la ruine, à la marginalité, présent dans des œuvres contemporaines tout aussi nombreuses : ainsi celles de J. Callot ou G. de La Tour (*Le Tricheur*, *L'Enfant prodigue*).



La « fureur du jeu » (xviii^e siècle)

Le xviii^e siècle est le grand siècle du jeu. Les hommes et les femmes, voire les clercs, toutes les catégories sociales sont touchées, même les plus humbles. Affaires et jeux d'argent voisinent : le succès du système de Law avant la banqueroute finale ne peut se comprendre sans un goût prononcé du jeu. Les jeux d'argent continuent à prospérer dans les tripots, cabarets et cafés, maisons de jeux tolérées ou clandestines, salons huppés ou non, à la Cour. Le jeu peut permettre de vivre : apparition de joueurs quasi-professionnels, tel Casanova, souvent tricheurs : les « chevaliers d'industrie » ; amélioration du quotidien, accès à un luxe même modeste pour les plus humbles. À côté des cartes qui rassemblent de



Les triomphes de la règle

Frontispice de *La Maison académique*. Contenant un recueil général de tous jeux divertissants pour se réjouir agréablement dans les bonnes compagnies, Paris, Robert de Nain et Martin Leché, 1654, In-12, pl. BNF, Littérature et Arts, V. 43592

L'activité du jeu se plie à des règles toujours plus complexes pour des jeux constamment renouvelés.

La Maison académique est le tout premier livre imprimé, plusieurs fois réédité et augmenté en 1659 et 1665, rassemblant les différents jeux à la mode avec leurs règles. Lui succèdent *L'Académie universelle des jeux* (1718) et *La Plus Nouvelle Académie universelle des jeux* (1721), ouvrages également souvent réédités. La gravure montre des jeux sportifs de plein air : la « courte boule » au premier plan et à l'arrière-plan « la paume » qui nécessitent l'abandon de vêtements pouvant entraver les mouvements. Vers le milieu du xvii^e siècle, en milieu urbain, ils coexistent avec des jeux en salle et sur table visibles par quelques exemples au centre de la gravure. « Jeux de société », de table (dames, trictrac), de cartes aux variantes innombrables l'emportent rapidement. Des jeux de plein air se transforment en jeux d'intérieur, tel le billard. Et les maîtres-paumiers de reconverter progressivement leurs établissements en académies ou maisons de jeux.

nombreux joueurs en tous lieux, triomphent les loteries : ouvertes aux passants, elles deviennent l'un des principaux vecteurs d'une richesse espérée. Ce sont des loteries souvent clandestines mettant en jeu un peigne, un colfichet, quelques bijoux, un outil de travail, au coin d'une rue, au seuil d'un cabaret ; des loteries de salon : loto-dauphin ; des loteries publiques, destinées à des œuvres charitables ou à la construction de bâtiments coûteux avant la création de la Loterie royale de France, qui vendent du rêve apparemment à bon compte.

Le jeu apparaît, à la fin du siècle, comme l'un des signes du déclin d'une société d'ordres au profit d'une égalisation des conditions. Le jeu est vraiment un miroir de la société.



Jouer à Versailles...

Antoine Trouvain, graveur, *Seconde chambre des appartements*, vers 1694, Eau-forte et burin, épreuve coloriée, BNF, Estampes, collection Smith-Lesouef 4632 boîte fol.

Nous sommes à Versailles, dans les appartements du roi. Cinq membres de la famille royale sont réunis autour de la table pour une partie de lansquenet. Le Grand Dauphin joue le rôle du banquier. Les autres joueurs font les pontes (ou coupeurs) c'est-à-dire parient sur la carte à venir. Image d'une société en représentation : les gestes ici sont rares et les corps immobiles. Maîtrise des codes de bienséance élaborés au cours du siècle, respect de l'étiquette. Le jeu d'argent tient une place majeure à la Cour devenue aux mains du Roi un instrument de pouvoir. On peut jouer gros jeu car, en dernier ressort, le Roi est là pour y remédier.

Où le jeu gagne l'absolution...

