

# LE JEU COMME SYMBOLE

## PHILOSOPHIQUE

Héraclite – Platon

PIERRE BILLOUET

### INTRODUCTION

Les joueurs n'ont pas attendu les philosophes pour traverser symboliquement la vie, ni pour combattre sur un champ de bataille ou pour s'enrichir. On peut évoquer le jeu de Senet de l'Égypte ancienne – le mot "senet" signifie "passage" – mais aussi la Marelle des cours d'école qui conduit les enfants de la terre au ciel ; les Échecs indiens où il s'agit de tuer le roi adverse et le Go japonais où il faut agrandir et défendre son territoire, sans oublier les Billes ou le Monopoly ! En ce sens les jeux peuvent être compris comme des symboles allégoriques : les joueurs d'Échec ou de Go ne sont pas des soldats mais le jeu représente un champ de bataille abstrait, alors qu'un jeu de soldats de plomb représente un champ de bataille concret. Le jeu n'est pas la chose et une analyse philosophique régionale en est possible, parallèlement à une philosophie des mathématiques, de l'amour ou de la poésie. Mais est-ce que le jeu peut être un symbole dans le cadre d'une philosophie générale : non pas comme objet d'étude mais comme élément de la démarche philosophique, comme philosophème ? Pour répondre à cette question le plus simple est de chercher chez les philosophes si le jeu est thématisé, et comment.

Aristote : si l'homme était apolitique par nature il serait comme « une pièce isolée au jeu de tric-trac<sup>1</sup> ». Et Socrate : le dieu Theuth a inventé l'écriture, « le tric-trac et les dés<sup>2</sup> »<sup>2</sup>. On retrouve le tric-trac dans les Lois de Platon et dans le célèbre fragment 52 d'Héraclite... Or ce jeu de hasard et de calcul, qui consiste à lancer deux dés agités dans un cornet pour faire avancer quinze dames, est apparu vers le début du XVI<sup>e</sup> siècle<sup>3</sup> ! Il faut donc lire plus

<sup>1</sup> Aristote, *Politique*, 1253a, tr. J. Tricot, Vrin, 1970, p. 29.

<sup>2</sup> Platon, *Phèdre*, 274d (tr. L. Robin, Pléiade, 1950, p. 74 ; désormais : LR 74).

<sup>3</sup> Isabelle Bardies-Fronty, Ann-Elizabeth Dunn-Vaturi, éds, *Art du jeu, jeu dans l'art : de Babylone à l'Occident médiéval*. Paris, Éd. La Réunion des musées nationaux,

précisément les mots grecs pour comprendre le symbole.

Mais nous pouvons déjà dire que, par le symbole du jeu, Aristote dénonce l'absurdité de l'individualisme : de même qu'une pièce isolée n'a aucun sens de même un homme sans relations civiques et sociales est comme une bête solitaire ou un dieu indifférent. Ici le jeu est compris dans une analogie (une égalité de rapports) : de même que les jetons n'existent que dans tel jeu suivant telle structure, de même les hommes n'existent que dans telle cité suivant telle constitution. Une question intéressante consisterait à demander si le rapport est posé par Aristote en vue d'explication – s'il est seulement didactique – ou si Aristote l'énonce parce que le rapport jeu/cité existe par nature, s'il possède une dimension ontologique. Mais laissons cela pour le moment et notons d'autre part que le jeu en général ne mérite pas, selon Aristote, d'être considéré comme une activité autosuffisante dotée de valeur absolue : « ce n'est pas dans le jeu que consiste le bonheur. (...) Au contraire ; s'amuser en vue d'exercer une activité sérieuse (...) voilà, semble-t-il, la règle à suivre.<sup>4</sup> » Le jeu n'est qu'une récréation permettant de reconstituer des forces pour l'action ou pour l'étude, comme la récréation des écoliers qui ne devraient pas, selon Hegel, étudier suivant « une pédagogie fondée sur le jeu.<sup>5</sup> »

L'usage par Aristote du symbole du jeu suppose donc que celui-ci, même s'il n'est pas sérieux, permet de penser analogiquement le politique – qui est sérieux. Or le mot 'symbole' possède d'abord un sens fragmentaire : le σύμβολον permet la reconnaissance réciproque parce qu'il n'est pas d'abord le signe d'une autre chose (le jeu/la cité ; la colombe/la paix) mais la moitié d'une même chose, matérielle (une pièce de monnaie) ou immatérielle (un mot de passe, un souvenir<sup>6</sup> ou une foi commune). Dans le *Banquet* de Platon Aristophane dit que chacun de nous est « symbole d'homme » (191 d) : le jeu amoureux n'est pas analogique dans la bouche du poète ; contrairement à l'initiation

2012, p. 68-73 & p. 104-5. Catherine Breyer, *Jeux et jouets à travers les âges*, Bruxelles, Éditions Safran, 2010, p. 121 sq. Jean-Marie Lhôte, *Dictionnaire des jeux de société*. Paris, Flammarion, 1996, p. 524-525.

<sup>4</sup> Aristote, *Éthique à Nicomaque*, tr. Tricot, Vrin, 1972, p. 507.

<sup>5</sup> Hegel, *Philosophie du Droit*, § 175, tr. Dérathé, Vrin, 1975, p. 209.

<sup>6</sup> cf. la reconnaissance d'Ulysse par Pénélope à partir d'un souvenir commun (*Od.*, XXIII, 183 sq.).

socratique l'amant ne désire pas autre chose que l'aimé.

Le problème est donc celui-ci : lorsque l'on parle de jeu en philosophie de quoi parle-t-on et suivant quel mode de symbolisation procède-t-on ? Si le tric-trac n'existe pas dans l'Antiquité de quoi parlent Héraclite, Platon et Aristote ? De quel jeu et comment comprennent-ils le jeu et le jouer ? Et d'autre part quel usage font-ils de cette référence : le jeu est-il un signe renvoyant à une thèse, un argument, un concept qui seraient les véritables philosophèmes alors que le tric-trac pourrait être remplacé par le jeu d'échecs pour présenter la même thèse politique – ou bien le jeu et le jouer sont-ils des réalités culturelles et des moments philosophiques, des symboles au sens fragmentaire ?

Enfin une telle symbolique (ambiguë ?) se trouve chez d'autres auteurs : chez les stoïciens le symbole est légèrement différent lorsqu'ils estiment que nous devons bien jouer notre rôle ; Nietzsche estime que « l'homme compte parmi les coups heureux et les plus excitants du jeu que joue "le grand enfant" d'Héraclite<sup>7</sup>... » On trouve aussi le jeu du monde chez Fink ou Heidegger, le libre jeu des facultés sous la plume de Kant, tandis que Schiller assigne au jeu une fonction de réconciliation des facultés disjointes par Kant<sup>8</sup> ; Sartre parle du jeu du garçon de café et Derrida lit les structures de Levi-Strauss en opposant le jeu imprévisible du monde à leur jeu sûr<sup>9</sup>. Un même mot peut-il nommer avec rigueur tant de philosophèmes ? A. Stanguennec a montré que les mots de Kant changent de sens sous la plume de Hegel, les concepts du premier étant déformés et transformés lorsqu'ils sont replacés dans la problématique du second<sup>10</sup>. Peut-être en va-t-il aussi pour les mots "jeu" et "jouer" s'ils sont bien des philosophèmes. Quoi qu'il en soit ce survol indique l'étendu des problèmes et la nécessité de limiter le propos !

Le célèbre fragment 52 d'Héraclite, qui est le premier à mentionner ce qu'on traduit par "tric-trac", fera l'objet d'une première partie,

suivie d'un examen de l'analogie guerre/jeu chez Platon<sup>11</sup>.

## HÉRACLITE

### LE CONTEXTE ET LA SOURCE DU FRAGMENT 52

Le fragment est bien connu et partiellement cité à partir de la première traduction française de la source : Le temps est un enfant qui joue au tric-trac<sup>12</sup>.

Avant de chercher à le comprendre une précision sur l'enfant et le tric-trac semble nécessaire.

L'histoire moderne des jeux grecs repose sur un livre de Becq de Fouquière aujourd'hui complété et critiqué à partir de l'analyse des découvertes archéologiques que plusieurs expositions récentes ont présentées<sup>13</sup>. H.I. Marrou dit que l'enfant grec « se servait alors, comme il se sert encore, de hochets, de poupées, souvent articulées, de chevaux à roulettes et de petites voitures, de petite vaisselle et de petits outils pour la dinette ou le jardinage ; de balles et surtout d'osselets pour les jeux d'adresse. »<sup>14</sup> Et il insiste sur l'opposition entre l'usage pédagogique des jeux dans les écoles maternelles modernes et « l'aimable spontanéité » de l'enfance libre regardée par les Grecs avec « une indulgence amusée ». Marrou ajoute que les philosophes sont des « gens graves [qui] s'inquiétaient du temps perdu pendant ces premières années et [qui] voudraient hâter le début du travail scolaire » à 6 ans (Platon), à 5 ans (Aristote) ou même à 3 ans selon Chrysippe. Avec l'institution des écoles maternelles (de Comenius à Kergomard) puis les laboratoires de Recherche et Développement de jeux éducatifs destinés élèves, aux bébés et aux vacanciers, on peut dire

<sup>11</sup> La première partie provient d'une conférence donnée pour la Société Nantaise de Philosophie le 16 mars 2018. La seconde partie d'une participation aux Rencontres de Sophie, Nantes, 16 mars 2019.

<sup>12</sup> Hippolyte de Rome, *Philosophumena ou Réfutation de toutes les hérésies*, tr. A. Siouville, Paris 1928, p. 180.

<sup>13</sup> Becq de Fouquière, *Les jeux des anciens : leur description, leur origine, leurs rapports*, Paris, 1869 ; et cf. supra, note 3.

<sup>14</sup> H.I. Marrou, *Histoire de l'éducation dans l'Antiquité*, 1, 1948 ; éd. citée : 7<sup>e</sup> éd., Point Seuil, p. 216-217.

<sup>7</sup> Nietzsche, *La généalogie de la Morale*, II<sup>e</sup> dissertation, 16, tr. Hildenbrand et Gratien, Folio, p. 95.

<sup>8</sup> Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, éd. R. Leroux, Aubier-Montaigne, 1992 : lettres 14 & 15.

<sup>9</sup> J. Derrida, « la structure, le signe et le jeu », dans L'écriture et la différence, Seuil, 1967 p. 427.

<sup>10</sup> cf. A. Stanguennec, *Hegel critique de Kant*, Paris, 1985, PUF, p. 23 et p. 338 sq.

que l'enfance a été bien investie par les gens graves !

C'est peut-être que du jeu (*παιδιά*) à l'éducation (*παιδεία*) il n'y a qu'une lettre de différence. On a pu douter de la traduction de *παιδιά* par jeu<sup>15</sup> mais si le terme grec « n'est pas strictement équivalent au français jeu ou à l'allemand Spiel, (...) il leur est suffisamment apparenté pour que le rapprochement ait un sens. (...) Le grec connaît plusieurs équivalents, mais les textes de Platon et Aristote, entre autres, montrent que *παιδιά* et les mots de la même famille tendent à occuper tout le champ, en conservant toutefois une connotation de "non-sérieux" plus marquée qu'en français ou en allemand<sup>16</sup>. »<sup>1</sup> On pourrait traduire aussi par "enfantillage" et R. Caillois caractérise la *παιδιά* comme « la puissance primaire d'improvisation et d'allégresse<sup>17</sup> », la joie de vivre insoucieuse de tous les équipages. Mais le "jeu" est une notion plurielle qui peut aussi renvoyer à l'*ἄθυρμα* homérique<sup>18</sup> lisible dans fragment 70 d'Héraclite et dans *Les Lois* (796b) de Platon (les enfants doivent danser, en imitation de l'amusement auquel se livre Athéna parée de son armure complète). Ce peut être aussi l'*ἀγών* : pancrace, pugilat, et guerre des boutons ! Et la désinence *inda*, permet de forger le nom d'un jeu à partir d'un substantif, par exemple le jeu du roi : *βασιλίνδα*<sup>19</sup>. Enfin, pour simplifier les choses, le mot français venant du latin *jocus* a intégré le sens de *ludus*... et peut aussi désigner le mouvement d'un organe ("il y a du jeu", en grec : *ἐνέργεια* ; *τὸ κίνημα*).

