La dénonciation du jeu dans les Caractères de La Bruyère

Laurent Thirouin

▶ **To cite this version:**

Laurent Thirouin. La dénonciation du jeu dans les Caractères de La Bruyère. Papers on French Seventeenth Century Literature, 1998, vol.XXV (48), pp.89-106. halshs-02092086

HAL Id: halshs-02092086
https://shs.hal.science/halshs-02092086

Submitted on 7 Apr 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La dénonciation du jeu dans les *Caractères* de La Bruyère

Papers on French Seventeenth Century Literature (48), Vol. XXV, 1998, pp. 89-106.

La Bruyère jouait-il au lansquenet ? Ce jeu de pur hasard est au XVII^e^ siècle l'archétype du jeu de banque ; il continuera sa brillante carrière au siècle suivant en devenant le pharaon. Si l'on en croit les propos de Jérôme Phélypeaux, dans une lettre de juillet 1694, La Bruyère serait devenu sur ses vieux jours « un des plus rudes joueurs de Lansquenet qui soit au monde ». Mais le contexte de la lettre manifeste qu'il s'agit là d'une joyeuse raillerie, comme les deux amis se plaisent à en échanger.

> J'ai lu avec un extrême plaisir toutes les nouvelles que vous m'écrivez de Chantilly. Il y en a telles qui m'ont fait trembler, et surtout l'aventure de la demoiselle avec son…, et de ce que vous êtes un [des] plus rudes joueurs de Lansquenet qui soit au monde. Il ne vous faut plus que cela pour devenir tout à fait fou, et si vous faites encore plusieurs voyages à Chantilly, je ne doute pas qu'avant qu'il soit un an, on ne vous mène haranguer aux Petites-Maisons[1].

Que le moraliste se mette à jouer, et à jouer au lansquenet, l'ami et correspondant de La Bruyère tient cette éventualité pour une parfaite incongruité. Ce serait le résultat d'une stupéfiante évolution, la marque formelle de la folie.

La Bruyère est en effet un des grands dénonciateurs du jeu, qui réunit et synthétise dans les *Caractères* les argumentations essentielles opposées au jeu par les moralistes classiques. Il condamne le jeu alternativement au nom de trois valeurs de référence : au nom d'une conception du plaisir ; au nom d'un canon de sociabilité ; au nom d'un modèle de structure sociale. Fréquentant les grands, La Bruyère évolue dans un monde de joueurs obsessionnels, dans un monde où les grands hôtels eux-mêmes peuvent se transformer en maisons de jeu, en brelans – comme nous le révèle le « Discours sur Théophraste », dans une rapide et énigmatique allusion à ces « honnêtes femmes, qui n'étaient ni marchandes ni hôtelières », et qui « avaient leurs maisons ouvertes à ceux qui payaient pour y entrer [2]».

L'intérêt de traiter du jeu dans les *Caractères* de La Bruyère, ne sera donc pas de traquer un thème – aussi bien représenté soit-il au demeurant : c'est d'examiner une dénonciation et de voir ce qu'elle révèle sur les perspectives fondamentales du moraliste, sur les embarras qu'il affronte. Sur cette question – comme c'est toujours le cas quand on touche à l'histoire des idées – il se révélera fécond de confronter les positions de La Bruyère avec les divers types de discours et d'analyses qui ont cours dans son siècle à propos du jeu : en quoi le moraliste se fait-il l'écho d'un discours moral traditionnel ? en quoi la critique du jeu dans les *Caractères* est-elle significative d'un certain déplacement du problème ?

---

1. Lettre de Jérôme Phélypeaux à La Bruyère, 5 juillet 1694, cité par G. Mongrédien, *Recueil des textes et des documents contemporains relatifs à La Bruyère*, Paris, éditions du CNRS, 1979, pp. 71-72.

2. La Bruyère, *Les Caractères*, éd. E. Bury, Le Livre de poche classique, 1995, p. 67. Voir Gustave Servois, « Note sur un passage de La Bruyère. Le jeu au XVII^e^ siècle », *La Correspondance littéraire* (4), 25 février 1863, pp. 108-111.

I - LE JEU ET LE DIVERTISSEMENT

Première question posée au jeu : qu'en est-il du plaisir qu'il est censé susciter, et au nom duquel on le justifie ordinairement ? La Bruyère répond par un texte saisissant, qui condense l'ensemble de ses développements sur le jeu.

> Une tenue d'états, ou les chambres assemblées pour une affaire très capitale, n'offrent point aux yeux rien de si grave et de si sérieux, qu'une table de gens qui jouent un grand jeu ; une triste sévérité règne sur leurs visages […] le hasard seul, aveugle et farouche divinité, préside au cercle et y décide souverainement ; ils l'honorent tous par un silence profond, et par une attention dont ils sont partout ailleurs fort incapables… (« Des biens de fortune », 72)

Ce par quoi se caractérise ici la scène de jeu est le silence, une tension douloureuse. Le jeu est ainsi accusé par le moraliste de manquer à sa vocation prétendue de divertissement : il a pour principal effet de concentrer. Deux champs métaphoriques sont proposées en filigrane, pour rendre compte de la scène : celui de la politique et celui de la religion. En ce qu'il évoque une assemblée politique, le jeu est mis en contradiction avec sa futilité. Se déroulant sous les auspices d'une « aveugle et farouche divinité », il s'apparente en même temps à une forme de cérémonie blasphématoire. Le jeu crée une atmosphère de stupéfaction, où tous les sens et les passions humaines se trouvent suspendus. Loin de délasser, il pétrifie. Il ne relâche pas l'attention, mais l'exacerbe, suscitant « une attention dont [les participants] sont partout ailleurs fort incapables. »

À cette scène hallucinée, emblématique de l'activité de jeu telle que la conçoit La Bruyère, on pourrait opposer une célèbre page de Mme de Sévigné, où la marquise évoque une partie de cartes (de reversi) tenue à Versailles :

> Le Roi se retire pour lire ses lettres, et puis revient. Il y a toujours quelque musique qu'il écoute, et qui fait un très bon effet. […] On parle sans cesse et rien ne demeure sur le cœur[3].