Gravure de Sébastien Le Clerc ornant la première édition du traité de Pierre-Rémond de Montmort, *Essay d'analyse sur les jeux de hasard*, Paris, J. Quillan, 1708 In-4° I Provenance : envoi manuscrit de l'auteur à Gaston Jean-Baptiste Louis de Noailles, évêque de Châlons (1669-1720), BNF, Arsenal 4° S 2928

Ces deux groupes de joueurs du début du xviii^e siècle préfigurent les jeux de salon mis en scène tout au long du siècle. Alors qu'une partie de trictrac se joue paisiblement à droite devant une spectatrice, un trio de joueurs à gauche se livre à une partie de cartes. L'homme s'apprête à abattre son jeu devant ses deux partenaires : une femme et un clerc. Bientôt la place des joueurs changera : l'homme et la femme de profil se feront face, séparés par l'ecclésiastique. Celui-ci, représenté de face en position centrale, participera pleinement au jeu : signe de l'évolution des mœurs. Les attitudes deviendront plus familières ; des spectateurs attentifs et souvent des serviteurs indifférents compléteront le décor intime d'un salon ou d'une chambre. Le mobilier s'adaptera et les nombreuses tables de jeu deviendront plus mobiles et fonctionnelles.



Une opération solennelle

Loterie de Saint-Roch tirée à Paris le 10 novembre 1705. À Paris. Langlois sur le petit Pont à / la coupe d'Or 1706, eau-forte et burin, BNF, Estampes, Qb1 (1705) M 94770

Il s'agit d'une des loteries charitables dont le modèle sera plus tard utilisé par la Loterie royale. Une légende portée à l'intérieur de l'image indique les principaux acteurs : les commis qui actionnent la roue de fortune à l'arrière-plan, « l'enfant trouvé » qui tire les billets, le commis chargé de la petite roue des billets gagnants montrés par un autre « enfant trouvé » et annoncés par le crieur. Des greffiers prennent note et des notables (dont le Lieutenant général de police) garantissent par leur présence la régularité du tirage.

Les cartes à jouer : un miroir de la société d'Ancien Régime ?

Dans un désordre apparent, onze compagnons, quatre femmes et un serviteur, sans oublier le maître cartier et son épouse, effectuent les différentes tâches nécessaires à la fabrication des cartes à jouer. Les étapes sont multiples et complexes, comme en témoignent la précision et la richesse d'un vocabulaire technique peu évoqué ici. La fabrication nécessitait des papiers spécifiques de différentes sortes : *papier au pot* destiné à recevoir l'impression, *main-brune* pour l'opacité, *papier cartier* pour le dos des cartes; utilisation de la presse, du collage et de l'étendage pour le séchage à différentes étapes; recours à des *moules*, en relief en bois puis en cuivre, encrés, ainsi qu'à des *patrons* ou pochoirs (4 pour *enluminer* les rois, dames et valets rouges, 5 pour les figures noires); frottages pour une meilleure adhérence lors de l'impression, retouches au pinceau pour éviter les défauts qui pourraient permettre une identification rendant la tricherie possible, usage très précis des ciseaux, vérifications multiples de qualité, savonnage et lissage avant l'assortiment final pour former des *jeux* vendus sous enveloppe et bande de contrôle.

Au fil du XVIII^e siècle, une spécialisation et une rationalisation des postes de travail, perceptibles dans les descriptions de l'*Encyclopédie*, commencent à s'opérer dans des ateliers moins nombreux mais à productivité plus élevée.

Dans les années 1700 puis 1780, environ 7 300 000 et jusqu'à plus de 8 000 000 de jeux ordinaires sortent chaque année des ateliers français. Les cartes, nées dans le dernier tiers du XIV^e siècle, connaissent un succès fulgurant dans toute l'Europe, profitant de l'usage grandissant du papier et de la gravure sur bois, tout comme les images populaires, objets de colportage.

En France, les cartiers possèdent leur corporation attestée à la fin du XVI^e siècle pour Paris. La confection des cartes (effectuée assez souvent par d'anciens imagiers devenus cartiers) est autorisée dans 7 villes en 1605, 11 en 1631, 115 en 1750, puis 63 en 1751 et 66 en 1776; la diminution et les regroupements permettent un meilleur contrôle, d'autant que la demande reste très élevée.