Quant au tric-trac, il s'agit d'une variante, au XV<sup>e</sup> siècle, d'un jeu médiéval nommé "jeu des tables", mentionné dans la chanson de Roland et dérivé du jeu romain des Douze caractères – le ludus duodecim scriptorum – décrit par Ovide<sup>20</sup>. Ce jeu se joue sur un plateau avec des

15 Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, Corti, p. 67.

16 Robert Muller (1997), *La doctrine platonicienne de la liberté*, Paris, Vrin, p. 274.

17 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Folios essais, p. 75.

18 Il. XV 363 ; Od. XVIII, 323.

19 Muller, p. 274 note 2.

20 Ovide, *l'art d'aimer*, III, 363. Cf. C. Breyer, op. Cit., p. 87. Et cf. Schädler, U. (1995) "XII Scripta, Alea, Tabula : New Evidence for the Roman History of 'Backgammon'" de Voogt, A. (ed.) *New Approaches to Board Games Research : Asian Origins and Future Perspectives*. Working Papers Series 3. International Institute for Asian Studies, University of Leiden. pp. 73-97.

dés mais ce n'est pas lui qu'évoquent Héraclite, Platon et Aristote.

Dans le *Phèdre* (274d) Platon évoque l'invention de deux (familles de) jeux : la pette et les dés. Pour *πεσσεία* (att.) ou *πεττεία* : le dictionnaire Bailly donne " sorte de jeu de trictrac ". Et pour *κυβεία* : 1. jeu de dés ; 2. hasard. Mais si les traducteurs suivent Bailly pour le jeu de dés, ils divergent quant à la pette. Tricot traduit le mot par " tric-trac " dans le passage du *Politique* d'Aristote cité en introduction et Pellegrin traduit simplement par " jeu " dans son édition<sup>21</sup> ; dans l'édition Bodéüs on lit " damier ", la traductrice expliquant que « le substantif *pessos* désigne un jeton de jeu, un pion dans un ensemble nommé *pesseia*, sans qu'on puisse prétendre préciser davantage la forme de jeu concerne<sup>22</sup> ». Brisson traduit par " tric-trac " mais explique dans l'index de sa grande édition de Platon que le terme « désigne un jeu de stratégie dans lequel on déplace des pions sur un échiquier.<sup>23</sup> » Taillardat donne, pour *pessos*, soit « jeu de calcul ne laissant aucune place au hasard et consistant à déplacer des pions sur un tablier (cf. notre jeu d'échecs ou de dames) » soit « jeu à la fois de calcul et de hasard consistant à déplacer des pions sur un tablier selon les indications fournies par les dés ou les osselets (cf. notre jeu de tric-trac ou de jacquet)<sup>24</sup> ». Dans son *Héraclite* Pradeau retient le mot " tric-trac " par « pure convenance<sup>25</sup> » en considérant que les règles du jeu nous sont inconnues.

En fait l'histoire des jeux permet de distinguer les jeux de stratégie (« games with counters » : *petteia*) et les jeux de hasard (« games of chance » : *kubeia*)<sup>26</sup> dont il existait trois jeux de plateau : le Cinq Lignes (le

21 Aristote, *Les Politiques*, 1253a, traduction Pierre Pellegrin, in Aristote, *Œuvres*, s.d. P. Pellegrin, Paris, 2014, Flammarion, p. 2325.

22 Aristote, *Politique*, traduction par Marie-Paule LoicqBerger, in Aristote, *Œuvres*, s.d. Richard Bodéüs, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 2014, p. 379. Citation : note 23, p. 1355.

23 Phèdre, dans Platon, *Œuvres complètes*, éd. Brisson, Flammarion, p. 1292. Dans Alcibiade, 110e la traduction est « le jeu de tric-trac ». (tr. J.F Pradeau et Ch. Marboeuf, éd. Brisson, 2008, p. 10). Cf. l'index : *petteia*, p. 2178.

24 Jean Taillardat (1967), *Suétone, extraits byzantins*, Belles Lettres, Paris, p. 149.

25 Pradeau, *Héraclite*, G.F., p. 304.

26 cf. Schädler, U. (2008). "Pente Grammai—the ancient greek board game Five Lines". In : Proceedings of the Board Game Studies Colloquium xi. Ed. By J. Silva. Associação Ludus, pp. 173–196 ; citations : p. 185.

pentagramme<sup>27</sup>), le Onze lignes qui est peut-être une variante du Pentagramme, et le Diagrammismos que Suétone classe dans les jeux de hasard<sup>28</sup>. Un quatrième jeu connu, la polis (le Jeu de la Ville), est un jeu de stratégie « often wrongly called petteia »<sup>29</sup>, où chaque joueur doit s'emparer des jetons de l'adversaire en les entourant. En somme la petteia ne peut pas être le tric-trac (anachronisme), ni le Pentagramme, le Onze lignes ou le Diagrammismos, et il est hasardeux de l'illustrer par les représentations du pentagramme joué par Achille et Ajax sur les amphores d'Exekias.

Enfin les enfants ne jouent pas à la petteia, qui est un jeu si complexe que l'on ne trouverait, dans une cité de dix mille hommes, guère plus d'une cinquantaine de bons joueurs (Platon, *Politique*, 292 e). Les enfants ne jouent pas à la petteia, mais les adultes ou les dieux peuvent se conduire comme des enfants. Lors de la guerre de Troie Apollon « abat le mur achéen aussi aisément qu'un enfant, sur le sable, au bord de la mer, quand il a fait des constructions pour s'amuser, les renverse des pieds et des mains, en se jouant<sup>30</sup>. » Il faut noter que Homère ne parle ni du temps ni d'un dieu qui gouverne le monde, encore moins d'un dieu créateur du monde, mais d'un dieu qui intervient sur un champ de bataille ; et il ne dit pas que l'action d'Apollon est ludique, insouciante, désinvolte, maladroite mais qu'elle est facile, aisée. Il suggère que, pour un dieu, intervenir dans le cours du monde est aussi aisément que, pour un enfant, renverser un château de sable, et il se garde bien de dire que l'intervention d'Apollon est un amusement : elle est sérieusement placée dans le cours de la guerre et elle est efficace. Nous avons ici une image mythique du jeu, différente de l'image des jeux athlétiques auxquels se livrent les prétendants convoitant

Pénélope<sup>31</sup> ou des jeux funéraires, comme ceux qu'organise Achille en l'honneur de Patrocle.

Tout ceci permet de dire que la référence philosophique à des jeux renvoie à un élément familier de la culture grecque antique.<sup>32</sup>

## LE FRAGMENT 52

*αἰών παῖς ἔστι παιζων, πεσσεύων παιδὸς ή βασιληή.*

La source du fragment 52 de l'édition classique de Diels-Kranz (1903, 1951<sup>33</sup>) est un polémiste chrétien, Hippolyte de Rome, qui écrivit en grec, vers 230, contre Noët... qui ne serait pas un vrai chrétien parce qu'il est « évident<sup>34</sup> » que c'est un disciple d'Héraclite ! Le fragment est donné dans la phrase suivante :

*Que l'univers soit un enfant, et, à travers les siècles, le roi éternel de toutes choses, c'est ce qu'Héraclite déclare par ces paroles : "Le temps est un enfant qui joue au tric-trac ; c'est à un enfant qu'est l'empire." (p. 180)*

Dans la nouvelle édition des textes préplatoniciens, publiée récemment par Laks et Most, le sens de la citation telle que l'entendait Hippolyte serait plutôt :

*L'éternité est un fils qui joue, pousse des pions ; la royauté est celle du fils.*<sup>34</sup>

Comment faut-il comprendre le jeu héracliteen ? Dès l'Antiquité, nous disent Laks et Most, deux interprétations du travail d'Héraclite opposent ceux qui pensent qu'il « défait les identités et classifications communes » dans le cadre d'une « critique de l'identité en général » alors que les autres considèrent qu'il vise ce faisant « une identité supérieure – appelée dieu ou logos. » (p. 255).

<sup>27</sup> Cf. Schädler, 2008, et Bardiès-Fronty & Dunn-Vaturi, op. cit., p. 60.

<sup>28</sup> Cf. Leslie Kurke, *Ancient Greek Board Games and How to Play Them*, Classical Philology, juillet 1999.

<sup>29</sup> Ulrich Schädler (2013). *The Encyclopedia of Ancient History*, First Edition. Edited by Roger S. Bagnall, Kai Brodersen, Craige B. Champion, Andrew Erskine, and Sabine R. Huebner, pp. 2841–2844.

<sup>30</sup> Il., XV, 362. tr. Lasserre, Garnier, 1960 p. 271. L'expression ἀθύρματα νηπίεησιν est reprise par Héraclite (DK 70).

<sup>31</sup> Hippolyte de Rome, op. cit., p. 184.

<sup>32</sup> Diels, *Die Fragmente der Vorsokratiker*, Berlin, 1903, 2 t. Réédition par W. Kranz, Zürich, 1951, 2004–2005. Traduction : s.d. J.-P. Dumont, *Les présocratiques*, Gallimard, coll. Pléiade, 1988.

<sup>33</sup> Laks A. et Most G-W. (2016). *Les débuts de la philosophie*, Fayard, p. 325.

Parmi les interprétations récentes d'Héraclite je présenterai ces deux compréhensions d'abord à travers la proposition de Marcel Conche reconstituant la thèse mobiliste que je discuterai ensuite à partir de la lecture de Clémence Ramnoux puis de Jean Bollack et Heinz Wismann. Et je terminerai en revenant à la pétie chez Platon et Aristote.

## MARCEL CONCHE

πάντα ρεῖ

Conche a donné deux lectures du fragment d'Héraclite (1973/1974 et 1986) dans le contexte de la perte contemporaine du sens : comment penser que le monde en lequel les nazis lancent des bébés vivants dans un brasier, soit un monde ordonné, logique ? Un mal peut être relatif, par exemple la douleur infligée pour soigner un malade, mais « la souffrance des enfants est un mal absolu, une tâche indélébile dans l'œuvre de Dieu, et elle suffirait à rendre impossible une théodicée quelconque. »<sup>35</sup>

Dans *l'Orientation philosophique* (1974) le temps est un enfant qui s'amuse (p. 151) et le fragment 52 (p. 156) est :

*le temps-sans-limite est un enfant qui joue au tric-trac. Royauté d'un enfant.*

Dans *Pyrrhon ou l'apparence* (1973) l'enfant joue le jeu savant de la pétie « comme s'il s'agissait d'un jeu de hasard »<sup>36</sup> : alors que les coups d'un joueur adulte visent à dominer le processus, le temps est a-logique comme la conduite d'un enfant ; c'est-à-dire que les coups du sort sont aléatoires.

Conche distingue l'héraclitéisme sceptique, c'est-à-dire la philosophie de l'écoulement « de l'enfant joueur qui pousse ses pions ainsi plutôt qu'autrement sans savoir pourquoi et sans raison » (*Pyrrhon*, p. 151) – de l'héraclitéisme du logos qui comprend « l'unité logique des contraires » (p. 146). On a donc ici l'opposition classique entre l'enfance irrationnelle et l'intelligence du Logos, qui est aussi bien l'opposition entre la présentation tragique de la

<sup>35</sup> Marcel Conche, *Orientation philosophique*, 1974, Éditions de Mégare, p. 28. Le brasier : p. 30. Pour une mise en perspective personnelle, cf. M. Conche, *ma vie antérieure*, encre marine, p. 52, p. 85-87.

<sup>36</sup> M. Conche, *Pyrrhon ou l'apparence*, 1973, Éditions de Mégare, p. 152.

Fortune, et la compréhension philosophique du devenir dramatique. Même si l'enfant pousse les pions n'importe comment, il le fait dans le cadre du jeu réglé des lois éternelles de la nature. Pour lui il y a des pions, pour nous il y a le logos, par exemple la mort viendra nécessairement de l'intérieur même du fait de naître, le jour de la nuit et ainsi de suite. Le conflit des opposés n'est pas aléatoire ou apparent, il est logique : « les conflits ne sont plus que dramatiques, non tragiques. Tous les déchirements du monde consonent finalement dans une note heureuse – pour celui qui est à l'écoute du logos » (p. 149) – de sorte que « la sagesse est de devenir le joueur de ce jeu en acceptant la règle du jeu et la distribution des chances. » (*Orientation*, p. 156). Il y a deux temps, le temps tragique des poètes et le temps dramatique des philosophes. Le temps-enfant (des poètes) joue n'importe comment mais pour les philosophes chaque coup a une logique interne (= une place sur le plateau) tel que le coup suivant ne peut être n'importe où.

