

**TECHNIQUES D'EXPRESSION**  
**LEA . LICENCE . SEMESTRE 1**  
**Session de janvier 2010 . J.C. Scamaroni/A. Volmerange**

- 1) En utilisant les techniques étudiées et exploitées en cours, vous établirez de ce texte un plan détaillé qui respectera la méthodologie propre à cet exercice (15 points).
- 2) Vous rédigerez ensuite une réaction à ce texte, structurée et argumentée, en un paragraphe d'une quinzaine de lignes au maximum (5 points).

**LES JEUX ET LES HOMMES**

Les jeux, sous des formes diverses, ont traversé les civilisations, les sociétés et les siècles. Nous tâcherons ici d'exposer et d'analyser quelques-unes des raisons de cette étonnante permanence.

La stabilité des jeux est remarquable. Les empires, les institutions disparaissent, les  
5 jeux demeurent, avec les mêmes règles, parfois avec les mêmes accessoires. C'est, d'abord, qu'ils ne sont pas importants et qu'ils possèdent la permanence de l'insignifiant. Il y a là un premier mystère. Car, pour bénéficier de cette sorte de continuité à la fois fluide et obstinée, ils ne sont cependant pas semblables aux feuilles des arbres qui meurent d'une saison à l'autre et qui se perpétuent néanmoins identiques à elles-mêmes ; ils ne sont pas semblables non plus  
10 à la pérennité du pelage des animaux, du dessin des ailes des papillons, de la courbe des spirales des coquillages qui se transmettent, imperturbables, de génération en génération. Les jeux ne jouissent pas de cette identité héréditaire. Ils sont innombrables et changeants. Ils revêtent mille formes inégalement réparties, comme les espèces végétales ; mais infiniment plus acclimatables, ils émigrent et s'adaptent avec une rapidité et une aisance également  
15 déconcertantes. Il en est peu qu'on ait vus demeurer longtemps la propriété exclusive d'une aire de diffusion déterminée. Quand on a cité la toupie, décidément occidentale, et le cerf-volant demeuré inconnu, semble-t-il, en Europe, jusqu'au XVIIIème siècle, que reste-t-il ? Les autres jeux sont répandus, à date ancienne, sous une forme ou sous une autre, dans le monde entier. Ils fournissent une preuve de l'identité de la nature humaine. Si l'on a pu  
20 parfois localiser leur origine, on a dû renoncer à limiter leur expansion. Chacun séduit partout : on est forcé de convenir d'une universalité singulière des principes, des codes, des engins, des prouesses. Stabilité et universalité se complètent.

Elles apparaissent d'autant plus significatives que les jeux sont largement dépendants des cultures où ils sont pratiqués. Ils en accusent les préférences, ils en prolongent les usages,  
25 ils en reflètent les croyances. Dans l'antiquité, la marelle est un labyrinthe où l'on pousse une pierre —c'est-à-dire l'âme— vers la sortie, c'est-à-dire la mort. Avec le christianisme, le dessin s'allonge et se simplifie. Il reproduit le plan d'une basilique : il s'agit de faire parvenir l'âme, de pousser le caillou jusqu'au Ciel, au Paradis, à la Couronne ou à la Gloire, qui coïncide avec le maître-autel de l'église, schématiquement représentée sur le sol par une suite de rectangles.  
30 Dans l'Inde, on jouait aux échecs avec quatre Rois. Le jeu passa dans l'Occident médiéval. Sous la double influence du culte de la Vierge et de l'amour courtois, l'un des Rois fut transformé en Reine ou en Dame, qui devint la pièce la plus puissante, tandis que le Roi se trouvait confiné au rôle d'enjeu idéal, mais quasi passif, de la partie. L'important, toutefois,

est que ces vicissitudes n'ont pas atteint la continuité essentielle du jeu de la marelle ou du jeu  
35 des échecs.

On peut aller plus loin et dénoncer d'autre part une solidarité véritable entre toute  
société et les jeux qui s'y trouvent pratiqués avec prédilection. Il existe, en effet, une affinité  
qui ne peut que s'accroître entre leurs règles et les qualités et défauts ordinaires des membres  
de la collectivité. Ces jeux préférés et plus répandus manifestent, pour une part, les tendances,  
40 les goûts, les façons de raisonner les plus communes et, en même temps, ils éduquent et  
entraînent les joueurs dans ces mêmes vertus ou ces mêmes travers, ils les confirment  
insidieusement dans leurs habitudes ou leurs préférences. De sorte qu'un jeu qui est en  
honneur chez un peuple peut, à la fois, servir à définir certains de ces caractères moraux ou  
intellectuels, fournir une preuve de l'exactitude de la description et contribuer à la rendre plus  
45 vraie en accentuant ces caractères chez ceux qui s'y adonnent.

Il n'est pas absurde de tenter le diagnostic d'une civilisation à partir des jeux qui y  
prospèrent particulièrement. En effet, si les jeux sont facteurs et images de culture, il suit que,  
dans une certaine mesure, une civilisation et, à l'intérieur d'une civilisation, une époque peut  
être caractérisée par ses jeux. Ils en traduisent nécessairement la physionomie générale et  
50 apportent des indications utiles sur les préférences, les faiblesses et les forces d'une société  
donnée à tel moment de son évolution.

Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, 1958.