Pendant tout l'Ancien Régime, les démêlés entre cartiers et papetiers sont incessants, les seconds contestant aux premiers la vente des différentes sortes de papier en complément de leur activité jusqu'à la création d'un corps de métier unique en 1779.

Les cartiers sont aussi en lutte permanente aussi contre les commis de la Ferme pendant les périodes nombreuses où les cartes sont taxées en fonction des besoins de l'État. Les papiers de différentes sortes nécessaires à la fabrication leur sont souvent imposés ainsi que les modèles des moules et patrons dans des lieux fixés par des fermiers aux pouvoirs discrétionnaires et dont l'accord est indispensable avant la mise en vente de jeux de cartes soigneusement contrôlés et... taxés : chaque enveloppe doit permettre l'identification du fabricant (nom, surnom, enseigne figurant aussi sur une carte du jeu : le valet de trèfle), et recevoir le cachet du receveur des droits. Ce qui n'exclut pas une contrebande et des contrefaçons endémiques, effectuées surtout par les milieux populaires et à leur profit. Chaque région française possède ses patrons caractéristiques ou *portraits* pour les personnages : portrait de Bourgogne, de Lyon, de Paris... reconnaissable par l'emploi de couleurs autres que le noir et rouge, le dessin, les attitudes, les attributs. Une rupture se produit de temps à autre de manière autoritaire : destruction des anciens moules et patrons en

1701 et 1703. Au cours du XVIII^e siècle, c'est le *portrait de Paris* qui l'emporte progressivement et durablement. Le souci de productivité entraîne l'appauvrissement des décors et l'uniformisation des dimensions des cartes. La hiérarchisation de valeur des différentes figures (roi, reine, valet) établit une lointaine filiation avec les jeux de table tels les échecs. Pour les cartes françaises, le nom des personnages mêlant mythologie, Antiquités grecque et romaine, Ancien Testament, histoire plus ou moins récente reflète fidèlement l'univers culturel médiéval de leur création et de leur diffusion : Pallas, Alexandre, César, David, Judith, Lancelot et Ogier (tous deux héros de roman de chevalerie), La Hire... Selon les pays, d'autres figures et symboles peuvent être choisis.

Quant aux tarots, ils permettent d'approcher l'univers mental et culturel des cours de la Renaissance italienne.



Jeu de piquet de type bourguignon, Dijon, vers 1745, 32 cartes, gravure sur bois colorisée au pochoir, 8 × 5,3 cm, BNF, Estampes, Kh 167(1)Res., n° 46



Fabrique de cartes à jouer dans une maison de la place Dauphine, à Paris. 1683 ou 1684. Gouache sur éventail non monté, musée Carnavalet, Arts graphiques, D 7778 © Bridgeman/Giraudon

Le pragmatisme de l'État

Durant toute cette période, les jeux d'argent et de hasard sont l'objet d'interdictions répétées car sources de désordre social: nombreuses décisions royales de 1369 à 1781; pas moins de quinze ordonnances et déclarations royales pour les XVII^e et XVIII^e siècles. Répétition valant aveu d'inefficacité. Au mieux, dans une société surtout urbaine touchée par l'invasion ludique, peut-on surveiller, limiter et réprimer dans un souci d'ordre public: limitation du nombre des salles de jeu autorisées, lutte contre le jeu clandestin sur la voie publique, les tripots et les académies; lutte contre la fraude dans la fabrication et le commerce des jeux (mesure qui s'applique particulièrement aux cartes); surveillance des loteries publiques, lutte contre les tricheurs; lettres de cachet à la demande des familles pour les joueurs courant à la ruine; création d'une police des jeux sous les ordres du

lieutenant général de police.

Mais, devant l'inévitable, vient l'idée de tirer profit de la situation, comme l'indique très bien le préambule désabusé de la Déclaration royale de 1583, par la création d'un impôt indirect affermé portant sur les dés et les cartes. Inopérant, il est renouvelé à de multiples reprises au gré des besoins financiers de l'État pour des périodes plus ou moins longues. Le bénéfice des droits peut même être temporairement cédé à des organismes charitables (ainsi l'Hôpital général de Paris de 1661 à 1671).