En 1986 Conche publie « la totalité des fragments dans un seul ouvrage »<sup>37</sup> où il donne le texte grec, une traduction, et des commentaires philologiques et philosophiques. Cherchant à « bien entendre » (p. 7) les fragments, il refuse le classement alphabétique (c.a.d. arbitraire) de Diels & Kranz et veut montrer comment ils « forment système ». Héraclite n'est pas obscur mais dit, sous de multiples facettes, que tout s'écoule toujours, « car éternelle est la non-éternité » (p. 13). D'où une réorganisation du matériau qui se conclut par le célèbre πάντα ρεῖ que ne retenait pas Diels. La traduction est devenue :

*Le Temps est un enfant qui joue en déplaçant les pions : la royauté d'un enfant* (n° 130, p. 446).

Selon Conche Héraclite pense l'*aiòv* comme la force vitale homérique, la vie dans sa durée (Pindare), le temps comme puissance dont l'homme dépend. Il ne faut pas l'entendre comme *Zeit* (sinon il aurait écrit χρόνος) mais comme *Lebenzeit*, le temps infini qui apporte la limite. L'*aiòv* est l'enfant du temps (Euripide).

<sup>37</sup> Héraclite, *Fragments*, éd. Marcel Conche, Paris, 1998<sup>4</sup>, P.U.F. ; citation : p. 14.

Dans cette lecture systématique l'αἰών n'est plus le temps cosmique mais le temps humain, destinal : la pensée de la lourdeur du destin.

D'autre part, Conche ne traduit plus πεσσεύων par "jouer au tric-trac" comme dans l'*Orientation* ; la partie n'est plus un jeu de calcul et de hasard mais un jeu analogue à notre « jeu de dames »<sup>38</sup>, qui se joue avec de petits cailloux noirs et blancs et qui consiste, en poussant ses pions, à bloquer ceux de l'adversaire. L'enfant héracliteen joue un jeu guerrier visant à tuer l'adversaire : il est roi. « L'enfant est βασιλεὺς parce que, comme le roi chez Homère, il est toujours le plus fort. » (p. 449) L'adversaire du royal enfant est l'homme, toujours vaincu. Le temps est la toute puissance fatale, qui resserre l'espace de liberté en poussant ses petits cailloux noirs jusqu'à la mort de l'homme : maladie contre santé, vieillesse contre jeunesse, etc. Et il ne joue pas d'une « manière enfantine, maladroite, marquée par l'ignorance, le manque de rigueur » mais il joue « pour rien, pour le jeu lui-même » (p. 449), insouciant comme un enfant. Le devenir est un enfant qui joue sans but alors que la vie adulte est responsabilisée et finalisée. « Les hommes, devant le Temps, sont simplement marqués d'une faiblesse, d'une impuissance absolue. » (p. 449) La leçon de Conche reste opposée à la compréhension providentielle et chrétienne du temps.

En 1986, Conche distingue donc nettement αἰών et χρόνος<sup>39</sup> qu'il confondait en 1974<sup>40</sup>, mais la traduction de αἰών est restée très proche<sup>41</sup> comme si le point essentiel n'était pas cette distinction mais le déplacement d'accent quant au jeu temporel, puisque le fragment qui disait la maladresse du temps porte en fait sur l'innocence du temps, toujours inexorable. Comme dans l'interprétation des années 70 le jeu est réglé : la maladie succède à la santé, et non pas n'importe quoi ne succède n'importe comment à n'importe quoi ! « Le logos est la Règle : règle du jeu cosmique, règle du discours de celui qui sait, enfin, pour le sage, règle de

<sup>38</sup> p. 448. Bréhier donnait la même image : « le temps déplace les choses comme un enfant qui joue aux dames » (Bréhier, *Histoire de la philosophie*, tome 1, 1, PUF, Paris 1951, p. 58).

<sup>39</sup> « pourquoi pas χρόνος ? c'est qu' αἰών exprime autre chose que simplement le mot "temps" » (Héraclite, p. 447).

<sup>40</sup> « αἰών signifie la durée de vie du monde (...), la durée sans limite du temps » (*Orientation*, p. 156).

<sup>41</sup>: le temps-sans-limite est un enfant... ; 1984 : Le Temps est un enfant qui joue...

vie. »<sup>42</sup> Certes il n'y a aucune substance permanente comme les Formes platoniciennes ou les espèces aristotéliennes, mais il y a la permanence des règles de la nature, symbolisées par les règles du jeu. Il n'y a pas d'êtres, de choses, seulement des événements, « mais sans oublier que tous les changements du monde se font selon des rapports fixes, des proportions réglées<sup>43</sup>. » Et pour bien souligner que tout change, Conche répète la même chose : « personne n'a jamais contesté que la doctrine d'Héraclite impliquait une permanence à travers le changement<sup>44</sup> ». Personne ?

Tout change dit Conche, mais « il y a toutefois ce qui ne change pas, et qui donc est hors du tout : le logos comme discours vrai. » (p. 469) Pour éviter l'incohérence il écrit que « l'être d'un discours n'est pas l'être d'une chose : c'est l'être vrai » (p. 469). Ce faisant il montre bien la séparation entre le système proposé et le logos littéral d'Héraclite. D'autre part si l'αἰών est « la durée de vie » (p. 447) c'est-à-dire le temps limité, le fragment ne porte pas sur la limite (la mort) mais sur la durée finie, et il faudrait lire avec Pradeau que « le fragment dit bien quelque chose de spécifique de la vie, en l'occurrence qu'elle est un jeu puéril<sup>45</sup> ». Par une référence péjorative à l'enfant, Héraclite dirait ironiquement aux adultes qu'ils sont infantiles, qu'il jouent leur vie n'importe comment.

Nous avons donc trois compréhensions symboliques du jeu :

1. le temps cosmique est puéril, infantile, c'est-à-dire absurde ; l'enfance symbolise la maladresse par méconnaissance des règles (Conche, 1974) ;

2. le temps cosmique est innocent, enfantin (Conche, 1986) ; Axelos ne semble pas dire autre chose : « tout ce qui se manifeste dans la guerre, et par la guerre, a lieu dans le temps (αἰών) qui est joueur, royal et enfantin (fr. 52). L'être en devenir de la totalité du monde est donc "aussi" – et fondamentalement – Jeu. »<sup>46</sup>

La différence entre ces deux interprétations porte sur le jugement : dans les deux cas le temps cosmique, inexorable, n'a pas de sens,

<sup>42</sup> *Orientation*, p. 157.

<sup>43</sup> *Héraclite*, p.457.

<sup>44</sup> Ibid., p. 464.

<sup>45</sup> Pradeau, op. cit., p. 305.

<sup>46</sup> K. Axelos, *Héraclite et la philosophie*, Minuit, 1962, p. 240.

mais dans le premier cas il est décevant relativement à une providence retirée, à la mort de Dieu ; c'est aussi le sens des existentialismes de l'absurde qui ont agité les esprits au XX<sup>e</sup> siècle ; dans le second cas le temps est innocent : l'être est ce qu'il est, sans commentaire.

3. le temps humain est puéril. Le fragment s'inscrit « dans une polémique éthique dont les enfants sont l'un des termes de comparaison péjoratifs<sup>47</sup> ». Les interprétations précédentes relevaient de la métaphysique, celle-ci – qui laisse dans l'ombre le jeu de perte – relève de la morale.

Mais est-il bien question de jeu au sens où nous l'entendons ? Tel n'est pas du tout l'avis de Jacques Henriot (psychologue, spécialiste du jeu) :

*On remarquera qu'en alignant les trois mots : *pais paizōn pesseuōn*, [Héraclite] ne laisse entendre à aucun moment qu'il soit question de "jeu". Il n'est pas dit, en effet, que l'enfant "joue", ni que la *petteia* soit un "jeu". Cela ne pouvait être dit faute de mot pour le dire. (...) Pas plus que nous ne disposons des moyens de savoir si le chat "joue" avec la souris, nous ne pouvons dire avec certitude que le scribe "joue" au *Senet* sous le regard immobile de sa femme, dans le Livre des morts de l'ancienne Égypte.<sup>48</sup>*

Cette note philologique nous conduit à écouter les leçons de Clémence Ramnoux, Jean Bollack et Heinz Wismann.

## CLÉMENCE RAMNOUX

### HÉRACLITE OU L'HOMME ENTRE LES CHOSES ET LES MOTS

Dans sa thèse Ramnoux traduit conventionnellement :

*Le Temps est un enfant qui joue au tric-trac : la royauté appartient à l'Enfant.<sup>49</sup>*

Elle commente :

*Il y a bien un enfant qui joue dans les formules héraclitéennes (D.K. 52) et même un dieu-enfant ou un temps-enfant. Le malheur est qu'il reste difficile de préciser le jeu : si c'est le tric-trac, les dames, les échecs, et s'il se joue avec ou sans dés. À aucun de ces jeux d'ailleurs on ne voit le gagnant et le perdant échanger les positions de leurs pions. (p. 34)*

Mais, alors que Conche, Axelos ou Pradeau donnent au symbole du jeu (enfantin ou infantile) une dimension analogique (le jeu représente le temps cosmique ou le temps humain), Ramnoux insiste sur le maniement du langage par Héraclite. J.P. Vernant suggérait que « l'usage de calembours » et le style heurté d'Héraclite rappellent « les formules liturgiques utilisées dans les mystères, en particulier à Eleusis »<sup>50</sup>. Ramnoux dit qu'il n'est (donc) pas nécessaire pour le comprendre de chercher des sources externes à la culture grecque<sup>51</sup> (par exemple de rapprocher aiôn et Zervan (« le Temps sans âge, divinité iranienne ») (p. 399) parce que si l'on veut bien « écouter les voyelles, les consonnes, les rimes internes et les allitésrations, sur le texte grec (...) et comparer les vers d'Eschyle [“ Quelque divinité (aiôn) très haute, Apollon, ou Pan, ou Zeus » (Ag/ 55, 56) ”] (...) on lit assez clairement les noms grecs et la trace d'une tradition commune au moins à Héraclite et à Eschyle, pour laquelle les noms divins étaient tous à peu près équivalents pour

49 C. Ramnoux, *Vocabulaire et structures de pensée archaïque chez Héraclite* ; thèse parue sous le titre *L'homme entre les choses et les mots*, Belles Lettres, 1959 ; rééditée, revue et augmentée, avec une préface de Maurice Blanchot, Belles Lettres, 1968 (édition citée) : p. 399.

50 J.P. Vernant, *Mythe et pensée chez les Grecs*, Paris F. Maspéro, 1965 ; réed. La Découverte/Poche, 1996 : éd. citée : p. 391.

51 Un peu plus loin, commentant le frg 112, elle développe la référence à Zoroastre, à partir de Dumézil, et dit qu'il n'est pas « probable » que le schéma ait cheminé de la Perse à la Grèce ; le schéma tripartite (Pensée, Parole, Œuvre) se retrouvant partout dans la littérature religieuse, « il vaut donc mieux admettre qu'il ait évolué en Grèce par un mouvement autonome » (p. 402). Pour le contexte polémique de cet énoncé : cf. l'interprétation de Tannery, in Jean Voilquin, *Les penseurs grecs avant Socrate*, GF 1964, note 45 p. 232.

47 Pradeau, op. cit., p. 305.

48 J. Henriot, *sous couleur de jouer*, Corti, 1989, p. 68-69.

dire le Toujours Étant ou le Toujours Vivant. » (p. 399)

Ensuite, à partir de cette compréhension interne elle repère (p. 400) deux évolutions possibles pour les Grecs : soit prendre conscience « du caractère scandaleux, ou du non sens » des conduites religieuses et cultiver une conversation d'homme à homme, la piété se faisant « lecture intelligente du contexte des saisons ; des travaux et des jours » : préparer ainsi la science à côté de l'humanisme ; soit accentuer le caractère conservateur « des grammairiens théologiens sophistiqués » conservant les noms anciens et réinvestissant par anagrammes et jeux de mots les ontologies et les physiques en légendes.