Quel contraste plus éclatant avec le tableau de La Bruyère que ces joueurs dissipés, bavards, ignorant quasiment les règles du jeu qui les rassemble et auquel ils demandent essentiellement de servir de cadre vague à la distraction[4] ! Il se joue pourtant dans les deux cas un « grand jeu », mais cette circonstance qui, dans les *Caractères*, fait basculer la scène dans la tristesse et la sévérité, n'entraîne à la cour de Versailles aucune conséquence comparable. Sans doute devrait-on distinguer les lieux et tenir compte du type même de jeu pratiqué. Remarquons qu'à l'image de tous les moralistes du XVII^e^ siècle, La Bruyère envisage le jeu sous une forme générale, et qu'il l'assimile naturellement au hasard. Il faut attendre le XVIII^e^ siècle pour que le joueur prenne la parole, concurremment avec le moraliste, et pour que, s'appuyant sur l'expérience d'une pratique concrète, on passe d'une critique *du* jeu à une critique *des* jeux.

À défaut d'une approche des jeux dans leur diversité, il existe au XVII^e^ siècle une catégorisation fondamentale qui structure toute réflexion en ce domaine. C'est en fonction du rôle dévolu au hasard que se fait la classification des jeux. On distingue ordinairement trois catégories de jeux : les *jeux de pur hasard* (lansquenet, bassette, hoca[5], dés…) ; les *jeux mêlés* (ou mixtes), tels le piquet, la triomphe, l'hombre, le trictrac… ; les *jeux d'adresse* (d'exercice,

---

3. Lettre à Mme de Grignan (29 juillet 1676), *in* : Roger Duchêne, *Correspondance de Madame de Sévigné*, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, 1974, t. II, pp. 350-352.

4. Pour une lecture détaillée de ce texte de Mme de Sévigné, voir : L. Thirouin, « La marquise au jeu du roi », actes du Colloque International du Tricentenaire de Mme de Sévigné, Grignan, 29 mai-1er juin 1996.

5. Hoca – parfois dit « de Catalogne » – (ne pas confondre avec le hoc, qui est un jeu de cartes) : forme de jeu de casino, où l'on mise sur un tableau de 30 cases et où l'on tire des boules comme au loto ; le gagnant touche 28 mises.

d'industrie), qui confondent dans une même famille un exercice physique comme la paume, et une occupation intellectuelle comme les échecs. Mais quelle que soit la catégorie de jeu concernée, les moralistes opposent un même grief : la forme d'attention qu'exige le jeu n'est pas compatible avec l'idée de délassement. S'il bannit le hasard, le jeu est un faux divertissement, parce qu'il impose une concentration disproportionnée. C'est la critique formulée notamment contre les échecs[6]. S'il s'en remet au hasard, le jeu est accusé de provoquer une explosion passionnelle incompatible avec le repos. La concentration, la gravité malsaine que dénonce La Bruyère, ne doivent point abuser. Le jeu n'interrompt pas le cours des passions humaines, mais les soumet temporairement : « Toutes les passions, comme suspendues cèdent à une seule ». Le jeu n'est rien d'autre qu'une passion, mais une passion dominante.

Avec de tels arguments, La Bruyère retrouve les objections d'un prédicateur modéré comme saint François de Sales.

> Les jeux des dés, des cartes et semblables, èsquels le gain dépend principalement du hasard, ne sont pas seulement des récréations dangereuses, comme les danses, mais elles sont simplement et naturellement blâmables […] Ces jeux portent le nom de récréation et sont faits pour cela ; et néanmoins ils ne le sont nullement, mais des violentes occupations. Car n'est-ce pas occupation de tenir l'esprit bandé et tendu par une attention continuelle, et agité de perpétuelles inquiétudes, appréhensions et empressements ? Y a-t-il attention plus triste, plus sombre et mélancolique que celle des joueurs ? C'est pourquoi il ne faut pas parler sur le jeu, il ne faut pas rire, il ne faut pas tousser, autrement les voilà à dépiter[7].

Quand, dans un autre chapitre, La Bruyère entreprend de caractériser la vie de la cour en filant la métaphore du jeu d'échecs, il développe la même équivalence entre le jeu et la gravité, la peine. Le rapprochement entre la stratégie courtisane et l'exercice intellectuel des échecs, pour convenu qu'il soit, appartient bien au même système de références.

> La vie de la Cour est un jeu sérieux, mélancolique, qui applique… (« De la cour », 64)

Jeu rime tellement avec sérieux dans la langue de La Bruyère, que ce qui pourrait passer pour une alliance de termes relève bien davantage du pléonasme. Un grand jeu est toujours un jeu sérieux, où la contrainte, la contention bannissent tout amusement.

On le voit, le moraliste reproche d'abord au jeu de ne pas être un plaisir, d'usurper ainsi son image de détente. L'auteur des *Caractères* est en cela en parfaite consonance avec l'esprit de son temps. La Bruyère ne fait que pousser à la limite l'analyse thomiste – acceptant les principes sur lesquels elle repose, mais n'envisageant plus aucune activité de jeu qui les satisfasse. Saint Thomas en effet ramène le jeu à une activité normale, dotée de finalité.

> Le jeu lui-même a, malgré les apparences, sa fin normale : le repos de l'esprit, grâce auquel nous pouvons ensuite nous donner à des activités sérieuses[8].

Dans la *Somme théologique*, cette conception « hygiéniste » du jeu repose sur la notion aristotélicienne d'eutrapélie[9]. C'est elle qui structure toute la casuistique du jeu, ou plutôt, qui constitue en casuistique le discours moral sur le jeu. Le jeu sera tolérable, et même réputé bénéfique, dans la mesure où il respecte sa finalité : procurer délassement et non pas fatigue.