L'autre recours, dans la recherche d'expédients financiers, est la loterie publique, solution miraculeuse: première tentative sous François I^{er} (la blanque), liée à des difficultés financières, et surtout, devant le succès des loteries privées, utilisation à grande échelle dans la deuxième moitié du XVIII^e siècle (ainsi, pour la construction de l'École militaire) et finalement officialisée par la création de la Loterie royale en 1776.



*Que nous sommes heureux
de gagner un bon lot.
Croy moi mon cher ami Gilot,
Profitions de la loterie,
Passons joyeusement la vie.*



Le jeu de l'oie, un parcours initiatique ?



Ce jeu [le jeu de l'oie] est beaucoup plus aisé que les cartes, parce qu'il est toujours tout entier exposé aux yeux des joueurs, et qu'étant en forme de colimaçon ou de serpent plié spiralement, il est propre à marquer les choses que l'on veut apprendre.

Père Claude-François Menestrier, Trévoux, 1704

Ce jeu fait appel au hasard pur par le lancement des dés. C'est un jeu de parcours né en Italie en 1580 et diffusé rapidement en Europe et principalement en France où le premier exemplaire connu est lyonnais (début XVI^e siècle), véritable prototype de tous les jeux de l'oie produits dans le royaume, principalement au XVII^e siècle.

Le parcours s'enroule en spirale de l'extérieur vers l'intérieur, ménageant un espace où est indiquée la règle. Il est divisé en 63 cases numérotées dont certaines sont bénéfiques, alternant de 9 en 9 (5+4), et d'autres pas (accidents). Les joueurs dont le nombre peut varier de 2 à 8, avancent leurs pions en fonction du résultat des dés qui détermine la case atteinte, entraînant avancées ou reculs fixés par la règle. Le but est de gagner en parvenant avant les autres joueurs à la case 63, celle du paradis. Les cases bénéfiques sont à l'origine marquées par des oies. Les accidents correspondent toujours aux mêmes représentations numérotées: le pont en 6, l'hôtellerie en 19, le puits en 31 occupant une place centrale du jeu, le labyrinthe en 42, la prison en 52, la Mort en 58.

Ce parcours, périlleux, renvoie peut-être plus lointainement, comme le suggère ici le sous-titre («renouvelé des Grecs»), au Labyrinthe de Cnosso où sévissait, dit-on, le Minotaure qui exigeait que lui soient livrés chaque année sept jeunes gens et sept jeunes filles, selon un cérémonial cruel qui ne s'achevait que lorsqu'Ariane donna à Thésée le fil indispensable pour retrouver son chemin. Il dicte une progression à caractère initiatique à travers des

embûches et des épreuves mettant en œuvre la patience, le courage, l'affrontement: le joueur devient un héros!

À l'intérieur de ce parcours 14 cases sont occupées par une oie: dans la dynamique du jeu chaque oie permet de doubler les points obtenus aux dés, elle joue le rôle d'un accélérateur. Dans la symbolique du jeu l'oie renvoie à un symbole de renaissance et de lumière: on se souvient qu'en Égypte l'oie était la messagère des dieux, qu'à Rome elle était la gardienne du Temple de Junon... Le chiffre 14 pourrait renvoyer aux jeunes gens que l'on devait offrir en pâture à la cruauté du Monstre, sa signification profonde est inépuisable: c'est la moitié d'une lunaison, c'est le chiffre de l'entrée dans l'adolescence...

La progression s'organise en 7 séquences de 9 cases. Dans l'imaginaire religieux le chiffre 7 correspond à un chiffre parfait, il renvoie aux 7 planètes qui constituaient pour les Anciens le système solaire, celles que les Égyptiens avaient nommées les «errantes», mais aussi aux 7 grands dieux olympiens, aux 7 jours de la Création du monde ou aux 7 jours de la semaine. Selon d'autres sources, le nom du jeu reposerait sur une parenté entre l'oie («oye») et le verbe «oyer», ouïr. La même allusion concernerait les *Contes* d'abord oraux de *ma mère l'Oye*. Ainsi, le jeu de l'oie ressemble au jeu de la vie même, avec ses bonheurs, ses embûches et ses pièges et son paradis placé au centre, qu'on atteint au terme d'un parcours riche en émotions et en traverses.