Héraclite pourrait donc être interprété « tour à tour comme mystique et comme savant » (p. 400)... mais Ramnoux ne suit aucune de ces pistes qui conduisent à développer « d'un côté des théogonies baroques, de l'autre des métaphysiques romantiques » et à opérer « avec un grand sérieux d'herméneute. Mais on a perdu l'art de jouer avec un éternel enfant ! » (p. 225). Héraclite n'étant pas encore entré dans le langage symbolique – au sens d'un mot « servant à signifier autre chose que lui-même » (p. 223) – Ramnoux procède régressivement. Elle commence par donner une interprétation analogique des symboles, par exemple en commentant le [commentaire du] fragment 88 [par Kirk] elle évoque le « damier » du frg 52 et enchaîne sur « l'image d'un monde en tissu réversible : et d'ailleurs un tissu à damier blanc et noir est toujours un tissu réversible. » (p. 35) Le plateau de jeu est analogiquement le symbole du monde... mais elle ne file pas la métaphore ! Délaissant le signifié symbolique elle insiste sur le signifiant :

*Dans un registre scripturaire tout devient plus clair et plus facile : les mots changent de place, les mots changent de fonction. Il faut donc lire la phrase héraclitienne, autant que faire se peut, à partir des structures, et manier les mots à la façon des pions aux combinaisons changeantes... (p. 35).*

Tout se laisse lire avec le verbe “ bouger ” et aussi avec le verbe “ rester là ”,

*un peu à la façon d'une figure ambiguë qui se laisse lire en plein et en creux par un enfant. (...) Car toutes choses se laissent lire encore à la façon des pions*

*sur un échiquier. Pour celui qui sait jouer et qui a suivi la partie, elles font sens. Pour celui qui ne sait pas et ne suit pas, elles ne font aucun sens. Lu du côté des hommes il y a du juste et de l'injuste. Pour le dieu, tout est juste et comme il faut que ce soit... (p. 231).*

Cette méthode, provenant pour une part des recherches philologiques de Kirk, pour une autre de l'association psychique de Freud<sup>52</sup>, est poursuivie tout au long du livre qui évoque « l'Enfant » à plusieurs reprises. La méthode est réfléchie dans la post-face : groupant une série de 22 fragments (sur 130) elle enchaîne : « ce logos étant toujours... l'aiôn (aei ôn = étant toujours) est un Enfant...(...) Nuit et Jour c'est Un » et elle ajoute :

*il est possible de continuer le jeu. Il est possible de regrouper selon la même loi d'autres ensembles, à la façon dont les morceaux d'un puzzle s'emboîtent les uns dans les autres. (...) Plutôt qu'à un puzzle, le jeu ressemblerait à ce jeu chinois qui consiste à fabriquer un grand nombre de figures géométriques complexes, à l'aide d'un petit nombre d'éléments figurés simples. Seulement il se joue avec des éléments grammaticaux, au lieu de se jouer avec des éléments géométriques. Faut-il avouer que nous avons retardé la présentation d'un "Héraclite" complet, parce que nous cherchions encore des combinaisons nouvelles ? (...) Il faudrait presque s'excuser, si ce n'était que, parfois, travaillant ainsi on croit jouer avec l'Éternel Enfant.*  
(p. 418-419).

Et un peu plus loin :

*Ce que Héraclite a réussi à faire est à la fois très simple, un peu naïf et parfaitement clair : ajuster des phrases, en maintenant à l'intérieur de chacune la tension d'une contrariété, et les emboîter les unes aux autres, comme se succèdent au ciel les configurations changeantes des constellations (...). À la place du trop célèbre "Πάντα ῥεῖ", on aimeraient mettre "πάντα χωρεῖ", d'ailleurs attesté dans Platon (Cratyle, 402 a). Les textes sauvés donneraient*

52 Bellour R., *Le livre des autres*, éd. 10-18, 1978 : « entretien avec Clémence Ramnoux », p. 162 (Kirk) et p. 178 (Freud).

*l'équivalent sous la formule : "les choses prennent la place les unes des autres, et vice-versa" (D.K. 88). Ainsi font les mots dans le discours héraclitén. La parole du maître danse avec les étoiles. Le projet élucidé serait poétique, au sens que les poètes post-mallarméens donnent à ce mot.* (p. 420)<sup>53</sup>

Les mots d'Héraclite ne fonctionnent plus suivant la logique de la poésie épique et pas encore suivant les règles de la logique aristotélicienne (p. 369) ; pour les comprendre il faut suspendre le sérieux ordinaire et laisser jouer un « mécanisme imaginaire aussi naïf que celui qui consiste à regarder les pleins en creux, et les creux en pleins, dans une figure à lecture ambiguë. Les enfant s'y amusent ! » (p. 64).

Insistons : le symbole du jeu est passé du côté du signifiant, comme dans un rébus. Héraclite n'est plus un métaphysicien ou un moraliste mais un Queneau, ou un Mozart emboîtant les formules (cf. KV 516f) ! Ce « jeu sérieux »<sup>54</sup> est devenu un symbolefragmentaire : il y a d'un côté l'agencement héraclitén des phrases et des mots, de l'autre l'agencement par le lecteur du même matériau. Deux faces d'un même jeu royal, beaucoup de bruit pour rien... si l'on cherche un sens métaphysique ou une leçon de morale !

Mais dans ce jeu de la lectrice il y a encore la tentation synthétique et l'introduction du hasard. Certes l'agencement est un jeu mais on ne pourrait se dispenser de la visée synthétique d'un « vrai sens»<sup>55</sup>, se dispenser de construire des châteaux, quitte à les détruire pour en reconstruire d'autres. Or on peut s'en dispenser si l'on insiste complètement sur la langue.

JEAN BOLLACK & HEINZ  
WISMANN

## HÉRACLITE OU LA SÉPARATION

Au contraire de Conche, Bollack et Wismann, dans une édition complète des fragments traduits et commentés<sup>56</sup>, ne cherchent pas à entendre la leçon systématique d'Héraclite mais, comme Ramnoux, ils insistent sur la langue<sup>57</sup>. « Héraclite n'a pas de doctrine des contraires » et il ne soutient pas non plus un monisme systématique. Cette interprétation doxographique répétée ne peut conduire qu'à une « pure aporie », ce qui « aurait dû conduire scientifiquement et logiquement à remettre l'hypothèse en question. (...). [en fait] Héraclite formule le problème que lui pose la tradition du langage spéculatif » : « que peut-on dire »<sup>58</sup> ?

Il faut donc lire les mots au lieu de dire ce qu'on est sûr d'avoir compris à partir de la tradition qui remonte au *Cratyle* et au *Sophiste* (1997, p. 303). Bollack et Wismann estiment que « l'œuvre est référentielle et purement critique. Bien qu'elle puisse si largement à toutes les sources (...), elle ne construit rien, et ne développe pas de système, puisqu'elle a pour principe d'entrer dans tous les dits et tous les faits des autres. » (B&W, p. 49) Il faut sortir de l'exégèse chrétienne, au contraire des lecteurs qui « retiennent le texte avec la compréhension d'Hippolyte » (p. 39), comme on a pu le voir avec la première interprétation de *aiòv* par Conche. Depuis Platon jusqu'à Heidegger on confond Héraclite et Empédocle, et, héritant d'une « contamination millénaire » (p. 36), on projette ou répète les thèses platoniciennes, stoïciennes, ou chrétiennes, à la vaine recherche d'une cosmogonie, d'une morale, d'une « théologie puérile » ou de « la métaphysique passe-partout du tout-un »<sup>59</sup> – quant on ne fait pas des paroles d'Héraclite l'inventive aristocratique d'un « esprit aigri »<sup>60</sup> ! Or si l'on

56 J. Bollack et H. Wismann, *Héraclite ou la séparation*, Minuit, 1972 ; réédition 1995 avec une nouvelle préface (éd. citée).

57 cf. *La lecture insistante : Autour de Jean Bollack*, Colloque de Cerisy, édité par C. König et H. Wismann, Paris, 2011, Albin Michel, p. 17-18 et p. 23 – 32.

58 J. Bollack, *La Grèce de personne*, Paris, 1997, Seuil, p. 304 – 306.

59 BW p. 16. Pour les références aux interprétations critiquées, cf. 1997, p. 444-454. Pour le Tout-un, cf. p. 301-303.

60 BW p. 14. Sur le sens de 'moi' dans les aphorismes : Bollack, 1997, p. 300.

53 Ce texte étant paru en 1968 il est curieux que M. Conche puisse soutenir en 1986 que « personne n'a jamais contesté » que la doctrine d'Héraclite impliquait une permanence du logos.

54 Bellour, p. 173, 165, 168.

55 Bellour, p. 171.

veut situer Héraclite historiquement il ne faut pas chercher dans la biographie mais dans la résistance à la métaphysique naissante. « Héraclite adopte la position combattue par elle [la métaphysique] (...) pour saisir, à partir d'un autre point de vue, la différence éliminée, qu'il élève jusqu'à la différence radicale qui ne supporte aucun autre accord que sa propre contradiction. » (B&W 51) Héraclite « fait de la différence inhérente au dire le sujet qu'il traite » (p. 18), et, « s'il est vrai que tous les termes s'approfondissent pour exprimer les contre-dire, (...) on ne peut trouver, en dehors des relations internes, la "réalité" pittoresque ou terrifiante, politique ou eschatologique que les commentateurs créent par commodité pour donner "un sens" aux fragments. » (p. 24)

L'interprétation heurte donc frontalement toute une tradition philosophique de la lecture d'Héraclite, et l'on comprend ainsi pourquoi Aristote se plaignait de la ponctuation déroutante des écrits d'Héraclite<sup>61</sup>, et pourquoi Conche refuse explicitement de suivre Bollack tandis que Pradeau va jusqu'à l'ignorer dans sa bibliographie.

### LA VIE EST BIEN UN ENFANT QUI ENFAUTE, QUI JOUE. À L'ENFANT D'ÊTRE ROI<sup>62</sup>

Le fragment 52 a longtemps été interprété à partir de aiôn tel qu'il est compris par Hippolyte : le temps innocent et cruel qui joue « à faire et défaire les châteaux de sable » alors qu'il s'agit plutôt, d'un point de vue philologique, de « la durée de vie impartie à chacun », ce qui fait basculer le sens de la « vision grandiose d'une histoire ludique » à l'interprétation polémique qui sera celle de Pradeau : « la vie que l'on mène est sotte comme on voudrait que soit sot un jeu d'enfant, et le gouvernement de la cité est dans des mains malhabiles.<sup>63</sup> » Ce serait l'interprétation analogique du fragment.

Or s'il faut être attentif aux relations internes, il ne faut pas isoler un mot mais repérer comment « l'enfance si présente dans les sons [cf. l'allitération p-] est opposée à la royauté », et, par un travail étymologique et grammatical, comprendre que « faisant l'enfant,

i.e. jouant, le fils joue, avance les pions, i.e. fait un enfant. » Dès lors l'aiôn d'un homme n'est pas sa vie entière, finie (naissance-mort), mais « comprend l'enfant issu de lui et s'accomplit quand l'enfant équivaut à son père. » Le temps de la vie est bien un enfant qui enfante, et non pas : le temps cosmique ou le temps humain est puéril comme un enfant. L'interprétation du fragment est donc que

*le fils joue contre son père, qui a l'initiative, pendant quinze ans, [jusqu'à la puberté], tant qu'il est fils ; mais quand il prend la royauté [quand il enfante] il joue contre son propre fils, et il s'est substitué, comme partenaire, au grand-père. Le cycle de la vie se résout en une croissance et en une contrecroissance, issue d'elle. (p. 183-184)*

À l'enfant d'être roi, d'ouvrir la partie en poussant ses pions !

Par cette attention aux relations internes, le symbole du jeu passe du monde au langage. Conche ou Pradeau prennent les mots au sérieux pour comprendre comment le jeu symbolise le temps cosmique et la destinée humaine. Bollack prend aussi les mots au sérieux, mais il élimine la puissance métaphysique et morale du symbole au profit du jeu de mots. Il s'agit à chaque fois de contredire, sans viser rien d'autre que le contre-dire, comme un jeu enfantin. Dans le fragment 52 il semble encore y avoir une leçon d'Héraclite, non pas de métaphysique ou de morale mais de psychophysiologie : en jouant aux « mignardises » (Ronsard) chaque génération passe et est dépassée par la suivante ! Mais Bollack conteste que, pour Héraclite, il puisse y avoir en général une connaissance philosophique de la véritable nature des choses. Il faut chercher dans la syntaxe, l'étymologie, l'antiphrase, au lieu d'oublier le dire en visant le dit. Héraclite n'a probablement pas appris de Kant l'impossibilité de connaître les choses en soi mais il exprime à longueur d'aphorismes la vanité et la vacuité du discours métaphysique ! Or, depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, au lieu de considérer le sujet parlant et le langage dans lequel il est situé, on substitue « l'universalité d'une vérité à laquelle le sujet est censé s'être soumis »<sup>64</sup>.