---

6. Montaigne attaque déjà le jeu d'échecs selon cette perspective : « Je le hais et fuis, de ce qu'il n'est pas assez jeu, et qu'il nous ébat trop sérieusement » (*Essais*, I, 50, éd. Villey-Saulnier, p. 303).

7. *Introduction à la vie dévote*, 3e partie, chap. 32 : « Des jeux défendus », *in* : André Ravier, *Œuvres de saint François de Sales*, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, 1969, pp. 221-222. Ce chapitre, inséré dans la première édition (1609) a été omis dans les deux suivantes.

8. *Somme contre les gentils*, III, c.25.

9. *Somme théologique*, IIa-IIae, qu. 168. L'eutrapélie, ou enjouement, est l'état d'équilibre spirituel, que le jeu, comme toutes les autres formes de délassement, a pour vocation de garantir.

Cela dépend très exactement des circonstances dans lesquelles il se déroule[10] : lieu, moment, durée, compagnie, degré d'implication. La première mise en garde des moralistes, au XVII^e^ siècle, a généralement trait au lieu. Jouer dans un lieu spécialisé, le *brelan* (ou par euphémisme, *académie*) transforme la récréation en activité professionnelle, dénature un plaisir innocent. L'attention est ensuite attirée sur la durée du jeu et sur le moment choisi pour se livrer à cette occupation : le jeu doit être rare et limité dans le temps. Pour conserver son statut de divertissement, le jeu ne doit donner lieu qu'à des mises modérées. Les personnes qui prennent part à cette activité doivent avoir la pleine disposition de ce qu'elles misent, et être d'un statut qui tolère le jeu (cela exclut les clercs). Le gain enfin ne doit pas être le principal objet, sinon le jeu ne serait plus un divertissement, mais un commerce, un travail.

L'adhésion de La Bruyère à la logique thomiste et au système qu'elle sous-tend apparaît très clairement dans le chapitre « Des biens de Fortune ». La remarque 75 condamne ainsi le jeu en dressant un inventaire presque exhaustif des circonstances incriminées par les casuistes : des conditions qui, empêchant un jeu d'assumer sa fonction eutrapélique, le rendent répréhensible.

> Un jeu effroyable, continuel, sans retenue, sans bornes, […] où l'on est transporté du désir du gain, désespéré sur la perte, consumé par l'avarice, où l'on expose sur une carte ou à la fortune du dé, la sienne propre, celle de sa femme, et de ses enfants, est-ce une chose qui soit permise ou dont l'on doive se passer ?

Quel sont les reproches adressés au joueur par le moraliste ? La durée du jeu, sa fréquence, la hauteur de la mise, la disposition qu'il en a moralement, et surtout la forme d'implication : tout ici suscite la condamnation en regard d'un idéal eutrapélique.

Toutes ces analyses morales reposent au départ sur des considérations de pur bon sens : il ne s'agit que de marquer la frontière qui sépare un délassement d'un effort[11]. Mais quand les nécessités de la casuistique imposent de préciser les termes et de systématiser les positions, le jeu se trouve défini par les moralistes comme une activité parfaitement schizoïde. Un paradoxe moral se fait jour, qui consiste à autoriser le jeu à celui-là seul qui peut faire la preuve qu'il n'est pas joueur. Il est permis de jouer, sauf avec des joueurs ; on peut jouer pour gagner, mais non pas pour ce que l'on gagne ; on jouera enfin pour le bienfait du jeu, mais non pas pour le plaisir intrinsèque qu'il procure. Les moralistes classiques, et La Bruyère au premier rang d'entre eux, ébauchent ainsi ce qui est appelé à devenir la conception moderne du jeu : le bon joueur joue pour jouer et non pour gagner (que l'on entende par gain l'argent gagné ou la victoire elle-même). Ils prêchent un jeu désintéressé - absurdité structurelle, que Pascal, au XVII^e^ siècle, se plaît à relever. Une brève évocation des analyses pascaliennes permettra ici de donner tout son relief au débat.

Le jeu en effet implique un investissement : si on le refuse (au nom de la relativité du jeu), on refuse aussi le jeu lui-même. C'est ce que Pascal, en réponse à des objections demi-habiles, fait apparaître dans la grande pensée sur le divertissement.

> Il faut que [le joueur s'] échauffe et qu'il se pipe lui-même en s'imaginant qu'il serait heureux de gagner ce qu'il ne voudrait pas qu'on lui donnât à condition de ne point jouer[12].

---

10. Comme cela est exposé notamment, avec une parfaite netteté, par De La Mare, dans son *Traité de la Police* (1705), livre III : Des Mœurs; titre IV : Des jeux.

11. *Cf* . Pascal : « Le gentilhomme croit sincèrement que la chasse est un plaisir grand et un plaisir royal. Mais son piqueur n'est pas de ce sentiment-là. » (*Pensées*, éd. Sellier, fr.168)

12. Pascal, *Pensées*, fr.168.

L'auteur des *Pensées* brise l'harmonieuse équivalence entre jeu et délassement ; il ébranle la rassurante justification thomiste du jeu, sur laquelle se fonde le discours habituel des moralistes classiques, qu'ils soient hostiles au jeu, comme La Bruyère, ou plus complaisants. Cette inversion des perspectives se fait à travers la notion de *divertissement*. Après avoir évoqué la critique de La Bruyère et la doctrine morale où elle prend sa source, on mesure ce que peut avoir de scandaleux au XVII^e^ siècle la formule de Pascal, dans la même pensée : « C'est le tracas […] qui nous divertit ». Elle sape toute la logique qui permettait au moraliste classique de donner sens au jeu ; elle détruit le fragile équilibre ménagé par les casuistes entre le sérieux et le futile. En effet, le divertissement fonctionne pour Pascal dans la mesure où il prend la forme d'un tracas – ce à quoi les affaires sérieuses suffisent habituellement.