Le jeu de l'oie a connu un succès constant car il offre, à peu de frais, un support idéal à toutes sortes de messages en raison du grand nombre de cases numérotées dont la décoration est libre. Son utilisation se prête à la pédagogie, en enseignant de manière ludique par exemple des notions historiques et géographiques, héraldiques, religieuses (ainsi au lendemain de la révocation de l'édit de Nantes), juridiques ou d'autres plus légères: renseignement sur la mode d'une époque.



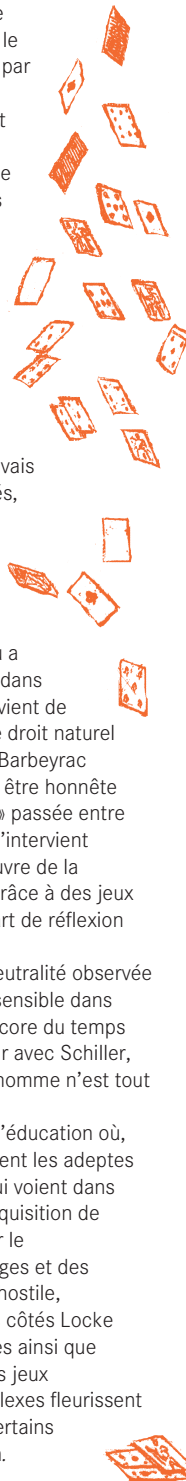
Jeu de l'oye renouvelé des Grecs. Ordre qu'il faut observer audit jeu, Bonneville, éditeur, XVIII^e siècle. Eau-forte, exemplaire colorié, BNF Estampes, Kh matière 3, boîte fol. (oie)

*Le jeu rassemble tout : il unit à la fois
Le turbulent marquis, le paisible bourgeois.
La femme du banquier, dorée et triomphante,
Coupe orgueilleusement la duchesse indigente.
Là, sans distinction, on voit aller de pair
Le laquis d'un commis avec un duc et pair ;
Et quoi qu'un sort jaloux nous ait fait
d'injustices,
De sa naissance ainsi l'on venge les caprices.*

J. F. Regnard, *Le Joueur*, 1696, acte III, scène 6,
vers 979 à 986

Du Moyen Âge à l'époque des Lumières le jeu est un objet récurrent de controverse. À cet égard le vocabulaire même utilisé pour qualifier les jeux est éclairant. Délassement, passe-temps, récréation s'opposent à divertissement, désœuvrement, voire distraction. Dès l'Antiquité Aristote donne le coup d'envoi à une critique en règle. Pour lui, si le jeu est un mal nécessaire, parce que délassement indispensable, il est aussi un moyen de détourner les hommes de la vertu. Pour l'Église, le jeu en tant qu'il est aléatoire porte atteinte aux lois divines, à l'ordre divin. C'est une œuvre du Diable qui voisine avec débauche, marginalité et violence, autant de terrains propices aux péchés capitaux. Jeu d'argent se confond avec jeu de hasard, ce qui accroît la réprobation car il implique un refus de l'ordre social : comment peut-on gagner de l'argent sans l'effort du travail ? En même temps qu'on compromet son salut. Aux sentences de *La nef des fous* (1497) répondent de multiples ouvrages issus de la Contre-Réforme, telles les *Questions chrestiennes touchant le jeu, adressées aux dames de Paris : scavoir si une personne addonnée au jeu peut se sauver, et principalement les femmes* (1633) détaillant 17 griefs, ou *le Traité des jeux et des divertissements qui peuvent être permis et défendus aux chrétiens* de l'abbé J.-B. Thiers (1686), contemporain des *Sermons* de Bourdaloue en passant par les *Pensées* de Pascal. Les protestants ne sont d'ailleurs pas en reste. Paradoxalement, dans un contexte de réprobation du jeu, celui-ci sert pourtant à exprimer la fragilité ou les vicissitudes de la vie : le *Brelan de la vie humaine* ou les innombrables *Vanités*. Sans parler du pari pascalien. Dans la condamnation des désordres induits par le jeu, les moralistes prennent le relais (La Bruyère en est un bon exemple tout comme les proverbes et moralités de certaines gravures sur le Jeu : « Riche au matin et gueux