61 Aristote, *Rhétorique*, Γ5, 1407b, 11.

62 BW, p. 182.

63 Citations : BW, p. 182.

64 BW, Préface à la deuxième édition, p. VII.

Finalement, à partir du fragment 50, nous pouvons revenir sur l'opposition entre les deux types de lecture évoqués par Lask et Most. La leçon usuelle, reprise par Conche en ouverture de son système, pose qu'il est sage que ceux qui ont écouté, non moi, mais le discours, conviennent que tout est un, c'est-à-dire qu'il est sage que le moi s'élève à l'universelle vérité métaphysique, et que celle-ci est l'identité : "tout est un". Bollack insiste au contraire sur le mot logos, qu'il ne faut pas entendre comme dogma – la correction d'Hippolyte qui vise à « suspecter toute parole comme émanant de l'hérésie du moi » (p. 176) –, mais comme le rapport du dire et du dit :

*La maîtrise de l'art suppose la connaissance de ce qui sépare le dire de ce qu'il dit (...). On ne dit en accord qu'à la condition d'avoir perçu la distance d'un rapport qui, dans le dire même, assure la contradiction.* (p. 177)

Le fragment 50 dit plutôt que l'art est bien d'écouter, non moi, mais la raison, pour savoir dire en accord, toute chose-une. (p. 175) Le logos n'est pas plus le langage de la nature, la raison hégélienne, la langue de l'Être ou la loi qui règle le devenir<sup>65</sup>. Logos est la raison des contraires, le pur rapport sans résolution.

Héraclite isole le logos « dans sa fonction et sa structure propre », il ne développe pas l'hypothèse spéculative d'un flux perpétuel opposé à la permanence parménidienne préparant le dépassement dialectique de Platon<sup>66</sup>. Le double sens n'est donc pas amené par un jeu de mots, c'est plutôt l'inverse, le jeu des mots est recherché pour le double sens. Ailleurs il s'agira d'une autre opération sur les mots, dont le but est le même : « écouter en même temps le sens et la parole » (B&W p. 22), et renverser ainsi la fixation dogmatique sur l'accumulation ordonnée ou systématique des connaissances. Cette attention philologique permet de comprendre que « le logos qui habite les hommes à leur insu se dérobe à eux » (p. 229), sans aucune possibilité de réconciliation, d'apaisement spéculatif au terme de la processualité. On est loin de la sagesse dramatique ou spéculative et l'on n'est pas non plus dans la poésie tragique. On est dans le jeu,

au sens où il y a du jeu, et non pas dans le jeu du monde !

*Il n'est aucun lieu où les hommes, dans leur aveuglement, puissent se séparer de ce qui les sépare d'eux-mêmes.* (p. 230)

La présence pleine est impossible, le sujet – soi, nous – n'a d'existence que dissocié. « La séparation qui fonde l'intelligence du dire forme le contenu principal de tous les fragments » (p. 12) de sorte que, lorsque Héraclite dit 'je me cherche' (fr. 101), « il façonne l'attente qui constitue son identité » (p. 45), l'identité de personne, du marin qui n'est jamais définitivement prisonnier sur une île.

Mais, à la différence du poète ou du dieu qui finit par renvoyer le voyageur chez lui et le rétablit dans l'ordre ancestral par l'élimination des prétendants – lorsque l'arc sème la mort –, Héraclite ne dit rien. Hippolyte rapportant la parole d'Héraclite pensait que l'*aiòv* était le temps athée, le Jeu dénué de sens d'un monde sans Christ, et, renversant cette idole, Nietzsche annonçait le surhomme dansant dans le jeu du monde. Mais renverser l'ontologie platonicienne ou neutraliser le temps chrétien n'abolit ni l'ontologie ni le temps. De cela Héraclite se sépare, il ne dit pas que « l'homme est un errant » (p. 45), que tout coule et qu'il faut savoir s'y tenir, il ne dit rien : il contre-dit !

## LE SYMBOLE

De cette enquête nous pouvons tirer quelques enseignements, dont le premier est que, lorsque l'on parle de "jeu" en philosophie, on parle de choses diverses !

Le jeu (game) de l'enfant héraclitéen est la pétie. Mais son activité, le jouer (play, πεσσεύων), peut s'entendre en cinq sens :

1. s'amuser : l'enfant ne joue pas à la pétie, il détruit des formes qu'il construit ; la règle est minimale (construire-détruire-construire...), subjective (sérieux de l'enfant) et exclusive (nul autre n'a le droit de construire ou de détruire le château de l'enfant-roi). L'amusement (*παιδιά*) relève du "jeu" (de re-construction ?) parce qu'il y a une règle implicite pour le joueur : il ne s'agit pas de l'explosion informe de la puissance vitale mais d'une conduite puérile. Héraclite donnerait une interprétation tragique du temps

65 cf. Bollack, 1997, p. 290-291.

66 cf. Hegel, *Phénoménologie de l'Esprit*, § 12, dans Bollack, 1997, p. 446, note 7.

cosmique ou ironiserait sur l'infantilisme des adultes.

2. imiter : l'enfant ne joue pas à la pétie, il joue à "jouer à la pétie". Caillois note que « des enfants, afin d'imiter les grandes personnes, manipulent à l'aveuglette des pièces, réelles ou supposées, sur un échiquier fictif, et trouvent par exemple plaisir à jouer à "jouer aux échecs" »<sup>67</sup>. Les vrais joueurs de pétie combattent (l'ἀγών), mais l'enfant imite, comme lorsqu'il joue au docteur, à la maîtresse ou à la marchande. Dans cette interprétation il n'est pas nécessaire qu'il y ait un partenaire. Si l'on interprète le fragment en considérant qu'il joue à la pétie il manque l'adversaire (comme le note Ramnoux) et il faut alors compléter le texte comme le fait Conche en inventant les funestes pions noirs. Si l'on roule au contraire pour l'interprétation mimétique, Héraclite dirait que le temps réel est une imitation dégradée d'un temps ordonné, comme si un démiurge platonicien ne parvenait pas à réaliser le modèle, ou bien comme si le temps tragique des poètes préfigurait le temps dramatique des sages.

L'enfant manie les jetons de la pétie sans respecter les règles. « Héraclite introduit le jeu de plateau comme élément de mesure et d'ordre. Mais le mouvement des pièces ne respecte pas les règles du jeu, inconnues de l'enfant, qui de ce fait ne vise aucun but, n'a aucune vue d'ensemble et ne suit aucun plan raisonnable. Le temps, comme l'enfant, est sans but, il n'a donc ni intention spécifique, ni stratégie ; bien que gouvernant le changement, il n'a pas de plan, une idée différente de la doctrine téléologique d'Aristote.<sup>68</sup> »

3. s'appliquer : l'enfant s'applique à respecter les consignes. Il pousse les pions réglementairement mais sans stratégie : sa conduite est maladroite ; la règle est impersonnelle mais l'activité subjective est de pure application ; l'enfant a compris les règles, et les respecte, mais il ne sait pas organiser son activité vers le but du jeu, la victoire réelle. La première partie du fragment signifierait que le temps, cosmique ou humain, provoque sans intention, mécaniquement, des îlots d'organisation, et la seconde partie qu'il est admirable pour cela : royal. La différence avec l'amusement est que le processus est ordonné par la règle, qu'il n'y a pas de plaisir à détruire et qu'il peut y avoir une joie du résultat. Le sage

<sup>67</sup> Caillois, op. cit., p. 42.

<sup>68</sup> Schädler, U. (2008), p. 187, tr. PB.

sait se réjouir des coups heureux du mécanisme aveugle. Nous sommes ici du côté de Démocrite puisque la pétie ne se joue pas avec les dés, et nous serions du côté d'Épicure ou de Mallarmé si elle relevait de la kubieia !

4. combattre : l'enfant déplace les pions pour gagner la partie en respectant les règles ; il ruse et il calcule. Le jeu relève de l'ἀγών ; l'enfant joue au sens de St. Chauvier qui oppose ludus et jocus, lorsqu'il explique que "jouer au docteur" n'est pas la même chose que "jouer aux gendarmes et aux voleurs". Dans les deux cas les enfants imitent mais dans le premier ils jouent une saynète alors que les gendarmes qu'ils imitent doivent attraper les voleurs qu'ils imitent, en mettant en œuvre des moyens qui peuvent être inefficaces. Parce qu'ils peuvent perdre le combat, ils jouent.<sup>69</sup> Conche donne un sens agonique au fragment d'Héraclite, mais ce sens ne peut être soutenu bien longtemps puisque l'enfant divin ne peut pas perdre, contrairement aux dieux grecs qui jouent avec et contre les hommes, et qui jouent aussi entre eux. La règle homérique du jeu, c'est la némesis qui fait rire les dieux assemblés devant Arès pris dans un filet, et, pendant la guerre de Troie, « leur lutte était un jeu – avec des jouets. Les hommes étaient ces jouets. »<sup>70</sup> En introduisant le jeu de la pétie au fragment 52 Héraclite chercherait à dire que la guerre est le père de toute chose (DK 53) mais, comme il manque l'adversité... il serait très maladroit dans l'expression !

5. distinguer : l'Enfant joue, par le truchement d'Héraclite, avec les mots et avec les aphorismes. Jouer c'est mettre ou accepter qu'il y ait du jeu dans la vie ou dans le langage, qu'on ne puisse être le maître, qu'il ne puisse y avoir de maître. Le jeu c'est le puzzle dont parle Ramnoux ; mais c'est surtout la séparation dont parle Bollack, qui repose sur une tension entre deux contraires. Les pions ne sont pas fixés au sol comme une armée de statues, il y a du jeu pour qu'il y ait un jeu.

<sup>69</sup> Cf. Chauvier, S. (2007). *Qu'est-ce qu'un jeu ?* Paris, Vrin, p. 66.

<sup>70</sup> Fink, E. (1966) *Le jeu comme symbole du monde*, tr. H. Hildenberg et A. Linderberg, Éditions de Minuit, p. 150.

*Le Jeu se présente là comme une sorte d'intervalle, d'espace mesuré qui rend possible le jouer dont on se croit autorisé à postuler l'effectivité (Henriot, p. 88)*

à propos du bois, de l'enfant ou de l'animal. Le jouer est, objectivement une distance matérielle, le jeu dans un mécanisme ; ainsi le bois joue parce qu'il travaille ! Et subjectivement le jeu est une distance psychique (p. 198 et p. 287), un recul, une décision à prendre en situation d'incertitude : mettre sa vie en jeu, ou peut-être, servir, sans se prendre complètement au sérieux, un écrivain dans un authentique café parisien !

Héraclite ne donnerait au lecteur ni un système logique complet, fini, à viser, ni un puzzle à reconstituer indéfiniment, mais des aphorismes à savourer comme les moments de l'*aiòv*, tel que les vit royalement un enfant dans le détachement. L'insistance sur la séparation du dire et du dit conduit à ne plus situer le jeu du côté du signifié, mais à se situer, en parlant et en écrivant, dans le jeu. Héraclite ouvre la voie aux travailleurs du texte.

**αἰών παιᾶς ἐστι παιζων, πεσσεύων· παιδὸς ή βασιληήν.**

Héraclite dit que l'enfant (*παιᾶς*) fait l'enfant (*παιζων*) et précise qu'il pousse des jetons (*πεσσεύων*). Il ne dit pas que le temps est comme un enfant mais qu'il est (*ἐστι*) un "faire l'enfant" (*παιζων*) ; Bollack traduit : "est bien un enfant". La durée de vie (*aiòv*) est le temps vivant, un enfant qui fait l'enfant. Jouant sur le double sens du mot "enfant" (puer et filius) Bollack dit que le *παιᾶς* héraclitéen enfante et que le jeu ne caractérise pas le *χρόνος* mais l'enfance ou le langage.