> On leur donne des charges et des affaires qui les font tracasser dès la pointe du jour. (fr.171)

Le jeu *stricto sensu* devient alors nécessaire pour prendre le relais des affaires sérieuses, pour transformer en *tracas* ce que l'on présente habituellement comme relâche :

> […] et c'est pourquoi, après leur avoir tant préparé d'affaires, s'ils ont quelque temps de relâche… (*ibid.*)

Le jeu n'est pas une alternative, une compensation de l'effort : il en est le substitut. Loin de relâcher, le jeu selon Pascal a pour fonction, et pour principal bénéfice, d'empêcher le relâchement. La logique du divertissement, telle qu'elle est développée dans les *Pensées*, est l'exact contre-pied de la *doxa* eutrapélique.

Autrement dit, si le jeu ne délasse pas, tant mieux ! Ce n'est pas son affaire. Le jeu n'a pas pour objet essentiel le délassement, « l'amusement » (que Pascal écarte d'ailleurs explicitement[13]), mais il répond à une nécessité d'ordre métaphysique, le *divertissement*. La définition du jeu par Pascal n'est pas celle d'un moraliste, qui s'emploie en permanence à réintégrer le jeu dans la sphère des activités secondaires, sous la menace de lui dénier le titre de jeu. Bien au contraire, Pascal ramène au jeu les activités dites « normales », tout ce qui est dépourvu de finalité intrinsèque.

À travers ce rapide parallèle entre Pascal et La Bruyère, on perçoit ce qui constitue l'approche morale traditionnelle du jeu, orientée vers la casuistique. Jusqu'ici, La Bruyère s'inscrit parfaitement dans la *doxa* morale de son temps, si ce n'est qu'il laisse peu de place, dans les *Caractères*, à l'évocation d'une forme défendable de jeu. Il condamne les jeux dans leur ensemble, au nom d'une argumentation qui permet habituellement de faire le départ entre les bonnes et les mauvaises façons de jouer.

II - JEU ET SOCIABILITÉ

Pour dissocier l'esprit de jeu des pratiques condamnables liées à la passion du jeu, les moralistes et théoriciens du XVII^e^ siècle se plaisent à opposer deux familles de jeux : les jeux proprement dits, qui dans les faits se confondent à peu près avec les jeux de hasard ; les jeux de société, de conversation, dits encore *académiques*. Ces derniers, qui forment la base de l'activité de certains salons, sont un moyen terme entre les occupations de divertissement et la littérature. Il suscitent une convivialité où peuvent s'exprimer les talents intellectuels, ils alimentent cette pratique majeure qu'est, à l'âge classique, la conversation.

---

13. « On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu et non pas le gain. […] Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche, un amusement languissant et sans passion l'ennuiera… » (fr. 168)

Le jeu de hasard, à l'inverse, est soupçonné de véhiculer des valeurs qui nient la société. Il fonctionne sur le désir de la perte du prochain. La Bruyère ne manque pas de reprendre à son compte cette accusation, récurrente au XVII^e^ siècle.

> Un jeu effroyable, continuel, sans retenue, sans bornes ; *où l'on n'a en vue que la ruine totale de son adversaire*… (« Des biens de fortune », 75 – je souligne)

Dans une remarque voisine, l'auteur des *Caractères* désigne, par une formule saisissante et d'une troublante modernité, « le désir secret et enveloppé de la mort d'autrui[14] ». Cette pulsion, en laquelle La Bruyère discerne un des ressorts essentiels (et déplorables) de la société des hommes, n'est jamais si bien illustrée que par la situation de jeu. Elle en est une manifestation exemplaire, sans détour ni adoucissement. Pseudo-commerce, le jeu coupe la communication entre les personnes : il dresse les uns contre les autres des êtres muets et rendus hostiles.

Théoriquement censé fixer la sociabilité, le jeu se transforme concrètement en menace pour le lien social, dans les sociétés aristocratiques où il est pratiqué au XVII^e^ siècle avec assiduité. Il n'est pas concevable, à l'époque de La Bruyère, de jouer sans risquer de fortes mises. La mise d'argent est tellement indissociable du jeu, que même les jeux d'adresse, tels les échecs ou la paume, sont financièrement intéressés. La science du joueur est par ailleurs assez peu intellectuelle. Les jeux de hasard, généralement sommaires, sont pratiqués sans grands efforts stratégiques. L'essentiel est de disposer d'une solide connaissance des moyens de tricher, au moins pour se protéger des tentations de ses adversaires. Le joueur est amené ainsi à se comporter comme un homme menacé et exposé, dans une société qu'il perçoit comme un péril. Un théoricien de la mondanité, tel Saint-Évremond, met fermement en garde contre les dangers que le jeu fait courir aux plaisirs des rapports humains.

> Il faut éviter le grand jeu, c'est un divertissement trop dangereux. La colère, l'emportement, les querelles l'accompagnent ordinairement : il donne souvent de méchantes nuits, et à la longue il incommode toujours. D'ailleurs il faut être toujours sur ses gardes pour s'empêcher d'être trompé, et c'est une chose bien fâcheuse que de marcher toujours comme en pays ennemi[15].

À une époque où la noblesse guerrière se voit réduite à une existence courtisane, il ne fait guère de doute que le jeu de hasard, exercice éminemment aristocratique dans certains milieux, est conçu comme un succédané de la guerre. Il est la transposition pacifique et mondaine du jeu des armes. Sous une forme détournée, il recrée la situation du duel à mort. Moins que l'avidité du gain, le grand jeu obéit au vertige du risque : en exposant sans mesure ses biens et ses richesses, le joueur accomplit, sous une forme symbolique, une exposition de soi-même. On comprend que, dans leur désir de s'opposer au grand jeu, les moralistes recourent systématiquement à l'accusation d'avarice – argument supposé efficace, pour rabaisser le jeu aux yeux des nobles[16]. Ainsi peut se comprendre cette insistance de La Bruyère, dans la même remarque 75 des « Biens de fortune », sur l'avidité des joueurs, la nature très matérielle de leurs motivations.