au soir »), aidés par le constat de l'inégalité des joueurs fondé sur le calcul des probabilités, et suivis par une partie des philosophes : Rousseau notamment, et surtout par les économistes, adeptes d'une rationalisation du temps de travail (visant surtout les classes populaires) comme de son organisation. Quant aux loteries publiques, elles sont condamnées comme expédients. Les philosophes paraissent peu sensibles à l'égalisation des conditions liée au jeu. Parallèlement, le jeu a ses défenseurs. Il n'y a pas que mauvais jeu. Parmi les arguments avancés, le bon jeu est celui qui, modéré, n'entraîne ni dépendance ni déchéance (« qui risque peu, est le plus sage / qui risque trop est le plus fou »), oblige à être maître de soi. De plus le jeu a ses règles fixées avec précision dans de nombreux traités et qu'il convient de respecter. Le jeu a à voir avec le droit naturel et la morale, comme l'affirme J. Barbeyrac en 1709 : le divertissement peut être honnête puisque fruit d'une « convention » passée entre les participants ; la Providence n'intervient aucunement dans la mise en œuvre de la procédure aléatoire. Et gagner grâce à des jeux qui nécessitent au moins une part de réflexion n'est pas scandaleux. Cela peut expliquer la relative neutralité observée par la plupart des philosophes, sensible dans l'*Encyclopédie*. Mais il faudra encore du temps pour réhabiliter le jeu et convenir avec Schiller, au début du XIX^e siècle, que : « l'homme n'est tout à fait homme que là où il joue ». Même débat dans le monde de l'éducation où, aux partisans de l'effort s'opposent les adeptes du « s'instruire en s'amusant » qui voient dans le jeu un outil précieux pour l'acquisition de la bienséance en société et pour le développement des apprentissages et des connaissances. Rousseau y est hostile, Montaigne y est favorable, à ses côtés Locke et les jésuites dans leurs collèges ainsi que les précepteurs des princes : des jeux pédagogiques parfois très complexes fleurissent aux XVII^e et XVIII^e siècles, dont certains sont présentés dans l'exposition.



Académie de jeu : salle ou établissement autorisé ou toléré dans lequel on propose « à tous venants » (Furetière) divers jeux et qui comporte plusieurs tables de jeux. L'« Académie des jeux » ou « Maison académique » donne son nom aux recueils de règles de jeux qui paraissent régulièrement à partir du milieu du XVII^e siècle.

Brelan : désigne à l'origine trois dés, puis un lieu de jeu (équivalent du tripot), enfin un jeu de cartes, au XVII^e siècle, où les joueurs tiennent chacun trois cartes, qui est apparenté au lansquenet.

Tripot : enclos ou salle de jeu de paume (XV^e siècle), puis maison de jeu (au sens péjoratif, fin XVII^e siècle) en général clandestine ; par extension : cabaret, taverne

Banquier : le même mot désigne celui qui fait commerce de l'argent et celui qui (joueur ou professionnel du jeu), dans les jeux d'argent (1680), « tient la banque », c'est-à-dire a devant lui la somme d'argent mise en jeu destinée à payer les gagnants. Les joueurs qui s'affrontent à lui sont les pontes. Ils taillent, lorsqu'ils distribuent les cartes.

Chevalier d'industrie : homme vivant des jeux d'argent, malhonnêtement ; tricheur (XVIII^e siècle).

Hasard : nom d'un jeu de dés au Moyen Âge (terme arabe pour désigner le dé : *az-zahr* puis espagnol : *azar*). Par extension, le jeu de hasard est un jeu où le calcul et l'habileté n'ont aucune part.

Atout : mot créé au XV^e siècle, venant d'à tout. Carte(s) qui l'emporte(ent) sur les autres. C'est la clé du succès obtenu par chance ou réflexion. La notion, sans le nom, vaut pour les jeux antérieurs et s'applique à toutes les situations en balance : bataille ou négociation.