Par un déplacement de sens, repris depuis Hippolyte, on considère le temps cosmique comme un jeu : on lit *χρόνος* au lieu de *aiòv* et on ne voit pas la distance (le jeu : pousser des pions) mais la structure (un jeu, la pettie, ou pire : le tric-trac). Dès lors le jeu caractérise la chronologie (les événements : successifs ou simultanés). Et par un déplacement supplémentaire on ne considère pas le jeu du temps mais le jeu du monde, lorsque l'on en vient à qualifier la relation temporelle entre les étants, à qualifier la totalité des choses en relation les unes aux autres. Le jeu peut alors

être compris soit comme une règle fixe qui ne change pas, la vérité éternelle du *πάντα ῥεῖ* (cf. Conche) que l'on peut assimiler à un métá-jeu sûr au sens de Derrida, soit comme une règle elle-même mobile... et l'on hésite pour l'interprétation de l'éternel retour de Nietzsche qui semble être à la fois l'un et l'autre ! Ce faisant nous sommes en pleine métaphysique telle que la critiquait Kant lorsqu'il montrait le caractère illusoire de l'objet "monde" constitué par totalisation idéelle des phénomènes.

## LE JEU DE LA PETTIE CHEZ PLATON ET ARISTOTE

La pettie n'est pas le seul jeu présent dans les textes de Platon qui en évoque une quinzaine. Sur l'opposition du jeu et du sérieux il faut lire la 3<sup>e</sup> partie du livre de R. Muller et plusieurs thèses ont récemment été soutenues sur le jeu<sup>71</sup>. Je ne vais donc pas ici reprendre rapidement ce qui demande plutôt une longue étude, mais seulement vérifier, à travers un usage du symbole de la pettie par Aristote et Platon, que le jeu n'est pas un symbole homogène. Nous avons vu Aristote comparer le citoyen à un jeton de pettie en laissant ouverte la question du sens de l'analogie (didactique ou ontologique ?). On retient l'interprétation ontologique si l'on insiste sur l'isomorphisme i.e. l'homme est par nature joueur, parleur et citoyen<sup>72</sup>. Mais en deçà de ce point il faut remarquer l'usage philosophique du symbole et le distinguer de l'usage qu'en donne Platon, qui mentionne aussi plusieurs fois ce jeu<sup>73</sup>. Trois exemples :

Adimante dit, dans la *République*, que Socrate sait mobiliser ses forces rhétoriques lorsque par « l'accumulation de petites

71 Jouet-Pastre, Rouen, 1998 ; Guéniot, Poitiers, 1998 ; Viangalli, Paris 2005 ; Normandeau, Paris, 2008.

72 « The implicit logic of the passage asserts the isomorphism of these three claims: to be one of these things is to be necessarily each of the others. » Kurke, 259260. Autrement dit l'analogie aristotélicienne suppose le triangle herméneutique ; les termes mis en rapport ne sont pas étrangers l'un à l'autre, alors que dans l'analogie kantiennne c'est le sujet qui pose le rapport entre des termes étrangers les uns aux autres : aucun rapport entre un État et un moulin à bras... sinon celui que nous posons pour caractériser un régime autoritaire. Cf. aussi la différence entre Caillois et Huizinga.

73 une liste peut être établie à partir de l'index de l'édition Brisson (entrée 'jeu') et de Guéniot, Philippe, « Un jeu clef : la petteia », *Revue de Philosophie Ancienne*, vol. 18, n° 2 (2000), pp. 33-64.

poussées » (487 c ; LR 1067), comme un joueur de pétie – ou un joueur d'échec, dans l'« hypertraduction » de Badiou<sup>74</sup> –, il constraint son adversaire. On aurait vite fait de considérer Socrate comme un sophiste si l'on faisait abstraction du logos qui guide le procédé. Il ne s'agit pas de viser la victoire de Socrate mais la victoire de la vérité.

Dans les *Lois*, au moment de présenter la manière de réaliser l'État idéal, Platon écrit : « Et maintenant, le coup à jouer ensuite dans l'équipement de nos lois (comme quand à la pétie on joue son va-tout), ce coup, inaccoutumé comme il est, a chance de plonger dans l'étonnement celui qui en entend parler pour la première fois » (739a ; tr. Robin modifiée). Léon Robin a écrit “jouer son va tout” pour l'expression grecque proverbiale “quand on abandonne la ligne sacrée”, la ligne en deçà de laquelle on tient en réserve ses meilleures pièces<sup>75</sup>. La référence à la pétie doit donc être interprétée au sens d'un combat entre deux adversaires politiques. Il ne s'agit pas ici de plonger l'interlocuteur dans l'étonnement pour le convaincre, en jouant un coup inaccoutumé (en rompant le fil ordinaire des échanges), mais d'équiper « nos lois ». L'image représente un procédé politique et non dialectique : pour réussir l'institution de l'État assez juste (des *Lois*) il faut pousser ses jetons, c'est-à-dire mobiliser ses forces, d'un seul coup ; Platon préconise « un pouvoir tyrannique » (739a ; LR 795) pour le législateur qui doit risquer les réformes à introduire dans la cité historique. On peut penser à un coup d'État (Bonaparte, De Gaulle) mais le parallèle est anachronique puisque Platon ne pense pas dans le cadre de l'État-nation mais des cités antiques. Il faut plutôt interpréter par rapport à la conversion philosophique d'un tyran réel comme Denys de Syracuse.

Enfin, Platon dit qu'une Divinité ordonne « systématiquement toute chose » (903 b ; LR 1032), contrairement à Anaxagore qui affirme l'intelligence du tout mais laisse le fonctionnement aux causes mécaniques. La divinité distribue les vies humaines en fonction du tout : tout se produit pour « qu'il y ait pour

<sup>74</sup> cf. Alain Badiou, *La République de Platon*, Paris, 2012, Fayard, p. 317 (et cf. p. 30).

<sup>75</sup> *Lois*, note 1 de la page 795 (p. 1556). Il ne faut donc pas interpréter ce texte au sens d'un lancer des trois dés (« le triple six ou triple as, comme le précise Suétone » (cf. édition Taillardat, commentaire p. 150). Voir l'article de Schädler sur la ligne sacrée.

la vie de l'univers une réalité de bonheur ; (...) ce n'est pas toi qui est la fin en vue de laquelle se produit ce commencement d'existence, mais que c'est l'univers qui est la fin en vue de laquelle, toi, tu existes. » (884 a ; LR 1002). Et comme les âmes varient au cours des renaissances, « il ne reste plus au joueur de pétie autre chose à faire qu'à déplacer, pour la mettre en une position plus avantageuse l'âme dont les dispositions morales se sont améliorées, dans une position pire, celle en qui elles sont empiré, afin que chacune d'elle obtienne le lot qui convient. » (903 d ; LR 1033, tr.m.)

Dans les trois cas (rhétorique, politique, théologique) il s'agit de penser le cours téléologique du temps et dans les trois cas le jeu est compris comme une activité agonique. Le symbole fonctionne sur un mode analogique : de même que le joueur calcule ses coups en vue de la victoire, le dialecticien, le politique ou le dieu provoquent la pensée vraie, la cité juste et le cosmos intelligemment dessiné. Dans les trois cas Platon déplace le sens du combat, qui ne consiste pas seulement à dominer l'adversaire ou l'adversité mais à instituer la justice. Le symbole de la pétie n'a pas d'autre fonction que de présenter le combat philosophique aux prises avec l'adversité langagière, politique ou cosmique. Le joueur platonicien peut et doit changer les règles... puisqu'il respecte la règle du jeu si elle permet le triomphe de la justice, mais qu'il ne considère pas son partenaire comme un égal soumis à la même règle du jeu langagier, politique ou cosmique.

Si l'on compare avec l'usage qu'en fait Aristote on perçoit la différence : chez celui-ci c'est la relation structurelle entre les pièces qui est mise en avant : les citoyens sont comme des jetons sur le plateau lorsqu'ils partagent un même espace commun de valeurs et de lois ; hors de l'espace de jeu ou de l'espace civique ils ne sont rien. Platon soutient comme Aristote que l'homme est naturellement citoyen (dans la *République*, livre 2) et pour l'énoncer il ne mentionne aucun jeu mais développe une analyse de la faiblesse et de la violence ; lorsqu'il mentionne le jeu c'est pour insister sur le combat de l'intelligence socratique, politique ou divine. Chez Aristote c'est la relation entre les jetons qui permet l'analogie, chez Platon la relation à l'adversaire en vue de la victoire du logos. Il y a là toute la différence entre Platon l'aristocrate, fondamentalement politique, et Aristote le Liseur spéculatif. Dès lors peu

importe que la pétie soit un jeu à 5 ou à 11 lignes, et peu importe le sens qu'il faut donner au sacré de « la ligne sacrée », puisque ce qui importe à Platon est l'activité du joueur de pétie et non l'espace du jeu.

Finalement l'usage philosophique du symbole du jeu est analogique. Certes chez Ramnoux et Bollack se trouvent une symbolisation fragmentaire, mais pour les autres lecteurs d'Héraclite, et pour ce que nous venons de voir chez Platon et Aristote, le symbole fonctionne sur un mode analogique, ce qui n'est pas étonnant dès lors que le partage aristotélicien entre sérieux et futile semble admis sans discussion par la philosophie classique. Si la παιδιά est bien le propre de l'enfant (παιδίς), et si la παιδεία philosophique est l'activité la plus éloignée de l'enfance par son sérieux et sa distance critique à l'égard de l'ignorance infantile et de la crédulité puérile, tout tend à faire du jeu en philosophie un symbole au sens exclusif du renvoi analogique ; les philosophes pensent, ils ne jouent pas ! Bollack est un philologue qui refuse d'être assimilé aux philosophes.

Mais une étude plus précise de Platon montrerait que ce n'est pas si simple. Et d'autre part si l'étude et l'action ne sont pas des jeux (selon Aristote), il pourrait y avoir un isomorphisme (joueur, parleur, citoyen) supposant le triangle herméneutique (les termes mis en rapport ne sont pas étrangers l'un à l'autre), de sorte que la question de la part du jeu dans la culture acquiert une dimension philosophique (Huizinga, Fink, etc.).

Et que penser du jeu des facultés dans la réflexion de Kant et du jeu de l'amour divin dans la théologie hégélienne ? Si le jugement de goût repose sur le libre jeu des facultés, le jugement de connaissance et le jugement pratique reposent-ils sur un jeu contraint des facultés ? Que signifie que les facultés jouent et sur quel jeu repose le jugement philosophique de l'auteur de la *Critique de la Raison pure* ? Et lorsque Hegel oppose le jeu de l'amour divin et le sérieux de la processualité spirituelle il écrit que l'« on peut donc bien énoncer la vie de Dieu et la connaissance divine comme un jeu de l'amour avec lui-même »<sup>76</sup>.

Qu'il puisse y avoir du jeu en l'« esprit » de philosophes aussi « graves » que Kant et Hegel

<sup>76</sup> G.W.F. Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, tr. B. Bourgeois, Paris, Vrin, 2006, p. 69.

indique, pour le symbole du jeu, une voie prometteuse. Le jeu serait-il, chez Platon, Kant ou Hegel, un symbole philosophique fragmentaire ? Et lorsque symbole est compris en un sens analogique, faut-il distinguer entre les philosophes qui insistent, comme Aristote, sur la structure du jeu, et ceux qui insistent, comme Platon, sur l'activité ? Cette distinction est-elle pertinente pour différencier Kant et Hegel ?

## PLATON

### LA GUERRE ET LE JEU

Dans la *République* Socrate demande :

*n'est-il pas de la plus haute importance que le métier de la guerre soit pratiqué comme il faut ; ou ce métier est-il si facile qu'un laboureur, un cordonnier ou n'importe quel artisan puisse être en même temps un homme de guerre, alors qu'on ne peut devenir bon joueur de pétie ou de dés (πεττευτικὸς δὲ ή κυβευτικὸς ) si on ne s'y applique pas dès l'enfance et si on ne joue qu'à ses moments perdus ?<sup>77</sup>*

Nous verrons plus bas que la pétie est un jeu de stratégie et les dés un jeu de hasard. Dans ce passage Socrate rapproche bien jouer, bien guerroyer et aussi bien travailler, d'où la comparaison 'guerre-jeu' à questionner.

Mais d'abord une note sur le mot 'jeu' qui vient du latin, comme le mot 'ludique'. En français ce mot peut signifier l'activité de jouer par exemple le jeu de l'enfant et aussi un jeu, ce qui est joué (la guerre des boutons). En grec plusieurs mots désignent ces notions<sup>78</sup> et chez Platon c'est le mot παιδιά qui domine<sup>79</sup>. On peut traduire par 'jeu' écrit Robert Muller « en conservant toutefois une connotation de "non sérieux" plus marquée qu'en français »<sup>80</sup>. L'étymologie suggère de traduire par "enfantillage" en référence à παιδίς. « Mais pas

<sup>77</sup> *République*, 374 c ; tr. É. Chambray, Les Belles Lettres (Gonthier, p. 61-62). tr. modifiée.