> […] l'on est transporté du désir du gain, désespéré sur la perte, consumé par l'avarice…

---

14. « Des biens de Fortune » (70).

15. Saint-Évremond, *Œuvres mêlées, contenant Pensées sur l'honnêteté, Avis et pensées sur plusieurs sujets…*Sixième partie, Claude Barbin, 1680, p. 27.

16. C'est ainsi que le capucin Yves de Paris, dans le *Gentilhomme chrétien* (1666) tâche de détourner les nobles du jeu : « Quelques prétextes que prennent ceux qui s'y adonnent, le gain est le seul motif qui les attache nuit et jour à une table ». Ils agissent donc par *avarice*, « la plus honteuse des passions, la plus contraire à cette libre et généreuse humeur de la noblesse » (1^re^ partie, chap. XXIV).

Mais de même qu'à une sociabilité guerrière s'est substitué un idéal de sociabilité mondaine, le jeu de hasard est sommé par certains de céder la place à une forme véritablement socialisée du jeu.

Les jeux académiques, ceux par exemple que prône Charles Sorel dans sa *Maison des jeux* (1642), sont réputés ainsi présenter une valeur civilisatrice. De même que l'Hôtel de Rambouillet s'était développé comme une alternative à la grossièreté de la Cour, on peut soutenir que l'idéal de l'honnêteté se bâtit contre le jeu de hasard (ou en s'en méfiant). Mais rien, dans les *Caractères*, ne vient donner corps à cette alternative si chère aux beaux esprits du siècle, qui opposent le jeu de hasard, stérile et grossier, accusé de toutes les calamités sociales, au jeu d'esprit, jeu de conversation, antichambre (ou aboutissement) des Belles Lettres. La Bruyère ne manifeste pas plus de sympathie pour le jeu verbal. Sa critique de l'éloquence de la chaire transformée en spectacle s'explique certes suffisamment par des préoccupations d'ordre religieux. Toujours est-il qu'elle donne une nouvelle occasion de flétrir l'esprit de jeu.

> […] on n'écoute plus sérieusement la parole sainte ; c'est une sorte d'amusement entre mille autres, c'est un jeu où il y a de l'émulation et des parieurs. (« De la chaire », 1)

Bien plus significative cependant est l'évocation explicite des jeux d'esprit, qui fournit au moraliste une comparaison dépréciative, dans le chapitre « De l'homme ».

> Il y a des ouvrages qui commencent par A et finissent par Z : le bon, le mauvais, le pire, tout y entre, rien en un certain genre n'est oublié ; quelle recherche, quelle affectation dans ces ouvrages ! On les appelle des *jeux d'esprit*. De même il y a un jeu dans la conduite… (« De l'homme », 103 – je souligne)

Sous sa forme « socialement correcte », le jeu apparaît à La Bruyère un vain et systématique étalage d'esprit, échappant par définition au contrôle du goût. Le jeu d'esprit troque la frénésie et l'inhumanité pour l'affectation. La réflexion de La Bruyère n'est pas développée, mais aucun doute ne peut subsister sur la valeur très dépréciative que prend ici l'expression « jeu d'esprit ». On comprend aisément que le moraliste ne saurait trouver une alternative au jeu dans les bouts-rimés, charades, énigmes et autres amusements de salon.

Le chevalier de Méré, grand théoricien de l'honnêteté, était aussi un joueur acharné. C'est très logiquement qu'il s'emploie dans ses écrits à ramener le jeu au rang d'une activité socialement féconde. Et de fait, celui-ci lui paraît satisfaire à un idéal de convivialité, à condition simplement qu'il se soumette à quelques principes. Le jeu offre des avantages : il ouvre les entrées du grand monde, et mieux encore, il dicte une conduite sûre pour y tenir un personnage convenable.

> Quelque mérite que l'on puisse avoir, il serait bien difficile d'acquérir une haute réputation sans voir le grand monde, et le jeu en ouvre aisément les entrées : c'est même un moyen fort assuré d'être souvent de bonne compagnie sans rien dire, et surtout quand on s'y prend en galant homme[17].

Mais cette activité, si rentable socialement, est généralement mal pratiquée : « pour l'ordinaire les joueurs sont capricieux et bizarres[18]… ». Il appartient à l'honnête homme de remettre le jeu à sa place, de le relativiser, d'en faire un moyen de réussite sociale. Qu'il prenne conscience notamment que l'on « gagne quelquefois plus en perdant qu'on ne perd ». Autrement dit, qu'il subordonne les règles du jeu aux règles suprêmes, qui sont celles de la société, et il lui apparaîtra que jeu et honnêteté peuvent parfaitement s'harmoniser.

---

[17]. Chevalier de Méré, *Suite du Commerce du monde*, sixième et dernier discours posthume, *in* : Boudhors, *Œuvres complètes du chevalier de Méré*, éditions Fernand Roches, Paris, 1930, tome III, p. 165.
[18]. *Ibid.*

Face à de telles théories, La Bruyère analyse le jeu en termes de perversion sociale. Si le jeu peut procurer un quelconque bénéfice social, c'est en tant qu'il relève du domaine de la mode :

> Il n'y a rien qui mette plus subitement un homme à la mode, et qui le soulève [= mette en évidence] davantage que le grand jeu : cela va du pair avec la crapule[19], je voudrais bien voir un homme poli, enjoué, spirituel, fût il un Catulle ou son disciple, faire quelque comparaison avec celui qui vient de perdre huit cents pistoles en une séance. (« De la mode », 7)

L'avantage obtenu par la perte de son bien révolte le moraliste. Loin de repérer des ferments de sociabilité dans un jeu mesuré, une sorte de métaphore de l'idéal d'honnêteté, La Bruyère en fait tout au contraire le comportement par excellence qui bafoue l'honnêteté.