Les grandes familles des jeux (dits de société) :

- Jeux de hasard pur : *les dés* (Antiquité), *le jeu de l'oie* (Italie, fin XVI^e s.) ; de hasard raisonné : *dés associés aux marelles*, *le trictrac* (XVI^e s.), *le jacquet* (XVI^e s.).
- Jeux de stratégie par affrontement : *les échecs* (Inde → monde arabo-musulman → Espagne, XVII^e s. → Europe, XIII^e s.) ; *les dames* (XVI^e s.).
- Jeux de paris sur combinaisons, loteries : *la blanche* (XVI^e s.), *le loto* (Italie, XVI^e s.), *le loto-dauphin* (France, XVIII^e s.), les grandes loteries publiques (ex. : France au XVIII^e s.).
- Jeux de paris sur tableaux : *la hoca* (Espagne, XVI^e s. ; France, XVII^e s.), *le biribi* (Italie, XVII^e s. ; France, début XVIII^e s.), *la cavagnole* (XVIII^e s.), *la roulette* (XVIII^e s.).
- Jeux de cartes, nombreuses variantes à partir de leur apparition et de leur rapide diffusion, fin XIV^e siècle. Par combinaisons : *la bassette* (Italie, XV^e s.), *le lansquenet* (Allemagne, XVI^e s.), *le brelan* (XVII^e s.), *le pharaon* (Italie, XVII^e s. ; France, surtout XVIII^e s.). Par combinaisons et levées : *le piquet* (France, XVII^e s.). Par levées : *l'homme* (Espagne, XVII^e s.), *le whist* (Angleterre, XVII^e s.). Par levées et décompte : *les tarots* (Italie, XV^e s.) ; *la brusquemille* (France, XVIII^e s.).

Origines géographiques des jeux : elles sont souvent orientales ; pour la période médiévale et surtout les Temps modernes, italiennes ou espagnoles avec un passage généralement par la France (surtout aux XVII^e et XVIII^e siècles).

Exposition

Du 17 mars au 21 juin 2009
Bibliothèque nationale de France
Bibliothèque de l'Arsenal
1, rue de Sully, 75004 Paris

Commissaire : Ève Netchine
Coordination : Maud Calmé
Scénographie : Cyril Chantereau
Graphisme : Sylvie Astié

Du mardi au dimanche 12h-19h
Fermé lundi et jours fériés
Entrée : 7 euros, TR : 5 euros

Catalogue de l'exposition

Jeux de princes, jeux de vilains
Sous la direction d'Ève Netchine
Coédition BnF / Seuil, 2009

Sur internet

Exposition virtuelle et dossiers pédagogiques
<http://expositions.bnf.fr/jeux>

Activités pédagogiques

(hors vacances scolaires)
Visites guidées : mardi et jeudi à 14h
46 euros par classe

Visites guidées gratuites pour les enseignants : mercredi à 14h30

Réservation obligatoire
au 01 53 79 49 49

Parcours pédagogique

pour les 8-12 ans
disponible à l'entrée de l'exposition

Bibliographie

BELMAS, Élizabeth. *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e - XVIII^e siècles)*. Paris, Champ Vallon, 2006.

FREUNDLICH, Francis. *Le Monde du jeu à Paris (1715-1800)*. Paris, Albin Michel, 1995

LHÔTE, Jean-Marie. *Dictionnaire des jeux de société*. Paris, Flammarion, 1994

MEHL, Jean-Michel. *Les Jeux au royaume de France, du XIII^e siècle au début du XVI^e siècle*. Paris, Fayard, 1990

Fiche pédagogique

Réalisation : Hélène Pomme
Sous la direction d'Anne Zali
Conception graphique : Ursula Held
Suivi éditorial : Lucie Martinet
Impression : Imprimerie de la Centrale, Lens

Remerciements à Khadiga Aglan

Document disponible pour les enseignants à l'espace pédagogique, ou à l'entrée de l'exposition, ou sur demande

© Bibliothèque nationale de France