<sup>78</sup> Αἴθυμα, ἀγόν, ἐνέργεια, τὸ χίνημα, ὑποχρισίς, etc. ; et la désinence *inda* (cf. βασιλίνδα).

<sup>79</sup> il y a 171 occurrences des termes παιδιά et παιζεῖν dans le corpus, cf. Robert Muller (1997), *La doctrine platonicienne de la liberté*, Paris, Vrin, p. 274, n. 1.

<sup>80</sup> ibid, p. 274.

plus en grec qu'en français, ce sens n'exclut qu'il puisse s'agir aussi des jeux des adultes. »<sup>81</sup> Alors la guerre est-elle un enfantillage, un jeu de stratégie ou un jeu de hasard ?

Commençons par l'origine de la guerre puis par le statut du jeu dans l'éducation du soldat et finalement par la symbolique des jeux de stratégie ou de hasard.

## ORIGINE DE LA GUERRE

Selon Platon la société se forme à partir des besoins fondamentaux que partagent naturellement tous les hommes (se nourrir, habiter et se vêtir, dans cet ordre) ; et la violence vient de l'excès et de la convoitise qui poussent à la guerre civile et qui poussent une cité à augmenter son territoire en attaquant les voisins<sup>82</sup>. La violence engendre la spécialisation des armes qui suscite en retour l'obligation de réguler. Les western fonctionnent sur ce schéma ! La cité devra donc bien choisir et bien éduquer les militaires. La guerre n'est pas une activité subalterne puisqu'il y va de l'existence même de la cité. Le contexte historique de Platon est la rivalité entre les cités grecques ; « la Grèce est malade » dit Socrate (*Rép.*, 470 c) ; Athènes ou Sparte pourraient bien disparaître, vaincues par des Grecs ou par des Barbares. On est loin ici d'une activité ludique et d'un enfantillage.

Mais si le soldat de métier est analogue à l'artisan et au joueur professionnel ce n'est pas qu'il s'amuse, c'est qu'il agit au moment favorable et qu'il perfectionne son art. Un soldat est efficace parce qu'il est professionnel. La République platonicienne ne pratique pas la conscription des citoyens-soldats. À chacun son métier et la cité sera ordonnée avec justice ! Mais cette séparation des activités (*Ion*, 537 cd) n'est pas une étrangeté complète ; labourer, jouer et guerroyer sont des arts, des formes différentes de *téχvn*.

Dans le *Gorgias* (465 a-b) la différence principale entre les arts véritables que sont la médecine ou la gymnastique et les activités irrationnelles, (l'empirie, *ἐμπειρία*) comme la cuisine ou la cosmétique, est que l'homme de l'art opère suivant des règles générales en direction de la santé et de la beauté du corps alors que l'empirique procède suivant des

<sup>81</sup> ibid, p. 279, note 1.

<sup>82</sup> *République*, 373 e ; *Phédon*, 66 c. Cf. IV, 422 b – 423 b pour les alliances militaires entre la cité paisible et frugale et d'autres cités. *Lois*, 629 d (deux formes de guerre : civile et inter-cités).

routines flatteuses. En d'autres textes Platon abaisse la *téχvn* par opposition à la noblesse de la contemplation ; mais dans ce passage du *Gorgias*, il la relève en tant qu'elle repose sur un savoir rationnel. Telle est la situation du soldat, occupant une place intermédiaire entre les dirigeants, véritables gardiens de la cité parce que complètement éduqués, et le peuple d'artisans, de paysans et de commerçants, qui doit être encadré pour ne pas verser dans la violence. La vertu propre du soldat est le courage. Il suppose la discipline de ses impulsions, la tempérance, qui est une vertu civique générale. Le courage est la force de conserver intacte son opinion à travers plaisirs et peines. Le soldat ne doit pas céder à la convoitise, il ne pille pas une cité vaincue. Sa colère n'est pas démesurée comme celle d'une brute mais dirigée vers la préservation de l'ordre juste, que l'éducation a valorisé. Le courage est l'orthodoxie, l'opinion droite sur ce qui est à craindre, le déshonneur, et ce qui est à désirer, la permanence heureuse de la cité raisonnable (*République*, 429 c – 430 c).

Mais la guerre n'est pas le but de la cité. Platon refuse aussi bien l'amour de la paix qui conduit à la servitude que l'esprit belliqueux qui conduit à la ruine (*Politique*, 307 e - 308b). « Le plus grand bien, ce n'est ni la guerre ni la révolution, – et il faut repousser de nos vœux l'obligation d'y recourir ; c'est à la fois la paix et la bienveillance mutuelles<sup>83</sup> » (*Lois* (628 c). La Grèce est malade et Platon vise une paix où les citoyens grecs seraient « amis de ce qui est grec. » (*République*, 470 e). En ce cas il y aurait un paisible État-nation grec et non un Empire alexandrin constamment en guerre.

Mais si la guerre n'est pas une activité ludique comment Socrate peut-il rapprocher l'éducation du soldat et celle du joueur professionnel ? En fait ce n'est pas une simple comparaison mais une analogie fondée sur la nature. Une *téχvn* est une disposition naturelle éduquée, un art qui n'est pas artificiel comme peut l'être une technique moderne coupée de la nature. La guerre platonicienne est technique (tactique et stratégie) d'où la comparaison avec le jeu, mais n'est évidemment pas technologique. L'art du soldat repose sur une disposition naturelle : or le jeu est lui aussi naturel mais, à la différence des dispositions particulières, il est universel. Quoi qu'ils

<sup>83</sup> *Lois*, 628 c ; tr. E. des Places, Belles Lettres, 1968 (p. 7).

deviennent ensuite tous les enfants jouent ! La place du jeu dans l'éducation générale doit donc être prise au sérieux. Faut-il le censurer, le tolérer ou le cultiver ?

## JEU ET ÉDUCATION

Au long de dialogues si vivants Platon évoque de nombreux jeux et décrit le bonheur ludique de la vie ordinaire. Ainsi voit-on dans le *Lysis* (206 e) des enfants jouer aux osselets dans la palestre alors que les rites en l'honneur d'Hermès sont accomplis, et Alcibiade petit garçon « jouait aux osselets ou à quelque autre jeu » (*Alcibiade*, 110 b, LR). Mais il ne s'agit pas seulement des enfants puisque le *Lachès* s'ouvre par le spectacle des combattants en armes offert à Nicias et Lachès<sup>84</sup>. Platon évoque aussi la toupie (*Rép.* 436d) et les propos à double sens (les devinettes) (479 c). Dans le *Politique* l'Étranger explique que les arts d'imitation (ornementation, peinture, musique) exécutés en vue de notre agrément n'ont pas un but sérieux, mais qu'elles « se font toutes uniquement par manière de jeu »<sup>85</sup> (παιδιά).

Le jeu n'est en rien dommageable ou avantageux (*Lois*, II 667 e) : c'est une activité gratuite qui commence dès l'enfance et se poursuit jusqu'à la vieillesse. Il s'agit du bonheur ordinaire dont on oublie souvent qu'il caractérise la cité platonicienne. Celle-ci « est manifestement un lieu où l'on s'amuse (aussi, et il faut y insister, le plaisir est de la partie.) »<sup>86</sup>

Lorsque la paix revient le jeu reprend ses droits. Au début du *Charmide* (174b) Socrate rentre de la bataille et reprend le cours ordinaire de ses dialogues en commençant par un jeu érotique ! De même, lorsque le devoir civique de procréer sera accompli, les hommes et les femmes seront « libres de s'unir [stérilement] à leur gré », hors inceste (*Rép.*, 461 b ; LR).

Et puisque la vie n'est pas une « vallée de larmes<sup>87</sup> » en laquelle il faudrait faire son salut, mais plutôt une existence heureuse parce que civilisée, la différence entre ludique et sérieux

<sup>84</sup> sur la lutte voir : *Lachès* 178a ; *Charmide* 159c ; *Euthydème* 271e et *Lois* 795b.

<sup>85</sup> Le *Politique*, 288c tr. A. Diès, Budé, p. 51.

<sup>86</sup> cf. Muller, p. 284.

<sup>87</sup> La Bible, Psaumes, 84.7.

(σπουδή<sup>88</sup>) prend un sens particulier. Le sérieux n'est pas le contraire du divertissement pascalien<sup>89</sup>.

Platon préconise de « s'exercer dès l'enfance, aussi bien en s'amusant que d'une manière sérieuse (παιζόντα τε καὶ σπουδάζοντα) » (*Lois*, 643 b, LR p. 661). Tous les enfants savent que l'on joue pour s'amuser mais ils doivent aussi pratiquer des jeux éducatifs qui forment les forces naturelles : crier et sauter deviennent, en jouant, chanter et danser. Le jeu a une fonction éducative. La παιδιά fait partie, en tant que telle, de la formation du citoyen : elle permet la παιδεία. On joue alors de manière sérieuse.

Pendant les six premières années de sa vie l'enfant réinvente spontanément les jeux traditionnels et il suffit que les nourrices veillent à ce qu'il n'y ait pas d'innovation, ce qui habite les citoyens à respecter les mœurs et préforme la discipline des soldats. Le jeu n'est gouverné qu'à partir de sept ans ; il faut alors corriger les enfants « sans rien d'humiliant... » (*Lois*, 793 e, LR, p. 869). La correction est doublée d'une évaluation puisque l'attitude spontanée des joueurs permet aux éducateurs d'interpréter les caractères, et cette fonction d'évaluation concerne aussi les adultes : on préconise « l'usage du vin, qui est un jeu sans risque pour exercer les hommes à lutter contre l'absence de pudeur » : de sorte qu'à la faveur du banquet on peut éprouver la nature d'un homme, sa « propension aux plaisirs d'amour » et « observer le caractère de cette âme » – plutôt qu'en lui confiant « nos filles, nos fils et nos épouses... »<sup>90</sup> !

Traitant des trois sciences que doivent posséder les citoyens – arithmétique, géométrie et astronomie (217 e ; parce qu'elles possèdent une utilité civique<sup>91</sup> et métaphysique<sup>92</sup>) – Platon fait d'abord un éloge de la pédagogie du jeu : « on a inventé à l'usage des enfants des objets d'étude dont ils s'instruisent en se divertissant et

<sup>88</sup> cf. Muller, p. 279, note 2.

<sup>89</sup> Pascal, *Pensées*, n° 136. Commentaire in Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Vrin, 2007, p. 118 sq.

<sup>90</sup> *Lois*, I 645 d ; II 671 a sq ; Muller, p. 280 n. 1.

<sup>91</sup> Ces savoirs permettent aux élèves de « régler un campement, une marche, une expédition militaire, aussi bien qu'à ordonner leurs affaires domestiques [et] ils rendent de toute façon les hommes plus capables d'être utile à eux-mêmes et davantage éveillés. » (*Lois*, 819 c ; LR 910).

<sup>92</sup> Sans elles « jamais une Divinité, pas davantage un Démon, ni davantage un Héros, ne deviendrait capable de pouvoir exercer sur les hommes une action providentielle » (*Lois*, 818 c ; LR 908).

auxquels ils goûtent du plaisir (...) ; comme de juste, les maîtres s'amusent aussi (...), adaptant de la sorte à un jeu, (...) la pratique usuelle des opérations arithmétiques indispensables... » (*Lois*, 819 b-c ; LR 909-910).

Mais il ne s'agit pas seulement de la formation intellectuelle ; il y a aussi les jeux de rythmes dans l'éducation musicale et gymnastique, en particulier dans le livre 3 de la *République*, où Socrate exclut « la diversité des cadences »<sup>93</sup> et dans les *Lois* où l'Athénien préconise « un rythme “ heureux ”, une harmonie “ heureuse ” »<sup>94</sup>.

Enfin pour éduquer en jouant Platon préconise de fournir des miniatures. Il s'agit « de petits outils qui imitent les vrais » (*Lois*, 643c) pour que ceux qui veulent devenir architectes puissent « s'amuser à bâtir » (643b)<sup>95</sup> ; et c'est la même chose pour les autres métiers puisque « l'essentiel de l'éducation consiste dans la formation régulière qui, par le jeu, amènera le mieux possible l'âme de l'enfant à aimer ce en quoi il lui faudra, une fois devenu homme, être aussi achevé que la matière le comporte » (643d).