> Je ne permets à personne d'être fripon ; mais je permets à un fripon de jouer un grand jeu : je le défends à un honnête homme… (« Des biens de fortune », 75)

Qu'est-ce donc que le jeu sinon un piège explicite, une tromperie qui se confesse telle ? Négation même du vivre ensemble, que la société tolère étrangement en son propre mécanisme, le brelan surgit au coin des rues de la capitale comme une mystification.

> […] l'enseigne est à leur porte, on y lirait presque, *Ici l'on trompe de bonne foi.* (« Des biens de fortune », 74)

III - HASARD ET ORDRE SOCIAL

Dans un ouvrage destiné au jeune roi Louis XIV, et rédigé au moment où commence le règne personnel du monarque, l'oratorien Jean-François Senault formule cette mise en garde à propos du jeu :

> [Le Prince] met en compromis son autorité dans un divertissement qui égale tous ceux qu'il unit, et qui semble confondre les qualités pendant qu'il dure[20].

Le hasard égalise aveuglément. Senault exprime ainsi, à propos de la seule personne royale, une inquiétude dont La Bruyère se fait largement écho :

> L'on dit du *jeu qu'il égale les conditions* ; mais elles se trouvent quelquefois si étrangement disproportionnées, et il y a entre telle et telle condition un abîme d'intervalle si immense et si profond, que les yeux souffrent de voir de telles extrémités se rapprocher : c'est comme une musique qui détonne ; ce sont comme des couleurs mal assorties, comme des paroles qui jurent et qui offensent l'oreille ; comme de ces bruits ou de ces sons qui font frémir ; c'est en un mot un renversement de toutes les bienséances. (« Des biens de fortune », 71 – je souligne)

La critique se donne ici comme esthétique : le jeu est accusé d'introduire dans la hiérarchie sociale, dans le bon ordre, une confusion proprement insupportable. Mais on est frappé dans les *Caractères* par l'importance et la récurrence de ce grief. En condamnant le jeu, La Bruyère manifeste un étrange attachement pour un ordre social que toute son œuvre s'emploie par ailleurs à mettre en cause, sinon à dénoncer.

Complétons l'importante remarque par laquelle nous entamions cette étude, et dont nous n'avons cité encore qu'un passage :

---

19. La *crapule* désigne l'ivrognerie. La comparaison entre le jeu et l'ivrognerie est une des constantes du discours moral. On la trouve notamment chez Yves de Paris.

20. *Le Monarque ou les devoirs du souverain*, par le R. P. Jean-François Senault, prêtre de l'Oratoire. À Paris, chez Pierre Le Petit, 1662 [1re éd. 1661], p. 212.

> […] implacables l'un pour l'autre et irréconciliables ennemis pendant que la séance dure, *ils ne reconnaissent plus ni liaisons, ni alliance, ni naissance, ni distinctions* : le hasard seul […] préside au cercle. (« Des biens de fortune », 72 – je souligne)

À la tristesse du jeu, à son inhumanité, s'ajoute sa puissance de désagrégation sociale. Mais pourquoi devrait-on se lamenter de cette confusion, si l'on tient que l'ordre antécédent n'était pas lui-même satisfaisant ? Le jeu ne fait que rompre une dysharmonie et lui substituer une autre dysharmonie. Il apparaît en fait que le jeu de hasard – facteur de mobilité sociale – conjugue une double tare et mécontente conjointement deux familles d'esprits bien différents :

1. Ceux qui croient à la place sociale fondée sur le sang, à la valeur organique de la structure sociale en place. On a peine à penser que La Bruyère, dont les remarques trahissent souvent un déçu et un aigri de l'ordre social, puise dans cette conviction les raisons profondes de son hostilité au jeu.
2. Ceux qui voudraient substituer à cette première hiérarchie, une nouvelle, mobile et fondée sur le mérite. La Bruyère appartient sans conteste à cette catégorie.

Le hasard est également aveugle aux deux puissances qui s'affrontent traditionnellement : le sang (la naissance) et le mérite. La Bruyère dénonce ainsi le jeu comme un moteur social déterminant, autant qu'aberrant.

> L'on ne saurait s'empêcher de voir dans certaines familles ce qu'on appelle les caprices du hasard ou les jeux de la fortune […] La fortune enfin ne leur rit plus ; elle se joue ailleurs. (« Des biens de fortune », 80)

La plupart des grands textes des *Caractères* sur le jeu couronnent le chapitre « Des biens de fortune ». C'est bien en fait la question du jeu qui donne sa peine signification au titre de ce chapitre. La Bruyère exploite le double sens, l'ambiguïté du terme de « fortune », comme dans la très voyante antanaclase de la remarque 75 : « on expose sur une carte ou à la *fortune* du dé *la sienne* propre » (je souligne). Que sont donc pour le moraliste les « biens de fortune » ? Ce sont les richesses et avantages sociaux, considérés dans leur caractère inopiné et injustifié. Les biens issus du jeu sont les biens de fortune par excellence, mais – on le voit – le mécanisme du jeu s'applique pour La Bruyère dans un domaine beaucoup plus large.

La Bruyère exprime dans les *Caractères* sa vive hostilité à une mobilité sociale qui serait fondée sur la Fortune, sous sa double figure que sont l'argent et le hasard. Mais l'un et l'autre s'équivalent et se suscitent. C'est tout le cortège des Sylvain, Dorus, Périandre, hommes de rien devenus hauts seigneurs, à la grande irritation de La Bruyère[21]. Le jeu incarne ainsi métaphoriquement le mécanisme social que le moraliste exècre. Il réunit en une seule réalité cette double hantise que sont pour lui le mérite et l'ordre. Tandis qu'une société idéale serait celle qui repose sur la reconnaissance des mérites et qui assume l'ordre qu'elle instaure, le jeu fait régner comme critères de pseudo-organisation l'argent et l'aléa. La dénonciation du jeu, chez La Bruyère, est ainsi la face négative d'un idéal social, économique, politique – ce qui donne à cette question du jeu, dans les *Caractères*, une tout autre portée que dans le discours habituel des moralistes.