Le jeu fait donc aussi partie de la formation militaire des enfants, c'est-à-dire des garçons et des filles ensemble ; mais le combat « ne comporte que des armes légères »<sup>96</sup>, des miniatures.

Le jeu chez Platon n'est donc pas censuré et n'a pas seulement une fonction récréative comme chez Aristote ou Hegel<sup>97</sup> mais il est une activité naturelle stratifiée. Ce peut-être l'enfantillage sans règle susceptible de devenir n'importe quoi et d'être dangereuse pour le joueur et les moeurs, mais c'est aussi un outil pédagogique intéressant et c'est enfin une activité autosuffisante « une gratuité et une inutilité en quelque sorte exemplaires (...) susceptible d'être prise pour le modèle de l'action parfaite. »<sup>98</sup>

Les jeux intellectuels sont des entraînements pour la véritable destination de l'intelligence qui

93 *République*, 399 e, LR954.

94 *Lois*, 655a ; LR 675.

95 *Lois*, tr. E. des Places, Budé, 1968.

96 *Lois*, 834 a ; L. Robin, Pléiade, p. 927.

97 Aristote, *Éthique à Nicomaque*, 1176 b (Tricot p. 507) ; Hegel, *Ph. du Droit* § 175 Rmq, et *Discours pédagogiques*, tr. Bourgeois.

98 R. Muller (1997), p. 275.

est de penser sérieusement. Dans le *Banquet* Alcibiade dit que Socrate « passe toute sa vie à faire le naïf et à plaisanter avec les gens. »<sup>99</sup> Et Socrate reste évasif lorsqu'on lui demande s'il joue : « Tu t'amuses, Socrate/ Il se peut ! » (*Alcibiade*, 124 d)

Le dialogue platonicien comporte une part de jeu fort bien illustrée par ce passage des *Lois* :

*Eh bien ! c'est en examinant maintenant cette question, en jouant à propos des lois au jeu paisible qui sied à des vieillards, qu'il nous faut continuer sans ennui notre chemin.*<sup>100</sup>

Donc le jeu et les jeux sont présents. En voici quelques mentions supplémentaires : c'est le pancrace, c'est-à-dire le pugilat et la lutte qui sont rapprochés de l'activité des sophistes dans *La République* (338c<sup>101</sup>) ou le *Charmide*<sup>102</sup> ; et dans l'Euthydème l'image des sophistes comparés à des pancracistes est l'occasion d'un calembour<sup>103</sup>. C'est aussi le jeu de balle (σφαιρίνδα) : dans *Euthydème* (277c) le sophiste (Dionysodore) saisit la parole comme la balle au bond et prend pour cible le garçon (Clinias). Dans le *Théétète* (146a) il y a deux jeux dans une même phrase, la balle et jeu du roi et de l'âne (βασιλίνδα). Et à la fin de la Lettre 13 (dont l'authenticité est douteuse) Platon demande de saluer « tes compagnons du jeu de balle » (363 d) à prendre évidemment dans le sens métaphorique d'un salut à ton cercle de discussion. Le jeu est aussi un support didactique permettant la présentation d'une thèse. Ainsi les osselets (les jouets : αστραγαλος)<sup>104</sup> dans le cadre de la critique du mobilisme (*Théétète*, 154 c) ou, en écho au fragment 52 d'Héraclite, l'image des

99 216c-217a (tr. L. Brisson) ; cité par Fauquier, p. 6.

100 *Lois* III 685a-b, trad. E. Des Places.

101 L. Robin n'a pas complètement fixé le vocabulaire dans sa traduction éditée dans la Pléiade (1950) : “pancratiste” en *République* 338c (p. 873) et “pancraciste” en *Euthydème*, 271c, (p. 560). Le pancrace comporte le pugilat et la lutte (*Lois*, 795 b).

102 tr. L. Robin, Pléiade, p. 261.

103 271 d, L. Robin, et la note 2 p. 560/1326.

104 s'ils sont plus petits : ἀστραγαλίσχος ; jouer aux osselets : ἀστραγαλίζω ; le jeu : ἀστραγαλισμός ; on peut jouer aussi au δέλτα (le jeu consiste à viser un triangle dessiné sur le sol au moyen d'osselets, de billes ou de noix) ou à l' φηλλα (la figure visée est un cercle et non plus un triangle). Ces deux derniers jeux sont pratiqués de nos jours dans les écoles pour l'éducation de la motricité.

marionnettes dans la Caverne ou à la fin des Lois pour réfléchir sur la condition humaine<sup>105</sup>.

Donc le jeu fait partie de l'éducation de tous les citoyens, des artisans, des soldats et des philosophes, mais la guerre n'est pas une activité ludique pour autant ! Toutefois dans le passage cité en ouverture Socrate évoque la petteie et les dés, qu'il faut maintenant expliciter.

## LES JEUX DE STRATÉGIE OU DE HASARD

Dans le *Phèdre*, le dieu qui a inventé l'écriture a aussi inventé les familles de jeux nommés petteia et kubēia c'est-à-dire des jeux de stratégie («games with counters»: petteia) et des jeux de hasard («games of chance»: kubēia)<sup>106</sup>. Que symbolisent ces jeux ?

### les jeux du sort

Les jeux du sort, ce sont les dés et le jeu de l'écailler : deux camps se font face, et parient sur le côté jour ou le côté nuit d'une coquille blanche et noire, qui est lancée ; ceux qui ont gagné deviennent les poursuivants. Le coup du sort (de l'alea dans la classification de Caillois) remplit une triple fonction symbolique :

1. d'une part une mise en garde éducative et politique : attention à ne pas « risquer sur un coup de dés le sort de ce que tu as de plus cher » (*Protagoras*, 314 a ; L.R.), à savoir ton âme, en achetant des connaissances sans discernement – ce qui rend périlleux l'autodidaxie. Au niveau politique le sort ne doit pas déterminer la composition de la population et le jour où celleci diminue à la suite des fléaux que sont la

<sup>105</sup> *République*, 515b, 803c ; *Lois*, 644d, 796b. La reprise platonicienne du thème archaïque des Parques et de l'enfant héracliteen, en direction d'une compréhension providentielle du devenir, introduit la notion de rôle (comme au théâtre), et la différence entre le jeu et le sérieux conduira les stoïciens puis les chrétiens, à considérer que la vraie vie, la vie sérieuse, n'est pas de ce monde, où il s'agit principalement de bien jouer son rôle (stoïcisme) ou d'agir charitalement “dans le siècle” (christianisme), le sérieux étant dans la méditation stoïcienne ou la prière chrétienne. Pour autant ce retrait du sérieux hors du monde présent ne les conduit pas à considérer la vie présente sur le mode ludique ! De ce fait la “gamification” contemporaine de l'existence heurte fondamentalement la civilisation occidentale issue des cultures gréco-latines et de la religion chrétienne.

<sup>106</sup> Ulrich Schädler, « Pente Grammai--the ancient greek board game Five Lines ». In : *Proceedings of the Board Game Studies Colloquium xi*. Sous la dir. de Jorge Nuno Silva. Associação Ludus. Lisbonne : Université de Lisbonne, 1995, p. 173-196 ; citations : p. 185.

guerre ou les maladies, « il faut se garder de faire entrer de son plein gré dans l'État des citoyens dont l'éducation a été (...) bâtarde » (*Lois*, 741a) ; de même pour les emplois, qui ne doivent pas être distribués au sort comme cela est le cas en démocratie<sup>107</sup>. La sélection des gouvernants « ne doit pas ressembler au retournement de la coquille ! »<sup>108</sup>. Un gouvernement aléatoire de la cité risque de provoquer la guerre civile.

2. d'autre part un conseil de sagesse : lorsque les dés sont tombés c'est-à-dire quand survient un événement douloureux imprévu, il ne faut pas crier comme des enfants qui se sont cognés mais réagir rationnellement dans la nouvelle situation, comme le font les joueurs à chaque coup (*République*, 604c). De ce point de vue il n'y a pas de différence entre le sort et l'adversaire ou l'ennemi.

3. enfin il faut accepter le risque même si l'on peut tout perdre. Ayant décrit la cité idéale Platon conclut : « Ce que nous avons à faire, chers amis, c'est (...) de nous tenir (...) prêts à “jouer notre jeu” ! et (...) à courir notre chance (...) en jetant les dés, d'amener, selon l'expression, “trois fois le six” et de gagner, ou “trois fois le un” et de perdre. »<sup>109</sup>

Cette situation se trouve aussi dans un jeu de stratégie puisque l'on ne peut prévoir complètement la réponse de l'adversaire (cf. *Lois* 739a : il s'agit de jouer son va-tout à la petteie).

### les jeux de stratégie

La petteie est un jeu stratégique que Platon évoque une douzaine de fois<sup>110</sup> comme symbole des activités rhétorique, politique et théologique mais jamais pour symboliser la guerre. Ainsi Adimante dit que Socrate sait mobiliser ses forces rhétoriques lorsque par « l'accumulation de petites poussées » (*République*, 487 c ; LR 1067), comme un joueur de petteie, il contraint son adversaire. Le symbole est centré sur le joueur Socrate et non pas sur le jeu, ce qui est cohérent avec la compréhension du jeu comme

<sup>107</sup> *République* VIII 557 a ; LR 1157.

<sup>108</sup> *République*, 521 b-c, LR 1111 et la note 3 : LR 1424.

<sup>109</sup> *Lois* 968e, LR ; cf. 740 b et 968c.

<sup>110</sup> Suivant la chronologie platonicienne qui fait actuellement consensus (cf. M. Dixsaut, art. ‘Platon, Encyclopédie Universalis’) : *République*, 333b (Thrasympaque), *Charmide*, 174b ; *Gorgias*, 450d ; *République*, (333b), 374c, 487c ; *Phèdre*, 274d ; *Politique*, 292e ; *Lois* 739a ; 820d ; 903d ; *Alcibiade*, 110e.

art du joueur, analogue à la τέχνη du soldat, et non comme structure ludique ou militaire. Et cohérent avec la spécialisation : les enfants ne jouent pas à la petteie, qui est un jeu si complexe que l'on ne trouverait, dans une cité de dix mille hommes, guère plus d'une cinquantaine de bons joueurs (*Politique*, 292 e).

Quant à savoir ce qu'est la petteie, la discussion est en cours chez les historiens des jeux. La traduction traditionnelle par 'tric-trac' ne convient pas pour un jeu de stratégie qui se joue sans dés (sans compter l'anachronisme). Brisson explique, dans l'index de sa grande édition, que le terme « désigne un jeu de stratégie dans lequel on déplace des pions sur un échiquier<sup>111</sup> » ; dans son « hypertraduction » de la *République* Alain Badiou<sup>112</sup> comprend qu'il s'agit d'un jeu d'échec mais dans l'édition Pléiade d'Aristote on lit "damier"<sup>113</sup> » et dans un article Guéniot parle de jeu de go<sup>114</sup>.

En fait peu importe s'il s'agit d'insister sur la culture du joueur par opposition à l'imprécision empirique de l'enfant.

Pour symboliser la thèse de Platon sur la guerre, l'esprit des échecs et des dames d'un côté et l'esprit du go de l'autre différent du tout au tout ! Dans les deux premiers il s'agit de détruire l'adversaire en capturant toutes ses pièces (aux dames) ou en tuant le roi (aux échecs). Au contraire le joueur de go<sup>115</sup> veut limiter le territoire de l'adversaire et gagner au minimum d'un demi-point. S'il écrase l'adversaire c'est que la compensation a été mal faite au début de la partie et une partie trop déséquilibrée n'a pas d'intérêt. S'en tenir à sa juste part dans le monde, sous le ciel, ou chercher à devenir le maître du monde, ce sont donc deux formes de la guerre.

Platon n'est pas du tout l'éducateur d'Alexandre le Grand.

Pierre Billouet

(révision juin 2019)

<sup>111</sup> Platon, éd. Brisson, p. 10 ; cf. index, entrée : *petteia*, p. 2178.

<sup>112</sup> cf. Alain Badiou, *La République de Platon*, Paris, 2012, Fayard, p. 317 (et cf. p. 30).

<sup>113</sup> Aristote, *Oeuvres*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », p. 379 et note 55 p. 1355.

<sup>114</sup> Philippe G. Guéniot, « Un jeu clef : la *petteia* », p.42.

<sup>115</sup> Motoki Noguchi (2005), *Jeu de go. Le langage des pierres*, Praxeo.