Ici encore, on pourrait trouver un prédécesseur à La Bruyère en la personne de saint François de Sales. L'auteur de l'*Introduction à la vie dévote*, malgré toute sa mansuétude pour les distractions humaines, condamne le hasard dans les jeux, en vertu d'un principe fermement énoncé :

---

[21]. Sylvain : « Des biens de Fortune », 19 ; Dorus : « Des biens de Fortune », 20 ; Périandre : « Des biens de Fortune », 21.

> Le gain ne se fait pas en ces jeux selon la raison, mais selon le sort, qui tombe bien souvent à celui qui par habileté et industrie ne méritait rien ; la raison est donc offensée en cela. […] *le gain qui doit être le prix de l'industrie*, est rendu le prix du sort, qui ne mérite nul prix, puisqu'il ne dépend nullement de nous.[22].

Mais il faut attendre La Bruyère pour que cet argument passe au premier plan. Les *Caractères* confondent dans une unique réprobation toutes les formes de fortune. Le moraliste ne déguise pas l'amertume que lui inspire Chrysippe, « homme nouveau, et le premier noble de sa race » :

> […] il arrive je ne sais par quels chemins jusques à donner en revenu à l'une de ses filles pour sa dot, ce qu'il désirait lui-même d'avoir en fonds pour toute fortune pendant sa vie. (« Des biens de fortune », 27)

La brutalité inouïe de cette fortune dépasse les espérances mêmes de son bénéficiaire. Sans que le jeu soit ici à incriminer, le processus que dénonce le moraliste correspond au même mécanisme : à un renversement soudain et complet de statut.

On peut définir par contraste l'idéal de La Bruyère : la lente et explicable progression d'un patrimoine ; une société où les premières places s'atteignent péniblement mais durablement, par l'exploitation opiniâtre de ses mérites. La *condition* doit être un état solide.

> L'on ne reconnaît plus en ceux que le jeu et le gain ont illustrés, la moindre trace de leur première condition : ils perdent de vue leurs égaux, et atteignent les plus grands seigneurs. Il est vrai que la fortune du dé, ou du lansquenet les remet souvent où elle les a pris. (« Des biens de fortune », 73)

Derrière les railleries et les imprécations contre le jeu, se profile l'idéal bourgeois de saine gestion, de mise en valeur de son capital.

> […] c'est une trop grande puérilité que de s'exposer à une grande perte (« Des biens de fortune », 75)

Pour La Bruyère, les deux verbes *jouer* et *perdre* constituent une quasi équivalence. « Un homme joue et se ruine », lance la remarque 30 du chapitre « Quelques usages ». On notera la brutalité de cette formule lapidaire. Point n'est besoin d'attendus ni de circonstances : le jeu en soi-même est une perte. Il fait perdre la position sociale que garantit la fortune familiale. « L'on expose sur une carte ou à la fortune du dé, la sienne propre, celle de sa femme, et de ses enfants[23]… » Dans l'irritation du moraliste, on perçoit la réprobation pour un comportement puéril et irresponsable. Idéal bourgeois de saine gestion, avons-nous suggéré. Ou si l'on préfère – mais cela revient ici au même – idéal évangélique de fructification des talents. Les dysfonctionnements de la société sont à interpréter pour La Bruyère à la lumière de l'espérance chrétienne. Devant des inégalités économiques intolérables, il s'interroge : « Cela ne prouve-t-il pas clairement un avenir[24] ? ». Il faut supposer une autre vie, un ordre divin, où mérite et rétribution seront enfin en rapport.

Un ordre social assimilable à un jeu, celui qui repose entièrement sur les biens de fortune, est l'antithèse d'une société évangélique, où chacun s'emploie à mettre en valeur ses talents, pour son bénéfice propre et pour le profit général. Le jeu apparaît ainsi dans les *Caractères* comme la négation symbolique des valeurs fondamentales que prône La Bruyère.

*****

22. Saint François de Sales, *loc. cit.* (je souligne).
23. « Des biens de fortune », 75.
24. « Des biens de fortune », 26.

Les moralistes imprégnés de thomisme, tenants de l'eutrapélie, dénoncent un jeu qui ne remplirait pas ses fonctions hygiéniques : fatigant (trop long), dangereux, inquiétant, suscitant le blasphème. La Bruyère adopte leur point de vue, et le généralise si bien qu'aucune forme de jeu ne subsiste qui satisfasse leurs exigences.

Les mondains, au nom d'un idéal de l'honnêteté et de la conversation, mettent en garde contre certains ferments délétères que recèlent les cartes ou les dés. La Bruyère ne manque pas de souligner l'incompatibilité des maximes de l'honnêteté avec la pratique du jeu. Mais là encore, il systématise l'argumentation, et exclut tout accommodement, de la nature de ceux qu'envisage le chevalier de Méré.

Quand il s'oppose enfin à la passion du jeu au nom d'une défense de l'ordre social, du mérite, de l'effort, de la raison, l'auteur des *Caractères* met en avant des principes qui annoncent ceux des « philosophes ». En ce cas, comme en beaucoup d'autres domaines, il apparaît comme un penseur de transition.

Dans sa dénonciation méthodique de l'activité de jeu et de tous ceux qui s'y adonnent, La Bruyère rencontre cependant un obstacle : un point échappe à son système, qui risquerait de le forcer à réévaluer ses conclusions. Il s'agit de l'esprit du jeu, de l'habileté incarnée par le joueur.

> Le guerrier et le politique non plus que le joueur habile, ne font pas le hasard ; mais ils le préparent, ils l'attirent, et semblent presque le déterminer : non seulement ils savent ce que le sot et le poltron ignorent, je veux dire, se servir du hasard quand il arrive ; ils savent même profiter par leurs précautions et leurs mesures d'un tel ou d'un tel hasard, ou de plusieurs tout à la fois : si ce point arrive, ils gagnent ; si c'est cet autre, ils gagnent encore ; un même point souvent les fait gagner de plusieurs manières : ces hommes sages peuvent être loués de leur bonne fortune comme de leur bonne conduite, et le hasard doit être récompensé en eux comme la vertu. (« Des jugements », 74)

Le moraliste rencontre là une qualité qui a fasciné son époque – Gracián et La Rochefoucauld notamment, à la suite de Machiavel[25]. Et cette qualité éminente, celle dont font preuve les grands hommes en se montrant supérieurs au hasard lui-même, s'exprime de façon authentique dans le jeu. L'esprit du jeu, concède La Bruyère, se manifeste par une exceptionnelle faculté d'adaptation. Mais si l'on en croit une autre remarque (« De l'homme », 142), cette qualité, est l'apanage de l'homme « du meilleur esprit », et l'antithèse du sot, que le moraliste caractérise précisément comme automate. L'art de l'intermittence, la science de l'occasion, indispensables au grand joueur, élèvent celui-ci au rang de modèle.

La Bruyère se trouve ainsi partagé entre admiration et répulsion. L'esprit du jeu constitue pour lui un mystère[26].

> Que dirai-je encore de l'esprit du jeu, pourrait-on me le définir ? ne faut-il ni prévoyance, ni finesse, ni habileté pour jouer l'hombre ou les échecs ? et s'il en faut, pourquoi voit-on des imbéciles qui y excellent, et de très beaux génies qui n'ont pu même atteindre la médiocrité, à qui une pièce ou une carte dans les mains, trouble la vue, et fait perdre contenance ? (« Des jugements », 56)

Compte tenu de la polyvalence du terme de *fortune* chez La Bruyère, et de son épaisseur idéologique que nous avons mise en relief, cette méditation sur l'esprit du jeu s'étend plus largement à l'esprit nécessaire pour « faire fortune ». Comment justifier la réussite éclatante de personnes dépourvues apparemment de tout don ?

---

[25]. Sur cette question, voir : L. Thirouin, « La pensée du hasard chez Gracián et La Rochefoucauld », *Revue des Langues néo-latines*, n°273 (avril-juin 1990) 84e année, fascicule 2, pp. 17-40.

[26] Sur l'énigme que pose *l'esprit du jeu* aux moralistes classiques, voir : D. Reynaud et L. Thirouin, « L'esprit du jeu : pourrait-on me le définir ? », *Droits*, vol. 63, « Le Jeu / 2 », 2016, pp. 69-78.

> Il faut une sorte d'esprit pour *faire fortune*, et surtout une grande fortune : ce n'est ni le bon ni le bel esprit, ni le grand ni le sublime, ni le fort ni le délicat ; je ne sais précisément lequel c'est, et j'attends que quelqu'un veuille m'en instruire. (« Des biens de fortune », 38 – je souligne)

La considération du jeu, sous sa forme restreinte et spécifique, comme sous sa forme générale, débouche sur une question insoluble.

L'homme adonné au jeu, le plaisir qu'il y trouve, ou plutôt l'attrait que peut exercer cette sorte de divertissements constituent un mystère pour un moraliste comme La Bruyère. Indigné, l'écrivain est en même temps déconcerté.

> Je ne m'étonne pas qu'il y ait des brelans publics. […] Qu'ils trouvent donc sous leur main autant de dupes qu'il en faut pour leur subsistance, c'est ce qui me passe. (« Des biens de fortune », 74)

Avec le jeu, La Bruyère se trouve bien aux prises avec une question irritante qui « le passe ». Il apparaît encore en cela comme un annonciateur du siècle des lumières. Dans une étude ancienne, mais qui reste suggestive, R. Mauzi résume ainsi le problème que l'existence du jeu pose aux philosophes et moralistes du XVIII^{e} siècle :

> Les joueurs ne donnent pas seulement raison à Hobbes, mais aussi à Pascal. Comment la morale du siècle, qui compte Hobbes et Pascal parmi ses ennemis les plus illustres, pourrait-elle accepter de les justifier [27] ?

La Bruyère jette sur le jeu ce regard d'effroi incrédule qui sera celui de bien des contemporains de Voltaire. La sociabilité naturelle – « découverte fondamentale du [XVIII^{e}] siècle[28] » – est contredite par ces réunions d'hommes dont le plaisir est de travailler à leur propre ruine et à celle de leurs congénères. Ils réitèrent en outre, par leur comportement, les paradoxes de Pascal, auxquels La Bruyère comme le XVIII^{e} siècle aimeraient tant échapper : la notion de divertissement, qui pulvérise la rassurante dialectique de l'utilité et du délassement ; l'impossibilité de prendre en compte les mérites, pour asseoir l'ordre social d'une manière économiquement et moralement satisfaisante. À travers la question du jeu, on perçoit à quel point La Bruyère est un anti-Pascal.

Devant la passion du jeu, La Bruyère est mis en face de ses propres inconséquences idéologiques. Le moraliste est amené à défendre un ordre qu'il abhorre, ou du moins à condamner les forces qui s'y opposent. L'animosité, la répugnance même qu'il témoigne à l'égard de cette activité humaine trahissent une fragilité secrète de sa doctrine ; elles mettent en lumière la précarité idéologique du moraliste, à la charnière de deux siècles. À cet égard, la question du jeu est bien un point critique, et donc un lieu capital des *Caractères*.

Laurent Thirouin
Université de Lyon

---

27. R. Mauzi, « Écrivains et moralistes du XVIIIe siècle devant les jeux de hasard », *Revue des Sciences Humaines* (90), Lille, 1958, p. 241.
28. R. Mauzi, *ibid*, p. 240.